



**CREW | MINICREW | MEGACREW**

**REGRAS E REGULAMENTOS  
MANUAL**

## CONTEÚDO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL</b>	<b>3</b>
<b>CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO ELEGIBILIDADE E POLITICAS</b>	<b>4</b>
<b>FORMULÁRIOS E REQUERIMENTOS</b>	<b>4</b>
<b>COMPOSIÇÃO DE UM GRUPO DE DANÇA PARA O WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP</b>	<b>4</b>
<b>FORMULÁRIOS E REQUERIMENTOS</b>	<b>4</b>
<b>COMPOSIÇÃO DE UM GRUPO DE DANÇA</b>	<b>5</b>
<b>EXIGÊNCIAS DE IDADES PARA TODAS AS CATEGORIAS</b>	<b>5</b>
<b>LIMITE DE PARTICIPAÇÃO</b>	<b>5</b>
<b>SUSPENSÃO/DESQUALIFICAÇÃO DE INTEGRANTE</b>	<b>5</b>
<b>FASES DA COMPETIÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>ORDEM DE APRESENTAÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>ORDEM DE APRESENTAÇÃO DAS CATEGORIAS</b>	<b>6</b>
<b>MUDANÇAS DE INTEGRANTES</b>	<b>7</b>
<b>MUDANÇAS DE ENTRADA DURANTE O EVENTO, ADIÇÕES, SUBSTITUIÇÕES</b>	<b>7</b>
<b>DEFENSORES DO TÍTULO</b>	<b>7</b>
<b>MUDANÇAS DE ENTRADA, ADIÇÕES OU SUBSTITUIÇÕES AOS DEFENSORES DO TÍTULO</b>	<b>7</b>
<b>MUDANÇAS DA COREOGRAFIA</b>	<b>7</b>
<b>PASSAGEM DE PALCO/ENSAIO TÉCNICO</b>	<b>8</b>
<b>REQUISITOS DE PERFORMANCE MUSICAL</b>	<b>9</b>
<b>REQUISITOS DE TEMPO MÚSICAL/COREOGRAFIA</b>	<b>9</b>
<b>REGRAS E CRITÉRIOS GERAIS</b>	<b>10</b>
<b>PONTUANDO A COREOGRAFIA</b>	<b>13</b>
<b>CRITÉRIOS DE PERFORMANCE</b>	<b>14</b>
<b>CRITÉRIOS DE TÉCNICA</b>	<b>15</b>
<b>VARIEDADE DE ESTILOS</b>	<b>15</b>
<b>LISTA DE DEDUÇÕES</b>	<b>16</b>
<b>PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO</b>	<b>17</b>
<b>JULGANDO A COMPETIÇÃO</b>	<b>18</b>
<b>DEVERES DOS JURADOS</b>	<b>18</b>
<b>COMPOSIÇÃO DE UMA COREOGRAFIA • O QUE FAZER E NÃO FAZER</b>	<b>18</b>
<b>DICAS DOS JURADOS EM O QUE CONSIDERAR NO DESENVOLVIMENTO DE SUA APRESENTAÇÃO</b>	

## INTRODUÇÃO

O Manual Oficial de Regras e Regulamentos do Hip Hop International contém os requisitos para a participação/inscrição do participante, procedimentos padrões assim como as regras e regulamentos para competir no World Hip Hop Dance Championship apresentado pela Hip Hop International (HHI) e suas afiliadas nos EUA e no mundo.

Os campeonatos internacionais de dança hip hop são eventos competitivos que oferecem oportunidades para mostrar a arte e a técnica da dança hip hop e danças urbanas a nível nacional e internacional, com a chance de exposição na televisão e meios de comunicação com prestígio nacional e mundial, com ou sem o título de campeão. Os grupos têm a chance de apresentar seus últimos trabalhos em uma apresentação com criatividade, carisma e a liberdade artística que são sempre incentivados desde que a integridade, o bom senso e a segurança não sejam comprometidos.

Não há uma definição para descrever o hip hop dance. Hip hop dance é uma fusão de diversos estilos, danças e interpretações culturais que capturam o olhar, aparência, atitude, postura, música e elementos do ambiente urbano. O hip hop dance está em constante evolução e redefinindo-se com cada nova geração de dançarinos.

A pontuação mais alta numa coreografia de hip hop, de acordo com a Hip Hop International, contém uma variedade de estilos de hip hop, danças urbanas, carisma, movimentos característicos e originais do seu grupo (signature moves), música envolvente e uma demonstração contínua de controle corporal dentro do que abrange as danças urbanas, dança hip hop, sem exceder em movimentos que caracterizam as ginásticas, cheerleaders, acrobacias ou movimentos extremamente perigosos.

## SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International fundada em 2002 e sediada em Los Angeles, é a produtora de várias transmissões gravadas ao vivo de competições de dança. Entre eles o MTV Randy Jackson presents America's Best Dance Crew, o hip hop dos EUA USA Hip Hop Championship, o World Hip Hop Dance Championship, as World Battles e as Urban Moves Dance Workshops. O Hip Hop International é reconhecido em mais de 100 países por suas transmissões na MTV e outras emissoras internacionais.

A Hip Hop International é representada por países oficialmente licenciados de todo o mundo que respeitam as origens do hip hop e que realizam seus eventos e competições sob os auspícios (circunstâncias) da Hip Hop International e que qualificam dançarinos de dança rua e grupos de dança, para representar seu país no Campeonato Mundial de Dança Hip Hop e nas Batalhas: Bboy, Popping, Locking e All Styles.

## INFORMAÇÕES PARA CONTATO DA HIP HOP INTERNATIONAL BRAZIL

Endereço para correspondência: Av. Salgado Filho 135, conj 802 - Porto Alegre-RS-Brasil - CEP 90010-221

Telefone: 51 30193099 Celular: 51 99675876

Email: [contato@hiphopinternacional.com.br](mailto:contato@hiphopinternacional.com.br)

Web site: [www.hiphopinternacional.com.br](http://www.hiphopinternacional.com.br)

Facebook: [www.facebook.com/hhiBrasil](https://www.facebook.com/hhiBrasil)

Instagram: [@hhibrazil](https://www.instagram.com/hhibrazil)

Twitter: [@hhi\\_brasil](https://twitter.com/hhi_brasil)

## CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO ELEGIBILIDADE DO PARTICIPANTE E POLITICAS

Todos os participantes devem respeitar as regras de elegibilidade da HHI. Participantes que participarem de qualquer evento nacional e/ou continental/mundial de uma afiliada da HHI são responsáveis por fornecerem informações pessoais atualizadas e documentos oficiais atualizados comprovando sua nacionalidade e data de nascimento.

### EXIGÊNCIA DE NACIONALIDADE

1. Cada integrante deve ser cidadão ou possuir o visto de residência.
2. A prova de cidadania ou residência deve ser validada antes de cada competição pelo organizador do evento.
3. Um integrante do grupo que declarar-se residente deve residir no país por um período mínimo de seis (6) meses e deve ser capaz de fornecer uma documentação oficial para comprovar tal declaração.
4. Um integrante não pode competir por mais de dois (2) países dentro de três (3) anos consecutivos.
5. Um integrante não pode representar dois (2) países no mesmo evento e/ou no mesmo ano.

Obs: O não fornecimento de um documento que comprove, de forma oficial governamental, a nacionalidade pode resultar em desqualificação, suspensões e/ou outras penalidades severas consideradas necessárias pelo HHI.

### NÚMERO E SELEÇÃO DE GRUPOS PARA O WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

Todos os eventos devem ser realizados usando as Regras e Regulamentos da Hip Hop International. Os grupos participantes do World Hip Hop Dance Championship por um dos seguintes motivos a) classificação nos eventos nacionais que seu país realizou licenciados pela Hip Hop International; b) selecionados internacionais por representantes da HHI e/ou; c) por convite especial da HHI. Cada país poderá classificar até três (3) grupos em cada categoria (Junior, Varsity, Adult, MiniCrew e MegaCrew) para competir no World Hip Hop Dance Championship.

No caso de uma ou todas as crews que se classificaram em seu país (Brasil), por qualquer razão não puderem representar o país no World Hip Hop Dance Championship, o próximo grupo/crew mais bem colocado obterá a vaga, e o diretor do HHIBrazil poderá convocá-lo. Em uma situação onde não há nenhum grupo classificado para representar o Brasil, o diretor do HHIBrazil poderá nominar um grupo para competir e o grupo/crew deverá receber a aprovação oficial do HHI.

### FORMULÁRIOS E REQUERIMENTOS

1. Os participantes devem preencher e completar todos os formulários. Os formulários devem ser devolvidos antes do prazo final de inscrição para o escritório nacional da afiliada da HHI com as devidas taxas de inscrição pagas. Do contrário, o registro poderá ser negado.
2. Isenção de Responsabilidade: Cada integrante deve assinar e enviar um comunicado de termo de responsabilidade antes da competição, liberando a HHI, o organizador, os seus agentes, diretores, funcionários e patrocinadores da responsabilidade por quaisquer acidentes ou lesões que ocorrem a um participante do grupo antes, durante, ou depois de um evento ou competição da HHI.
3. Direitos de Imagem: Todos os integrantes do grupo devem assinar o formulário que permita a liberação de imagem pela HHI, organizador da competição, agentes ou patrocinadores equipe para o cinema, vídeo e ou registro da coreografia e participação no evento para uso em televisão, cinema, home vídeo, internet, rádio, imprensa, mídia, relações públicas, etc.

## COMPOSIÇÃO DE UM GRUPO DE DANÇA (DANCE CREW)

### GRUPOS DE 5 A 9 INTEGRANTES – JUNIOR, VARSITY E ADULT

O grupo é constituído por um mínimo de cinco (5) a um máximo de nove (9) integrantes. Os integrantes do grupo podem ter qualquer combinação de gêneros dentro das faixas etárias assim definidas:

<b>Categoria Junior:</b>	Dos sete (7) aos doze (12) anos.
<b>Categoria Varsity:</b>	Dos treze (13) aos dezessete (17) anos.
<b>Categoria Adult:</b>	Acima dos dezoito anos (18).

### REQUISITOS DE IDADE PARA JUNIOR, VARSITY E ADULT

1. O comprovante de idade de cada participante deve ser validado pelo organizador do evento antes da competição.

Cada participante deverá apresentar uma identificação emitida pelo governo (uma carteira de motorista atual, cópia autenticada ou documento original da certidão de nascimento e/ou passaporte) indicando a data de nascimento. Para competições continental e/ou mundial, uma cópia autenticada da certidão de nascimento e/ou passaporte, o passaporte será obrigatória.

2. Um máximo de dois (2) integrantes poderá competir em um grupo em uma categoria acima de sua idade. Porém, nenhum integrante poderá competir em uma categoria abaixo de sua idade.

3. Um integrante cuja idade cai entre duas categorias no ano da competição (até 31 de dezembro) poderá competir em ambas as categorias daquele ano. Veja o exemplo:

Exemplo: Um pré-adolescente de doze (12) anos de idade que fará treze (13) anos de idade no ano da competição (até 31 de dezembro) pode competir na categoria Junior ou Varsity. Do mesmo modo, um adolescente de dezessete (17) anos de idade que fará dezoito (18) anos de idade no ano da competição (até 31 de dezembro) pode competir na categoria Varsity ou Adult.

### MINICREW 3 INTEGRANTES

A MiniCrew é composta por um total de três (3) integrantes. A MiniCrew poderá ser composta por integrantes de qualquer idade e gênero.

### MEGRACREW 10 A 40 INTEGRANTES

Uma MegaCrew é constituída por um mínimo de dez (10) a um máximo de quarenta (40) integrantes. A MegaCrew poderá ser composta por integrantes de qualquer idade e gênero.

## LIMITE DE PARTICIPAÇÃO

Um integrante de um grupo, não poderá competir em mais do que um (1) grupo por categoria e competição.

## SUSPENSÃO, DESQUALIFICAÇÃO DE INTEGRANTE

Falsificação de informações pessoais e/ou documentos nacionais fornecidos por um grupo, integrante ou representante da mesma, será sujeito a desqualificação, suspensão e/ou outras penalidades severas medidas consideradas necessárias pela HHI.

## NOMES DOS GRUPOS/CREWS

O nome do grupo/crew não deve ser considerado ofensivo ou obsceno. O organizador do evento tem o direito de recusar um nome inadequado e solicitar um nome que seja aceitável para os padrões da HHI.

## FASES DA COMPETIÇÃO

Uma competição pode ter uma única fase (somente a final), duas fases (preliminar e final) ou três fases (preliminar semifinal e final). O número de fases será determinado pelo organizador do evento com base no número total de grupos participantes e o tempo total alocado para a competição. O número total de grupos que irão avançar de uma fase para a outra é a seguinte:

### PARA DUAS (2) FASES DE COMPETIÇÃO: PRELIMINARES E FINAIS

#### DA PRELIMINAR PARA A FINAL

1 a 10 grupos:	A partir de 5 mais o defensor do título
11 a 15 grupos:	A partir de 7 mais o defensor do título
Mais de 16 grupos:	A partir de 50% dos grupos participantes mais o defensor do título

### PARA TRÊS (3) FASES DE COMPETIÇÃO: SEMIFINAIS, PRELIMINARES E FINAIS

#### DA PRELIMINAR PARA A SEMIFINAL

O número de grupos que avançam da preliminar para a semifinal é a partir de 50% do número total de grupos participantes.

#### DA SEMIFINAL PARA A FINAL

<b>Categoria Junior:</b>	A partir de 5 mais o defensor do título
<b>Categoria Varsity:</b>	A partir de 7 mais o defensor do título
<b>Categoria Adult:</b>	A partir de 7 mais o defensor do título
<b>Categoria MiniCrew:</b>	A partir de 5 mais o defensor do título
<b>Categoria MegaCrew:</b>	A partir de 7 mais o defensor do título

## ORDEM DE APRESENTAÇÃO

<b>Fase Preliminar</b>	Selecionada de forma aleatória por um computador realizado pelo organizador do evento.
<b>Semifinal *</b>	Ordem inversa da pontuação da fase preliminar.
<b>Fase final</b>	Ordem inversa da pontuação da semifinal mais o defensor do título.

\* A semifinal é conduzida sobre a decisão do organizador da competição.

## ORDEM DE APRESENTAÇÃO DAS CATEGORIAS\*

**Categoria Junior**  
**Categoria Varsity**  
**Categoria Adult**  
**Categoria MiniCrew**  
**Categoria MegaCrew**

\*Nota: O organizador da competição pode mudar a ordem das categorias a serem apresentadas mediante notificação para as mesmas.

## MUDANÇAS DE INTEGRANTES

### MUDANÇAS DE ENTRADA DURANTE A COMPETIÇÃO, ADIÇÕES, SUBSTITUIÇÕES

Todos os integrantes de uma Crew, MiniCrew ou MegaCrew que estão listados no formulário de inscrição do evento (de acordo com o registro online) devem competir na primeira fase da competição. O HHI não permite mudanças de integrantes de uma fase de competição para outra sem justa causa e aprovação do organizador do evento, diretor judiciário e/ou jurado principal. Todos os grupos que competirem estarão sujeitos a verificação ao entrar/sair do palco durante a competição.

Um grupo que compete com mais, menos ou diferentes integrantes do que aqueles registrados, sem aprovação, estão sujeitos a desqualificação, suspensão e/ou outras penalidades consideradas necessárias pelo HHI. Substituições ou acréscimos de integrantes depois do início da competição não é permitido, exceto por causa razoável e justificável. Uma taxa de inscrição adicional será necessária para cada substituição/adição permitida.

## DEFENSORES DO TÍTULO

### PARTICIPAÇÃO DO(S) DEFENSOR(ES)

O atual campeão é a equipe ganhadora da "medalha de ouro" (gold medal) do campeonato do ano anterior e pode voltar para defender seu título.

O(s) defensor(es) do título deve(m) apresentar sua coreografia na Semifinal e receber uma pontuação. Se não houver uma Semifinal, o(s) atual(is) defensor(es) se apresentará(ão) na Preliminar e receberão uma pontuação.

A fase Final do campeonato incluirá os grupos que se classificaram na Semifinal mais o defensor(es) do título, se aplicável. O(s) defensor(es) avançará(ão) automaticamente para a Final e ser(ão) o último a competir na ordem do campeonato.

### MUDANÇAS DE ENTRADA, ADIÇÕES OU SUBSTITUIÇÕES PARA OS DEFENSORES DO TÍTULO

Para uma Crew, MiniCrew ou MegaCrew defendendo um título de campeão e solicitando uma mudança no número de integrantes originais; adições, substituições serão assim permitidas: No máximo de um (1) integrante na categoria MiniCrew. No máximo de dois (2) integrantes para grupos (crews) compostas por 5 a 6 integrantes e um máximo de três (3) será permitida para grupos (crews) compostas por 7 a 9 integrantes. E um máximo de 1/3 dos integrantes da MegaCrew original. O organizador do evento deve ser notificado antes da competição ou durante o registro no local para aprovar a alteração ou alterações.

### MUDANÇAS DA COREOGRAFIA

Um grupo poderá mudar uma parte ou mudar por completa a coreografia quando avançar de uma fase para outra.



### PASSAGEM DE PALCO/ENSAIO TÉCNICO

A menos que existam circunstâncias que impeçam uma passagem de palco/ensaio técnico, será dada a oportunidade para cada grupo passar a sua coreografia, com ou sem a música, na área de competição (palco), pelo menos uma vez antes do início da competição. O grupo é responsável por se apresentar para a passagem de palco no tempo proposto ou poderá perder tal oportunidade.

### REQUISITOS DE PERFORMANCE MUSICAL

1. A coreografia deve ser realizada, em sua totalidade, a música selecionada, preparada e fornecida pelos grupos (Crews). O organizador não irá providenciar a música do grupo. Os grupos são responsáveis pela qualidade, mixagem e som da sua música.

2. Cada grupo deve incluir um segmento de música contínua, ininterrupta por edições ou efeitos sonoros, dentro de suas coreografias para obter a maior pontuação possível dos jurados. É altamente recomendável que a música para grupos da categoria Junior e MiniCrews incluam no mínimo de vinte (20) segundos de música contínua e ininterrupta colocado em qualquer parte da música. A música dos grupos de Varsity e Adult deve incluir pelo menos um segmento de no mínimo de trinta (30) segundos de música contínua e ininterrupta colocada em qualquer parte da música.

3. A música de competição do grupo (Crew) deve ser gravado em um Pen Drive e ser a única música gravada no Pen Drive (salvo especificação contrária pelo organizador do evento).

4. O dispositivo deve estar em bom estado (sem vírus). É de responsabilidade do grupo manter um back-up disponível, caso seja necessário.

5. O nome do grupo e da categoria deve constar no Pen Drive. As informações devem constar no nome do arquivo/música.

6. Não existe um número máximo ou mínimo de músicas ou de gravações que podem ser utilizados na coreografia. A comissão de jurados concluiu que menos músicas mixadas podem ser preferíveis ao invés de várias seleções musicais, permitindo um maior foco aos integrantes.

7. Os grupos são aconselhados a ter precaução com a música para ela não se tornar demasiada e complexa, com muitas edições, efeitos sonoros ou músicas que impeçam uma performance limpa e clara.

8. A música de competição não deve conter (ou soar como) linguagem imprópria, obscena ou ofensiva. O organizador do evento tem o direito de recusar a música com linguagem inapropriada, obscena ou ofensiva.

Os grupos devem levar em consideração um ditado, "quando em dúvida, deixe de fora". Não arrisque uma dedução por palavras ou linguagem inadequadas.

9. Edições ou alterações de música – Um grupo pode editar ou substituir sua música inicial ao avançar de uma fase para outra. A alteração/edição deve ser feita e fornecida ao organizador do evento dentro do tempo permitido pelo organizador do evento. Para o World Hip Hop Dance Championship, o tempo limite para a substituição ou mudanças de músicas é até três (3) horas antes do início da fase Preliminar e Semifinal e para a Final é até dez (10) horas antes do início da rodada Final da competição. Nenhuma alteração ou edição será aceita além após este período de tempo.

10. Os grupos podem ser solicitados a fornecer por escrito as seguintes informações de música ao organizador do evento antes do início do evento para cada música usada na coreografia:

1) Título, 2) Artista, 3) Compositor, 4) Editora e 5) Gravadora.



## REQUISITOS DE TEMPO MUSICAL/COREOGRAFIA

### CATEGORIA JUNIOR E MINICREW

A duração da coreografia nas categorias Junior e MiniCrew são de um minuto e trinta segundos (1:30). É permitido um acréscimo ou decréscimo de cinco (5) segundos para mais ou para menos, resultando em no mínimo de um minuto e vinte e cinco segundos (1:25) e um máximo de um minuto e trinta e cinco segundos (1:35). A coreografia que tiver um tempo maior ou menor do que o permitido, sofrerá uma dedução na sua nota final.

### CATEGORIA VARSITY E ADULT

A duração da coreografia nas categorias Varsity e Adult é de dois minutos (2:00). É permitido um acréscimo ou decréscimo de cinco (5) segundos para mais ou para menos, resultando em no mínimo de um minuto e cinquenta e cinco segundos (1:55) e um máximo de dois minutos e cinco segundos (2:05). A coreografia que tiver um tempo maior ou menor do que o permitido sofrerá uma dedução na sua nota final.

### CATEGORIA MEGACREW

A duração da coreografia na categoria MegaCrew é de três minutos e trinta segundos (3:30). É permitido um acréscimo ou decréscimo de trinta (30) segundos para mais ou para menos, resultando em no mínimo de três minutos (3:00) e um máximo de quatro minutos (4:00). A coreografia que tiver um tempo maior ou menor do que o permitido, sofrerá uma dedução na sua nota final.

A contagem do tempo começa com o primeiro som audível (inclui o bip de sinalização) e termina com o último som audível.

Violação do tempo de coreografia principal para TODAS os grupos: Duração da coreografia/música que é mais de 10 segundos ou menos de 10 segundos que o mínimo ou máximo permitido não serão aceitos e estarão sujeitos a desqualificação.

## REGRAS E CRITÉRIOS GERAIS

### ACESSÓRIOS

O acessório pode incluir chapéus, bonés, bandanas, luvas, lenços, cintos, joias, etc. Remoção de peças do vestuário durante a execução é permitida desde que não seja ofensiva ou fora do padrão. Roupas “descartadas”, tirar uma peça, devem ser colocadas fora da área de competição e nunca atiradas do palco para a plateia. Roupas de baixo devem ser adequadas e usadas por todos os integrantes dos grupos em todos os momentos. Roupas muito curta e/ou muito apertadas serão analisadas e podem ser consideradas impróprias, especialmente para a exposição excessiva de determinadas áreas do corpo e/ou impróprias para a idade. Óleo corporal ou outras substâncias aplicadas ao corpo ou às roupas que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e da segurança dos outros competidores são proibidos. Os grupos podem usar as ‘stomp boot’, tênis e suas formas variáveis (casual; corrida; basquete; tênis esportivos; skate; para jogar tênis e etc.). Todos os calçados devem ser limpos, não podem ter solados altos. Sapato de Sapateado, sapatos de Jazz, alguns tipos de calçado salto-alto, chinelos, pantufas ou dançar descalço, são proibidos.

### ADEREÇOS

#### PARA GRUPOS DE 5 A 9 INTEGRANTES E PARA AS MINICREWS

Adereços que não pertencem ao "acessório" de uma crew estão proibidos (por exemplo, bengalas, cadeiras, lanternas, mochilas, polchetes, bolsas, cordas, instrumentos musicais entre outros). Joelheiras ou qualquer outro equipamento para auxiliar na segurança e execução adequada de um movimento é permitido, mas escondido, quando possível, de modo a não prejudicar o desempenho ou a concentração dos jurados na apresentação. Em caso de dúvidas contataram a Hip Hop International Brazil para esclarecimentos ([contato@hiphopinternacional.com](mailto:contato@hiphopinternacional.com)).

### MEGACREW

Adereços permitidos a categoria MegaCrew são aqueles que são pequenos o suficiente para serem segurados confortavelmente em uma mão, facilmente móvel e são um elemento do acessório e/ou estão relacionados com o tema ou a natureza da coreografia (por exemplo, bengalas, cadeiras, lanternas, mochilas, polchetes, bolsas, cordas, instrumentos musicais entre outros). Adereços que são colocados no palco ou fixos no chão, como cadeiras, escadas, planos de fundo, conjunto de peças, mobiliário, etc., não são permitidos. É altamente aconselhável que os integrantes da MegaCrew escolham cuidadosamente se devem ou não usar um adereço, e garantir que o mesmo atenda aos requisitos de aceitabilidade para evitar uma dedução máxima. A dedução para o uso de adereços que não são permitidos é de **1 ponto**. Quando em dúvida se um adereço é aceitável, recomendamos encaminhar um e-mail para [contato@hiphopinternacional.com.br](mailto:contato@hiphopinternacional.com.br)

### TODO O GRUPO NO PALCO DURANTE TODA A COREOGRAFIA (SOMENTE PARA INTEGRANTES DE 5 A 9 INTEGRANTES E MINICREWS)

Todos os integrantes devem começar juntos no palco e permanecer nele durante toda a duração da coreografia. Não é permitida a entrada ou saída do palco pelos integrantes a qualquer momento. A dedução será dada caso o grupo não siga esta regra.

### TODA A MEGACREW NO INÍCIO E FINAL (SOMENTE PARA MEGACREWS)

Todos os integrantes da MegaCrew devem começar a coreografia juntos no palco por um período mínimo de trinta (30) segundos e terminar no palco juntos por um período mínimo de trinta (30) segundos. Além dos primeiros trinta (30) segundos e últimos trinta (30) segundos, os integrantes da MegaCrew podem sair ou entrar no palco livremente pelo restante da rotina.

### INÍCIO TARDIO/COMEÇO ATRASADO

Um grupo que não comparecer no palco e não ficar em uma posição inicial no prazo de 20 (vinte) segundos após a chamada, será considerado um começo atrasado e receberá uma dedução.

### PRÉ-INÍCIO

O pré-início ocorre quando, antes de tomar a posição de início; o grupo demonstra introduções excessivas ou chamando a atenção da coreografia por mais de 10 (dez) segundos após todos os integrantes terem entrado no palco. A dedução será aplicada.

**FALSO COMEÇO**

Um falso começo é um movimento feito por um ou mais integrante do grupo antes ou imediatamente após o sinal do começo da música, fazendo com que o grupo tenha que solicitar um reinício.

**NÃO APARIÇÃO**

O grupo que não comparecer no palco e iniciar a posição inicial dentro de 60 (sessenta) segundos após ter sido chamada, será declarado um "Não Aparição" e desqualificados.

**SAÍDA INCORRETA DO PALCO**

Grupos devem sair apenas das áreas designadas. Pular, saltar, realizar um mortal, pular para fora do palco é proibido e irá resultar em uma dedução.

**ARROGÂNCIA (GRANDSTANDING)**

A arrogância é uma exibição, que possa ofender os demais participantes e/ou expectadores, depois da apresentação ou posando ao final da apresentação. A dedução na nota final será dada.

**PASSANDO POR TRÁS DO PALCO/BACKSTAGE**

A passagem por de trás do palco, backstage, são proibidos e sujeitos a desqualificação. Uma passagem por de trás do palco é definida como passar atrás do palco para chegar ao outro lado do palco, fora da vista do público.

**QUEDAS****1. Queda Grande**

- a. Um integrante cai de um levantamento ou de um apoio que é irrecuperável.
- b. Um integrante cai durante a performance, que é irrecuperável.

**2. Queda Pequena**

- a. Um erro muito perceptível, acidental durante a performance que é recuperável.
- b. Um participante tropeça, escorrega ou cai durante a coreografia que é recuperável.

### ATENÇÃO MÉDICA

1. É da responsabilidade do grupo, coreógrafo ou administrador do grupo, comunicar uma lesão ou doença de um integrante do grupo para o(s) organizador (es) do(s) evento(s).
2. Se em algum momento antes ou durante a competição. Um integrante de o grupo sentir-se mal, se lesionar, ou sua condição física ou emocional seja colocada em risco, ele/ela pode ser declarado (a) incapacitado (a) ou desqualificado (a) para competir depois. O(s) organizador (es) da competição se reserva(m) o direito de retirar qualquer concorrente que pareça ter alguma deficiência grave, lesão ou necessidade de atenção médica.
3. O(s) organizador (es) da competição se reserva(m) o direito de solicitar a autorização por escrito de um médico para que o integrante do grupo possa competir caso acredite(m) ele/ela seja considerado(a) clínica ou emocionalmente em risco para participar.
4. O organizador do evento pode exigir que os grupos/integrantes dos grupos assinem uma liberação adicional de responsabilidade e/ou dispensa em caso de doença ou lesão de um integrante antes de competir.

### PADRÕES DE PRODUÇÃO

Os participantes podem exigir saber, de forma antecipada, a qualidade do som, iluminação, encenação e gerenciamento em todos os eventos HHI garantindo uma produção de alta qualidade e ambiente competitivo.

### CIRCUNSTÂNCIAS EXTRAORDINÁRIAS

#### INCIDÊNCIAS DE CIRCUNSTÂNCIAS EXTRAORDINÁRIAS

Uma circunstância extraordinária é uma ocorrência além do controle de um grupo que afeta a capacidade do grupo de executar sua coreografia com perfeição no início ou a qualquer momento. Uma circunstância extraordinária não se limita aos exemplos listados abaixo e podem ser declarados a critério do Diretor Judiciário ou do Jurado Principal (Head Judge).

1. Música incorreta é tocada ou cortada.
2. Problemas de música devido ao mau funcionamento do equipamento.
3. Perturbações causadas por falhas gerais do equipamento, ou seja, iluminação, palco, som, etc.
4. A realização ou introdução de qualquer objeto estranho ou perturbação na área de apresentação um pouco antes ou durante uma apresentação, por um indivíduo ou outro meio que não os integrantes do grupo.
5. Rupturas causadas por falhas do local ou condições de operação.

#### GESTÃO DE CIRCUNSTÂNCIAS EXTRAORDINÁRIAS

1. É da responsabilidade do grupo, parar imediatamente a coreografia se uma circunstância extraordinária, algo fora do comum, ocorrer\*.
2. O organizador da competição, Diretor de Prova/Diretor Judiciário e/ou comissão de evento irão rever a situação, e sobre a mesma, tomarão uma decisão e corrigirá o problema, o grupo será reintroduzido, retornará ao palco e reiniciará sua apresentação. Se a alegação do grupo, for declarada improcedente pelo Diretor Judiciário, o grupo não terá permissão para reiniciar a Performance, resultando em um abandono e em uma redução de 1.0 ponto.
3. Reivindicação de uma circunstância extraordinária apresentada pelo grupo após o término da apresentação, não serão aceitos ou revistas.

\* Na Categoria Júnior apenas o líder designado do grupo pode levantar uma 'Bandeira Vermelha' (RED FLAG) caso ele/ela perceba que ocorrerá uma situação inusitada em seu grupo. Se for determinado que a culpa seja do organizador da competição, em seguida, o grupo terá permissão para executar a coreografia novamente sem penalidade. Se for determinado que a falha fora do grupo, em seguida, o grupo terá permissão para executar a coreografia novamente com um 1 (um) ponto de dedução na nota final

**TAMANHO DO PALCO PARA A COMPETIÇÃO****PALCO DA COMPETIÇÃO PARA GRUPOS DE 5 A 9 INTEGRANTES E MINICREWS**

O palco padrão da competição é de 9.1m x 9.1m para todas as competições. Sob nenhuma circunstância o palco da competição deve ser inferior a 6.1m x 9.1m.

**PARA MEGACREWS**

O palco padrão da competição é de 10.97 x 12m, com coxia de 3.65m x 2.43m. Sob nenhuma circunstância o palco da competição deve ser inferior a 9.1m x 9.1m.

**Observação:** Devido a maior parte das estruturas cênicas no Brasil, o palco da competição poderá sofrer alterações nas medidas de acordo com cada etapa. Um comunicado será feito aos competidores antes do início da competição.

**CÓDIGO DE CONDUTA**

Em todos os momentos, os participantes devem comportar-se de maneira respeitosa, responsável e profissional. HHI e o HHIBrazil reservam-se o direito de desqualificar qualquer grupo ou integrante por não cumprir com qualquer exigência de participação ou comportando-se de forma antidesportiva em relação aos organizadores, jurados, dançarinos, patrocinadores, seus licenciados, locais, em torno da área de competição, pessoas envolvidas de forma direta ou indireta com o evento, público em geral e etc.

**PONTUANDO UMA APRESENTAÇÃO, UMA COREOGRAFIA**

Cada coreografia é avaliada de acordo com cada critério de avaliação, Performance e Técnica, para receber um máximo de 10 pontos.

**CRITÉRIOS DE PERFORMANCE E PONTUAÇÃO:****PERFORMANCE = 50 % OU CINCO (5) PONTOS DA PONTUAÇÃO TOTAL**

Os jurados irão recompensar as coreografias que utilizem movimentos únicos e originais/criativos, bom uso do palco, formações, carisma e a presença autêntica de estilos de dança, resultando em uma coreografia que busque uma reação singular.

**CRIATIVIDADE (10%)**

Coreografando e desenvolvendo sua apresentação de uma maneira única e inigualável, com movimentos característicos e combinações de movimentos que são somente suas, com um 'signature move' ou seja, movimentos característicos e originais que mostrem a sua identidade. Maneiras originais de ir para o chão, levantar-se do chão, transições e edição de música colocam você à parte de outros praticantes. Seja especial, criativo e surpreendente em todos os aspectos de sua apresentação.

**COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA, OCUPAÇÃO DO PALCO, ESPAÇO, FORMAÇÕES E MUDANÇAS DE NÍVEIS (10%)**

O grupo deve demonstrar conhecimento de espaço entre os integrantes através de uma gama completa de formações originais, complexas, desafiadoras, movimentos e padrões interativos entre os integrantes. O uso pleno do palco também deverá ser considerado. **A apresentação deve incluir os cinco (5) níveis de movimento (chão, ajoelhado, agachado, em pé e aéreo)**, utilizando o braço, a mão, as pernas, os pés, troncos e cabeça em movimentos com transições que sejam criativas e imprevisíveis.

**PRESENÇA DE PALCO: INTENSIDADE, AUTOCONFIANÇA, PROJEÇÃO E PRESENÇA (10%)**

A coreografia contém movimentos dinâmicos do começo ao fim como um todo e, com integrantes contendo o mínimo de pausas e poses. Durante a apresentação, caracterizados por um ou mais integrantes do grupo, os demais integrantes devem continuar realizando movimentos que contribuem para a intensidade geral da apresentação. Projeção dos integrantes é consistentemente forte em toda a apresentação com uma ininterrupta demonstração de confiança medida pela expressão facial, contato visual e movimento do corpo. Os integrantes devem realizar com entusiasmo, paixão e uma habilidade natural para conquistar a todos com sua coreografia.

**PRESENÇA DO ESTILO E ACESSÓRIOS (10%)**

Presença de estilo é a capacidade dos integrantes do grupo em demonstrarem uma autêntica e desinibida representação dos seus estilos de danças. Presença do estilo inclui atitude, energia, postura e carisma. Os grupos poderão utilizar acessórios que representem o tema da sua coreografia, mas devem tomar um cuidado, levar em consideração que a parte fundamental do estilo, a identidade não como urbano/rua/hip hop, se percam na coreografia. Trajes teatrais, culturais, folclóricos e fantasias

tradicionais não são típicos das danças urbanas/rua/hip hop (por exemplo, personagens de contos de fadas, animais, trajes históricos fora do período do street dance, etc.) não são recomendados e poderá resultar em uma dedução. Os integrantes não precisam estar vestidos de forma idêntica ou semelhantes. Individualidade do vestuário é incentivada. Em caso de dúvida contatar a Hip Hop International Brazil para esclarecimentos [contato@hiphopinternacional.com.br](mailto:contato@hiphopinternacional.com.br)

### VALORIZAÇÃO DA COREOGRAFIA/CONQUISTAR O PÚBLICO (10%)

Os integrantes do grupo e sua coreografia devem conectar-se com o público e buscar por reações emocionais, ou seja, emoção, alegria, riso, envolvimento e/ou sentido de drama em relação ao estilo apresentado. A coreografia deve deixar uma impressão memorável e duradoura.

## CRITÉRIOS DE TÉCNICA E PONTUAÇÃO:

### TÉCNICA = 50 % OU CINCO (5) PONTOS DA PONTUAÇÃO TOTAL.

Os jurados irão avaliar a execução e a dificuldade do(s) estilo(s) executado(s); popping, locking, breaking, hip hop, house e etc. Os jurados irão considerar a qualidade do movimento em toda a apresentação, incluindo o braço, perna, a colocação do corpo diante da coreografia apresentada, combinações dos cinco níveis de projeção no palco chão, ajoelhado, agachado, em pé e aéreo e a sincronização entre todos os integrantes do grupo.

### MUSICALIDADE (10%)

Performance e coreografia correspondente ao tempo e música de uso e capacidade do grupo para realizar simultaneamente a música. Movimentos e padrões realizados para os sons simulados dos integrantes do grupo na ausência de música gravada (por exemplo, bater o pé, palmas, vozes e etc.) também serão considerados e julgados como tal: **OBSERVAÇÃO:** Na ausência de música audível no final de uma coreografia onde o "foot stomping", bater palmas e/ou vozes de algum dos integrantes forem utilizadas, a coreografia será levada em consideração e somente terá o seu final considerado quando o último movimento perceptível parar.

*Musicalidade* – Sincopado/ técnica no beat. Os movimentos dentro da coreografia devem demonstrar estrutura musical e estilo, ou seja, usando variações rítmicas enfatizando o 'upbeat', 'downbeat', tempo e acentos em solo, duplo, contra-tempo e padrões musicais sincopados.

*Musicalidade* - Movimentos ligados à música. Ficar no tempo com a música, movendo-se ao ritmo da música, e usando frases identificáveis e componentes da música (por exemplo vocal e instrumental) para construir uma estrutura coreográfica.

### SINCRONIZAÇÃO/HARMONIA (10%)

Os movimentos de todos os integrantes são realizados em sincronia. Amplitude de movimento, a velocidade, o momento e execução de movimentos são realizados por todos os integrantes de maneira uniforme, sincronizada. Movimentos de deslocamentos ou movimentos sequenciados (Peel off/Cannon) são permitidos.

### EXECUÇÃO/CONTROLE CORPORAL E ESTABILIZAÇÃO (10%)

O grupo deve manter o controle da velocidade, direção, força do corpo durante toda a coreografia.

### DIFICULDADE DE EXECUÇÃO DOS AUTÊNTICOS ESTILOS DO HIP HOP DANCE/DANÇAS URBANAS (10%)

A dificuldade é medida pelos níveis de capacidade demonstrada por todos os integrantes e a variedade de estilos realizada. Uma consideração é dada ao número de integrantes que tentam e concluem com êxito na sua coreografia, movimentos complexos e, que demonstram através de sua variedade de estilos de dança um conhecimento amplo da base e origem das danças urbanas/hip hop/street dance.

Considerações adicionais e atribuição de pontos de dificuldade são dadas aos grupos que tentam movimentos difíceis com todos ou a maior parte dos seus integrantes. Exemplo: um grupo de cinco onde todos executa um movimento complexo, irá pontuar mais do que se no mesmo grupo dois executarem os mesmos movimentos. Além disso, se o mesmo grupo executa de maneira limpa, clara e objetiva o Locking, Popping e Breaking styles, terá uma pontuação mais alta do que um grupo de 5 onde um ou dois demonstram ter habilidades com um destes estilos ou mais.

### VARIEDADE DE ESTILOS (10%)

Um grupo que "apresente de forma identificável" três (3) ou mais estilos de dança receberá o máximo de um (1) ponto ou 10%. Um grupo que "apresente de forma identificável" dois (2) estilos de dança



receberá um máximo de meio ponto (.5). Um grupo que “apresente de forma identificável” um (1) estilo de dança receberá um máximo de um quarto de ponto (.25).

Os grupos devem incluir em suas coreografias uma ampla seleção de estilos de dança selecionados a partir da lista fornecida sem uso excessivo do mesmo movimento ou padrões. Uma gama variada de estilos deve ser mostrada na coreografia, com movimentos do braço, perna e corpo. A seguir é uma lista de estilos de dança de rua/clube/funk desde a fundação inicial até o presente, de onde os grupos são aconselhados a escolher:

- Locking
- Popping
- Breaking
- Whacking
- Punking
- Voguing
- House Dance
- Party Dances ou Club Dances (danças sociais/populares)
- Hip Hop Dance
- Krumping
- Stepping/Gumboot Dance
- Dancehall
- Afro Style

Um grupo que “executa de forma identificável” três (3) ou mais estilos de dança receberá o máximo de um ponto (1.0) ou os 10% completos. Um grupo que “executa de forma identificável” dois (2) estilos de dança receberá um máximo de zero virgula cinco (0,5). Um grupo que “executa de forma identificável” um (1) estilo de dança receberá um máximo zero virgula vinte e cinco (0,25).

Elementos tradicionais, culturais, folclóricos são bem-vindos em uma coreografia, mas devem ser mantidos em mínimo, isto é, limitado no número de movimentos tradicionais, culturais, folclóricos e na quantidade de tempo usado dentro da coreografia. Os grupos devem ter cuidado para não ofuscar ou perder a identificação de fundamentos, aparência, presença e autenticidade de urbano/rua/ hip hop arriscando uma dedução de .5. Em caso de dúvida, entre em contato com o Hip Hop International para obter esclarecimentos.

[cotato@hiphopinternacional.com.br](mailto:cotato@hiphopinternacional.com.br)



## LISTA DE DEDUÇÕES

## PERFORMANCE:

- Início tardio - não aparecer no palco dentro de 20 segundos depois de ser anunciado .05
- Arrogância .05
- Pré-início – presença no palco maior do que dez (10) segundos .05
- Queda ou tropeço (por ocorrência) – Grande .1
- Queda ou tropeço (por ocorrência) – Pequeno .05
- Falso início (infundadas) .25
- Alegação infundada resultando em um reinício da coreografia 1.0

## SOMENTE PARA GRUPOS DE 5 A 9 INTEGRANTES E MINICREW:

- Todos os integrantes do grupo fora do palco durante toda a coreografia 1.0

## SOMENTE PARA MEGACREWS:

- Todos os integrantes da MegaCrew fora do palco por um mínimo de trinta (30) segundos durante o começo da coreografia e um mínimo de trinta (30) segundos no final da coreografia
  - Toda a MegaCrew fora do palco nos primeiros 30 segundos .5
  - Toda a MegaCrew fora do palco nos últimos 30 segundos .5

## MÚSICA

- Categoria Junior e MiniCrew: Duração da coreografia (não contando os 01:25-01:35) .1
- Categoria Varsity e Adult: Duração da coreografia (não contando os 01:55-02:05) .1
- Categoria MegaCrew: Duração da coreografia (não contando os 03:00-04:00) .1
- Contém linguagem inapropriada (por ocorrência) .1

## MOVIMENTOS PROIBIDOS

- Gestos obscenos, comentários ou movimentos .1
- Uso excessivo de movimentos de Ginástica, Cheerleader, movimentos acrobáticos ou uso de movimentos excessivamente perigosos 1.0
- Saída incorreta do palco 1.0
- Elementos teatrais, culturais, folclóricos ou tradicionais em excesso na coreografia .5

## ACESSÓRIOS

- Vestuário/calçados inapropriados .05
- Acessórios não intactos (laços desatados, peças de roupas caindo, etc.) .05
- Uso de óleos corporais, tintas ou outras substâncias que afetam o palco .25
- Vestuário ou adereços lançados para o público (por ocorrência) .05
- O acessório é excessivamente teatral, cultural, folclórico ou tradicional e Não é a aparência e presença urbana/rua/hip hop (menor .25) e (maior .5)
- **SOMENTE PARA GRUPOS DE 5 A 9 E MINICREWS:** Uso de adereços .25
- **SOMENTE PARA MEGACREWS:** Uso de adereços não aceitos 1.0

## PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

1. A contagem Preliminar e/ou Semifinal não está contabilizada na pontuação total para chegar ao resultado final. A pontuação Preliminar é descartada antes da Semifinal e a pontuação da Semifinal será descartada antes da fase Final.
2. A classificação final dos grupos será determinada pela pontuação apenas na última fase.
3. A pontuação do júri será exibida ao público sempre após as fases Preliminar, Semifinal e Final.
4. A pontuação final determina a classificação final do grupo e sua posição oficial.

## CALCULANDO A PONTUAÇÃO FINAL

1. A maior pontuação possível é de dez (10) pontos.
2. Em um painel de 6 (seis) jurados as notas de Performance e as notas de Técnica (Skill), serão somadas e feita a média de cada item (Performance e Técnica) que irão compor a nota final. Em um painel de 8 (oito) jurados a nota maior e menor na Performance, e a nota maior e menor na Técnica (Skill) serão eliminadas. Será feita uma média com as demais notas em cada item (Performance e Técnica) formando assim, a nota final.
3. Qualquer dedução de pontos dada pelo Jurado Chefe/Head Judge, são deduzidos da pontuação total, para formar o resultado final.
4. A pontuação final será arredondada para o centésimo mais próximo.

## EMPATES

O desempate será feito na seguinte ordem:

- 1° O(s) Grupo(s) com a maior pontuação em Performance.
- 2° O(s) Grupo(s) com a maior pontuação em Técnica (Skill).
- 3° Uma análise da ordem que os jurados pontuaram os grupos.

## DISCREPÂNCIAS NAS REGRAS E/OU COMPETIÇÃO

1. Qualquer problema ou divergência durante a competição será levado ao conhecimento do organizador da competição que irá discutir com o Jurado Chefe/Head Judge, o Diretor Técnico e/ou a comissão de evento, e a(s) respectiva(s) decisão(ões) será(ão) definitiva(s).
2. Uma interpretação errada devido à tradução e/ou interpretação das regras, será resolvida de acordo com a versão em Inglês. Em caso de divergência, a versão **oficial** e mais atual das regras em inglês **disponibilizada pela HHI** será mantida a fim de tomar a decisão final.

## PROTESTOS

Protestos são proibidos e não serão aceitos a respeito de qualquer pontuação ou resultado de uma decisão.

## CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

Aqueles grupos que tiverem a maior nota dentre os grupos do seu país, representarão seu país na cerimônia de encerramento da competição como forma de homenagem. Medalhas, troféus, fitas e/ou prêmios serão concedidos para, pelo menos, os três (3) melhores grupos em cada categoria da competição.

## JULGANDO A COMPETIÇÃO

Um painel de jurados será formado por seis (6) pessoas mais o Head Judge para competições com mais de 50 grupos ou menos. Um painel de oito (8) pessoas mais o Head Judge para competições com mais de 50 grupos. Se existem circunstâncias atenuantes o Jurado Principal, Diretor Técnico e/ou o organizador do evento pode ajustar o número de jurados.

1. Todos os jurados devem cumprir a elegibilidade, a formação, um nível técnico de Jurado e exigências de certificação estabelecidas pela HHI e/ou HHIB (Hip Hop International Brasil). Os jurados são designados para julgar dentro de cada critério (Performance e Técnica) e lá permanecerão.
2. Número mínimo de jurados necessários nos municipais, regionais, estaduais e opens:
  - a. 3 (três) Jurados de Técnica (Skills)
  - b. 3 (três) Jurados de Performance
  - c. Um (1) Jurado Principal (Head Judge)
3. Número mínimo de jurados necessário nos nacionais, internacionais e competições de classe mundial:
  - a. Quatro (4) jurados de Técnica (Skill)
  - b. Quatro (4) jurados de Performance
  - c. Um (1) Jurado Principal (Head Judge)
  - d. Um (1) Diretor Técnico (Campeonatos Mundiais e Continentais)

Exceto em circunstâncias imprevistas, jurados que iniciarem o processo de julgamento na fase preliminar permanecerão na mesma posição de jurado em todas as fases, incluindo as finais.

## CADEIRAS DOS JURADOS NO CAMPEONATO

Os Jurados de Técnica, os Jurados de Performance, o Jurado de Dedução, o Jurado Principal (Head Judge) e o Diretor Judiciário estarão sentados a uma mesa, dispostos paralelamente à frente do palco de competição, a uma distância que proporcione uma visão clara e desobstruída de cada grupo "da cabeça aos pés." Iluminação adequada deve ser fornecida. Os jurados de Performance e Técnica estarão sentados em posições alternadas, ou seja: Performance, Técnica, Performance, Técnica e assim por diante.

## DEVERES DOS JURADOS

### JURADOS DE PERFORMANCE

Avaliar e pontuar a coreografia de acordo com os critérios de *Performance* para a dança de hip hop/danças urbanas: Criatividade, Execução e Formações, Autoconfiança e Controle Corporal, Presença de Rua e Valorização da coreografia juntamente com carisma transmitidos ao público e ao jurado.

### JURADOS DE TÉCNICA/SKILL

Avaliar e pontuar a coreografia de acordo com critérios de *Técnica* para a dança as danças urbanas/hip hop: Musicalidade, Sincronia, Execução, Dificuldade em executar os movimentos característicos de cada estilo apresentado e a Variedade de Estilos de danças urbanas/hip hop.

### JURADO DE DEDUÇÃO

O Jurado de Dedução pode ou não julgar a coreografia dos grupos. A responsabilidade primária do Jurado de Dedução é avaliar com precisão o grupo e a coreografia do grupo para quaisquer infrações, contidas na lista de deduções, e imediatamente deduzir pontos por tais infrações.

### JURADO PRINCIPAL/ HEAD JUDGE

O Jurado Principal não julga as coreografias, exceto em circunstâncias imprevistas. As responsabilidades gerais são facilitar e supervisionar o desempenho justo e preciso de todos os membros do júri e avaliar todas as discrepâncias, penalidades, deduções e desqualificações. Um jurado pode ser removido e substituído do painel pelo Jurado Principal (Head Judge) por causa justa.

### Os deveres específicos do Jurado Principal incluem:

1. Confirmar a execução e o número adequado dos estilos de dança apresentados;
2. Avaliar as possíveis deduções;
3. Triagem e seleção dos jurados;
4. Proteger as políticas e procedimentos do HHI e HHIBrazil assegurando o jogo limpo a todo o momento.

## DIRETOR JUDICIÁRIO

As atribuições do Diretor Judiciário incluem a educação e formação dos jurados sobre as Regras e Regulamentos do HHI e auxiliar o Jurado Chefe/Head Judge na avaliação do justo e preciso julgar, marcando os resultados a partir da pontuação dada pelos jurados. Atribuições específicas do painel do Diretor Técnico incluem:

1. Gerenciar as atividades programadas do painel;
2. Programar, ensinar e administrar seminários de formação dos jurados;
3. Triagem e seleção de jurados;
4. Postando as pontuações e resultados para exibição pública;
5. Gerenciar perguntas e dúvidas;
6. Avaliar as deduções;
7. Proteger as políticas e procedimentos do HHI e HHIBrazil assegurando o jogo limpo a todo o momento.

## COMPOSIÇÃO DE UMA COREOGRAFIA • O QUE FAZER E NÃO FAZER

### DICAS DOS JURADOS EM O QUE CONSIDERAR NO DESENVOLVIMENTO DE SUA APRESENTAÇÃO

Para desenvolver uma coreografia vencedora, você deve escolher CUIDADOSAMENTE os estilos de danças urbanas que melhor representam seu grupo e dão um toque especial. Os grupos são encorajados a serem atuais, criativos, inovadores e seguirem seu próprio estilo e identidade em sua coreografia.

Evite seguir ou ser influenciado pelas apresentações dos campeões mundiais do passado. Não existe um modelo diferente para uma coreografia campeã. O que é considerado único e especial em um ano pode ser considerado um “exagero” no próximo ano. Os Jurados do HHI procuram performances que são diferentes, novas, originais e que apresentam uma autêntica variedade de estilos de danças urbanas. Seja você mesmo e expresse a diversidade do seu grupo com paixão, intensidade e estilo.

Uma apresentação vencedora deverá incluir uma grande quantidade de movimentos. Não cometa o erro de usar muitas músicas e incorporar muitos efeitos de som, pois muitas vezes pode atrapalhar a performance do grupo. Editar a música excessivamente ou adicionar muitos efeitos de som pode danificar uma frase musical, contagens e musicalidade. As músicas em uma apresentação devem deixar uma impressão duradoura ou expressar um tema musical permitindo uma dança ininterrupta e pura, limpa. O abuso de edições e efeitos de som, muitas vezes deixa a desejar a apresentação de um grupo. Seja cauteloso e preserve a musicalidade de sua apresentação.

Quando coreografar o recomendado 20 segundos (para a categoria Junior e MiniCrews) e 30 segundos (para as categorias Varsity e Adult) de segmentos de música ininterruptas, os grupos são encorajados a apresentar uma coreografia usando uma combinação de movimentos fluidos e nos diferentes planos. Este é um mínimo, o grupo pode prorrogar este durante a execução de toda a coreografia.

Frequentemente ignorado ou esquecido pelos grupos é encontrar o “Groove”. O “groove” é a reação do bailarino à batida e ao tom da música. Ele ajuda o bailarino a improvisar e expressar melhor a sua dança de dentro para fora. O “groove” existe em todos os tipos de música e dança e, certamente, em todos os estilos de hip hop/danças urbanas. É o que torna a dança “funky”, por exemplo. Encontre o “groove” em sua música e o expresse na apresentação do seu grupo. É outra oportunidade de exibir a dança e chamar a atenção dos jurados.

Os grupos devem considerar incluir poucos estilos de dança e executá-los perfeitamente em suas apresentações isso diminuiria a possibilidade de uma apresentação pobre. O número mínimo de estilos de dança hip hop/danças urbanas é 3. Não arrisque apresentar menos do que três estilos, correndo o risco de falhar na hora de apresentar um ou dois estilos em sua coreografia.

Os jurados irão avaliar as técnicas do grupo através do seu integrante mais fraco. Os grupos devem estar conscientes de que ter um integrante mais novo que não é claramente mais forte do que os outros integrantes pode reduzir a pontuação total do grupo.

Movimentos realizados em uma apresentação (que requerem uma preparação para o movimento, por exemplo, back flip) serão considerados truques sem atribuição de valor a menos que sejam precedidos, acompanhados e integrados dentro da coreografia de dança hip hop/danças urbanas. A inclusão de TRUQUES (uma prática estabelecida pelo uso de movimentos específicos de uma determinada modalidade que não caracterize em nenhuma circunstância o hip hop, as danças urbanas, por exemplo: a ginástica), pode acrescentar, em uma maneira geral, na coreografia, mas não significa que esta coreografia terá uma nota maior que outra coreografia que não utilizou dos mesmos “truques”. Nenhum ponto extra será concedido pela inclusão de

truques, mas usá-los para destacar a temática da apresentação, a personalidade e a excitação é um risco permitido.

Criar e utilizar um tipo de 'signature move' ou seja, movimentos característicos e originais que mostrem a sua identidade, que só o seu grupo faz, para aumentar a criatividade e conquistar o público é incentivado. A inclusão de um 'signature move' (um ato difícil, habilidoso, ou inteligente projetado para divertir cativar e/ou surpreender que envolva a maior parte dos integrantes do grupo ao mesmo tempo) irá melhorar a coreografia e aumentar a pontuação se bem executada e, é relevante para a leitura global de uma apresentação. A criação e utilização de um 'signature move', irá ajudar a destacar um grupo de outros, no entanto, deve-se tomar um cuidado para que o excesso de 'signature move' não atrapalhe na qualidade da coreografia, na apresentação dos estilos de dança perante a nota final.

A inclusão de um uso razoável de danças tradicionais (culturais) e folclore para aumentar a individualidade e ainda identificar o grupo, é permitida e bem-vinda. Exemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Qualquer pergunta relacionadas as Regras e Regulamentos da Hip Hop International/Hip Hop International Brazil e/ou a sua interpretação, envie um e-mail para [contato@hiphopinternacional.com.br](mailto:contato@hiphopinternacional.com.br)