

# ITALY HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

## REGOLAMENTO CREW / MINICREW / MEGACREW

Versione aggiornata ed in vigore dal 1 Gennaio 2019

Il regolamento ufficiale è il testo in lingua inglese disponibile sul sito  
[www.hiphopinternational.com](http://www.hiphopinternational.com)

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

## INDICE

### INTRODUZIONE

- HIP HOP INTERNATIONAL

### CRITERI DI PARTECIPAZIONE, AMMISSIBILITA' E POLICY

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

### COMPOSIZIONE DELLE CREW

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

### FASI DELLA COMPETIZIONE

- ORDINE D'USCITA
- ORDINE DI APPARIZIONE

### MODIFICARE I COMPONENTI DI UNA CREW

- MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI DEI COMPONENTI DI UNA CREW DURANTE L'EVENTO
- DEFENDING CHAMPIONS
- MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI PER I DEFENDING CHAMPIONS
- MODIFICARE LA ROUTINE

### PROVE E SOUND-CHECK

### REQUISITI DELLA MUSICA

- DURATA DELLA MUSICA/ROUTINE

### REGOLE E CRITERI GENERALI

### CRITERI DI VALUTAZIONE

- PERFORMANCE
- SKILL
- VARIETY OF DANCE STYLES
- LISTA DEDUCTIONS
- VOTAZIONI E CLASSIFICA

### GIUDICARE LA COMPETIZIONE

- COMPITI DEI GIUDICI

### CREAZIONE DELLA ROUTINE · COSA FARE E COSA EVITARE

- ASPETTI DA CONSIDERARE NELLA CREAZIONE DELLA ROUTINE

## INTRODUZIONE

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

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

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

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

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

## HIP HOP INTERNATIONAL

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

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

**Hip Hop International, Headquarters | +1 323 850 3777**  
**8033 W. Sunset Boulevard, #920, Los Angeles, California, 90046**  
**[info@hiphopinternational.com](mailto:info@hiphopinternational.com)**  
**[www.hiphopinternational.com](http://www.hiphopinternational.com)**

**Hip Hop International, Italia | +39 351 976 1133**  
**[info@hiphopinternationalitaly.com](mailto:info@hiphopinternationalitaly.com)**  
**[www.hiphopinternationalitaly.com](http://www.hiphopinternationalitaly.com)**

## CRITERI DI PARTECIPAZIONE · AMMISSIBILITA' & POLICY

Le Crews ed i relativi componenti dovranno attenersi ai criteri di ammissibilità di HHI.

Tutti coloro che partecipano ad un evento HHI, qualificazione o evento internazionale, dovranno fornire adeguata documentazione che certifichi la propria ammissibilità a livello nazionale e la propria data di nascita.

## REQUISITI DI NAZIONALITA'

1. Ogni singolo componente di una Crew deve essere cittadino del paese che rappresenta (o essere residente).
2. Prima di ogni competizione un documento attestante la cittadinanza dovrà essere sottoposto per approvazione all'organizzatore dell'evento.
3. Ogni singolo componente di una Crew che si dichiara residente dovrà dimostrare di risiedere nel territorio indicato per un periodo di almeno sei (6) mesi e fornire la documentazione necessaria a supporto della dichiarazione.
4. E' possibile competere in rappresentanza di massimo due (2) nazioni nell'ambito di un triennio (3 anni).

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

## QUANTITA' E SELEZIONE DELLE CREW PARTECIPANTI

Tutti gli eventi HHI sono organizzati utilizzando il regolamento ufficiale di Hip Hop International. Le Crews potranno accedere al World Hip Hop Dance Championship a) attraverso un evento valido come qualificazione nel proprio paese prodotto da un'organizzazione affiliata a Hip Hop International b) mediante selezione da parte di organizzazioni affiliate a Hip Hop International in assenza di un evento valido come qualificazione e/o c) su invito diretto da parte di Hip Hop International. Per ogni categoria in gara al World Hip Hop Dance Championship (Junior, Varsity, Adult, Minicrew, Megacrew) è ammesso un numero massimo di tre (3) Crew da ogni paese partecipante.

Qualora una o tutte le Crews qualificate a livello nazionale non siano in grado, per qualsiasi ragione, di partecipare al World Hip Hop Dance Championship, l'organizzazione nazionale affiliata a Hip Hop International potrà selezionare come rappresentanti del proprio paese la/le Crews posizionate successivamente nella classifica nazionale. In caso di assenza di Crews qualificate l'organizzazione affiliata a HHI potrà nominare un'altra Crew da sottoporre all'approvazione di HHI.

## MODULI DI ISCRIZIONE ED ESONERI

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

## COMPOSIZIONE DELLE DANCE CREWS

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

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

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

**VARSITY DIVISION** da tredici (13) a diciassette (17) anni

**ADULT DIVISION** dai diciotto (18) anni in poi

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

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

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

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

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

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

### MINICREW DA 3 COMPONENTI

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

### MEGACREW DA 10-40 COMPONENTI

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

### LIMITI DI PARTECIPAZIONE

Ad ogni partecipante è consentito competere in una (1) sola Crew per ogni categoria.

### SOSPENSIONE E SQUALIFICA DEI COMPONENTI

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

### NOME DELLA CREW

Se il nome della crew è considerato offensivo e/o volgare dall'organizzazione di HHI, quest'ultima ha il diritto di richiedere alla crew di sostituirlo.

## FASI DELLA COMPETIZIONE

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

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

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

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

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

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

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

### DALLA SEMIFINALE ALLA FINALE

Junior - Passano in Finale fino a 5 Crews + Defending Champion

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

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

MiniCrew - Passano in Finale fino a 5 Crews + Defending Champion

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

## ORDINE D'USCITA

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

Semifinale\* - Ordine inverso rispetto ai punteggi dei preliminari

Finale - Ordine inverso rispetto ai punteggi dei preliminari o della semifinale più i defending champion

\* La scelta di condurre una Semifinale spetta all'Organizzatore dell'evento

## ORDINE D'APPARIZIONE\*

JUNIOR

VARSITY

ADULT

MINICREW

MEGACREW

\* NB L'organizzatore può cambiare l'ordine di apparizione informando preventivamente le Crews

## MODIFICARE I COMPONENTI DI UNA CREW

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

Tutti i componenti di una Crew, MiniCrew o Megacrew indicati nel modulo di iscrizione (in seguito alla procedura di iscrizione) dovranno presentarsi all'inizio della competizione e partecipare. Non sono ammesse sostituzioni o aggiunte di componenti fra i round di competizione, se non per cause giustificate e approvate dall'Organizzazione della competizione. Ogni componente sarà soggetto a verifica durante la competizione.

Squalifica, sospensione e/o altre azioni ritenute necessarie da HHI potranno essere intraprese qualora una Crew partecipi con una formazione che non corrisponde a quella indicata nel modulo di iscrizione (componenti aggiuntivi, mancanti o diversi). Non sono ammesse sostituzioni o aggiunte di componenti ad evento iniziato, se non per cause ragionevoli e giustificate. Ogni sostituzione/aggiunta autorizzata sarà soggetta al pagamento di una ulteriore tassa di iscrizione.

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

## DEFENDING CHAMPIONS

### PARTECIPAZIONE DEI DEFENDING CHAMPIONS

I Defending Champions sono i primi classificati (Gold Medal) di ogni categoria della precedente edizione della competizione e possono tornare a difendere il titolo.

I Defending Champions devono esibirsi nella Semifinale ed essere giudicati. Se non esiste una Semifinale i Defending Champions dovranno esibirsi durante le Eliminatorie ed essere giudicati.

Alla Finale accedono le Crews qualificate durante le Eliminatorie ed i Defending Champions, se presenti.

I Defending Champions accedono di diritto alla finale e si esibiranno per ultimi nell'ordine di uscita della propria categoria.

### MODIFICHE, AGGIUNTE E SOSTITUZIONI PER I DEFENDING CHAMPIONS

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

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

## MODIFICARE LA ROUTINE

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

## PROVE E SOUND-CHECK

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

## REQUISITI DELLA MUSICA

1. La Routine dovrà essere presentata su musica selezionata, preparata e fornita dalle Crews. Gli organizzatori della competizione non forniranno musica alle Crews. Le Crews sono responsabili della qualità, del mix e dei livelli sonori della propria musica.
2. Al fine di ottenere il più alto punteggio possibile da parte dei giudici è auspicabile l'inserimento nella propria routine di un segmento musicale non interrotto da tagli musicali o effetti sonori. Sugeriamo che la musica per le Crews della categoria Junior e MiniCrew contenga un segmento di almeno 20" non interrotto da tagli musicali o effetti sonori. Per la musica delle Crews appartenenti alle categorie Varsity e Adult si suggerisce un segmento di almeno 30" non interrotto da tagli musicali o effetti sonori.
3. La musica dovrà essere presentata su chiavetta USB. Il dispositivo USB dovrà contenere la sola traccia della Routine (se non diversamente specificato dall'Organizzatore). [Per l'edizione italiana è richiesto l'invio preventivo della musica in formato mp3/mp4 all'indirizzo music@hiphopinternationalitaly.com](mailto:music@hiphopinternationalitaly.com)
4. Il dispositivo dovrà essere in buone condizioni. E' responsabilità della Crew avere a disposizione un dispositivo di riserva.
5. Sul Dispositivo devono essere chiaramente indicati il nome della Crew e la categoria di appartenenza. Per gli eventi continentali o mondiali deve essere indicato anche il paese di provenienza.
6. Non esiste un numero minimo/massimo di brani musicali che possono essere utilizzati nella Routine. I giudici sono tuttavia del parere che una selezione di pochi brani musicali permetta alle Crews di focalizzarsi su sequenze interamente ballate ed è dunque preferibile rispetto ad un mix serrato di molteplici brani musicali.
7. Si sconsiglia di creare mix musicali eccessivamente complessi e sovraccarichi di tagli, effetti sonori e brani musicali che impediscano una performance lineare e continua.
8. La musica della performance non dovrà contenere testi inappropriati, offensivi e volgari. L'organizzazione ha l'autorità di non accettare musica contenente testi inappropriati, offensivi e volgari.
9. Sostituzioni e modifiche della Musica: le Crews che passano il turno e accedono alla fase successiva avranno la possibilità di sostituire la musica della propria Routine purché la modifica/sostituzione e la consegna della nuova musica avvenga secondo le tempistiche stabilite dall'organizzazione. Per il World Hip Hop Dance Championship il tempo limite per la sostituzione della musica è fino a tre (3) ore prima dell'inizio delle Eliminatorie o della Semifinale, e fino a dieci (10) ore prima dell'inizio della Finale. Per Italy Hip Hop Dance Championship il tempo limite sarà stabilito in base alla durata dell'evento. Richieste di sostituzione della musica non saranno accolte oltre i limiti stabiliti.
10. Potrebbe essere richiesto alla Crew di fornire all'organizzazione le seguenti informazioni relative ai brani utilizzati all'interno della routine: a) Titolo, b) Artista, c) Autore, d) Casa Editrice, e) Etichetta Discografica.



## DURATA DELLA MUSICA / ROUTINE

### JUNIOR & MINICREW

La durata della Routine per le categorie Junior e MiniCrew è di un minuto e trenta secondi (1'30").

E' ammesso un margine di tolleranza di 5" in più o meno, dunque la durata della Routine potrà variare da 1'25" a 1'35".

Una penalità sarà applicata per routine di durata superiore o inferiore a quanto consentito.

### VARSITY & ADULT

La durata della Routine per le categorie Varsity e Adult è di due minuti (2'00").

E' ammesso un margine di tolleranza di 5" secondi in più o meno, dunque la durata della Routine potrà variare da 1'55" a 2'05".

Una penalità sarà applicata per routine di durata superiore o inferiore a quanto consentito.

### MEGACREW

La durata della Routine per la categoria MegaCrew è di tre minuti e trenta secondi (3'30").

E' ammesso un margine di tolleranza di 30" secondi in più o meno, dunque la durata della Routine potrà variare da 3'00" a 4'00".

Una penalità sarà applicata per routine di durata superiore o inferiore a quanto consentito.

La durata della Routine sarà calcolata considerando il primo e l'ultimo suono emesso (incluso l'eventuale beep d'apertura).

Violazione della durata delle routine per TUTTE le Crews: Routine/Musica che avranno una durata superiore o inferiore a quella indicata per la categoria d'appartenenza di oltre 10 secondi non saranno accettate e saranno soggette a squalifica.

## PENALITA' DELLA MUSICA

(LISTA COMPLETA DELLE PENALITA' DISPONIBILE A PAGINA 16)

- Lunghezza della Routine Junior/MiniCrew (diversa dall'intervallo 1:25-1:35) **0.1**
- Lunghezza della Routine Varsity/Adult (diversa dall'intervallo 1:55-2:05) **0.1**
- Lunghezza della Routine MegaCrew (diversa dall'intervallo 3:00-4:00) **0.1** (1-5") **0.5** (oltre 5")
- Linguaggio inappropriato **0.1** (per ogni parola verificata)

## REGOLE E CRITERI GENERALI

### ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento può includere accessori come cappelli, guanti, sciarpe, cinture, gioielleria, ecc. Durante la performance è consentito rimuovere alcuni capi del proprio abbigliamento purché questo avvenga in modo non offensivo e inappropriato. I capi eventualmente rimossi durante la performance dovranno essere gettati al di fuori dell'area di gara (non verso la platea ed il pubblico). I componenti delle Crews dovranno indossare sempre indumenti intimi appropriati. Indumenti troppo corti o troppo attillati saranno sottoposti a valutazione e potrebbero essere giudicati inappropriati qualora esponessero eccessivamente alcune parti del corpo o siano giudicati inadeguati all'età dei partecipanti. Non è inoltre consentito l'uso di olii o di altre sostanze, sul corpo o sull'abbigliamento, che possano rendere il palco scivoloso o pericoloso per le performance successive. Le Crews dovranno indossare necessariamente calzature da danza, da ginnastica, sneakers o calzature sportive. Le calzature devono avere soles pulite e non devono lasciare segni sul pavimento.

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

### ACCESSORI

#### PER LE CREWS DA 5-9 COMPONENTI E MINICREW

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

Per ogni dubbio vi invitiamo a contattarci ([meg@hiphopinternationalitaly.com](mailto:meg@hiphopinternationalitaly.com)).

#### PER LE MEGACREW

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

Per ogni dubbio vi invitiamo a contattarci ([meg@hiphopinternationalitaly.com](mailto:meg@hiphopinternationalitaly.com)).

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

Tutti i componenti di una Crew dovranno iniziare la coreografia insieme e restare in scena per l'intera durata della Routine.

Non è consentito entrare/uscire dal palco.

Le Crews che non rispettano questa regola incorreranno in una penalità.

**FULL MEGACREW START / END (SOLO MEGACREW)**

Tutti i componenti di una MegaCrew devono iniziare la coreografia insieme e restare in scena per un minimo di 30" e concludere la coreografia insieme per un minimo di 30". Al di là dei primi trenta (30") secondi e degli ultimi trenta (30") secondi i componenti di una MegaCrew possono entrare/uscire dal palco durante la Routine.

**LATE START**

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

**PRE-START**

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

**FALSE START (FALSA PARTENZA)**

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

**NO SHOW**

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

**USCITA DAL PALCO NON CONSENTITA**

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

**GRANDSTANDING**

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

**BACKSTAGE CROSSOVERS (SPOSTAMENTI DIETRO IL PALCO)**

Spostarsi da un lato all'altro del palco non è consentito e tale condotta è soggetta a squalifica. Tale eventualità si verifica quando uno o più componenti di una Crew si spostano da un lato all'altro del palco dietro il fondale senza che il pubblico possa vederli.

**FALLS (CADUTE)****1. Major Fall (CADUTA/ERRORE GRAVE)**

- a. Un componente della Crew cade durante un'elevazione in modo non recuperabile
- b. Un componente della Crew cade durante la performance in modo non recuperabile

**2. Minor Fall (CADUTA/ERRORE LIEVE)**

- a. Un errore particolarmente visibile e accidentale durante la performance, ma recuperabile
- b. Un componente della Crew inciampa, cade o scivola durante la performance, ma in modo recuperabile

## SUPERVISIONE MEDICA

1. E' responsabilità della Crew, del Crew Leader o di chi gestisce la Crew riportare un infortunio o un malessere all'organizzazione dell'evento.
2. In presenza di un infortunio, un malessere o di circostanze che mettano a rischio le condizioni fisiche e/o emozionali del componente di una Crew, prima o durante la competizione, questo potrà essere dichiarato impossibilitato a partecipare o squalificato. Il Coordinatore di Giuria e/o Head Judge si riserva il diritto di squalificare il componente di una Crew che presenti tali impedimenti o risulti infortunato o necessiti di cure mediche.
3. L'organizzazione dell'evento si riserva il diritto di richiedere l'autorizzazione scritta di un medico per la partecipazione di un componente di una Crew le cui condizioni di salute o emozionali siano giudicate a rischio da parte dell'organizzazione o dello staff medico.
4. L'organizzazione dell'evento potrebbe richiedere al componente di una Crew di firmare un ulteriore esonero di responsabilità in caso di malattia o infortunio prima della competizione.

## STANDARD DI PRODUZIONE

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

## CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

### PRESENZA DI CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

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

1. La musica riprodotta è sbagliata o non correttamente avviata
2. Problemi di riproduzione della Musica per malfunzionamento della strumentazione
3. Disturbo causato dal malfunzionamento degli impianti (audio, luci, palco, struttura)
4. L'introduzione nell'area di gara di elementi di disturbo da parte di soggetti o mezzi estranei alla Crew, prima o durante la performance
5. Interruzione dovuta a danni strutturali o circostanze operative

### GESTIONE DI CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

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

\* Solo nella categoria JUNIOR il Crew Leader avrà la possibilità di segnalare il sopraggiungere di Circostanze Straordinarie (Red Flag). Il Crew Leader sarà posizionato vicino al palco e potrà segnalare alla Crew con una bandiera rossa di interrompere la performance se ritiene di trovarsi in presenza di circostanze straordinarie.

Se si sarà trattato di un problema derivante dall'organizzazione sarà permesso alla Crew di iniziare nuovamente la routine senza penalità. In caso contrario la Crew potrà ripetere la propria routine con una penalità di 1.0 punti.

## AREA DI GARA

### CREWS DA 5-9 COMPONENTI & MINICREW

L'area di gara ha una dimensione standard di 9,1m x 9,1m. La dimensione minima garantita non potrà essere comunque inferiore a 9,1m (larghezza) x 6,1m (profondità).

### MEGACREW

L'area di gara standard ha una dimensione standard di 11m x 12m con quinte laterali di 3,65m x 2,43m ciascuno. La dimensione minima garantita non potrà essere comunque inferiore a 9,1m (larghezza) x 9,1m (profondità).

## CODICE DI CONDOTTA

Tutti i partecipanti dovranno comportarsi in modo rispettoso, responsabile e professionale in ogni circostanza. HHI si riserva il diritto di squalificare una Crew o il componente di una Crew che non si attengano a tale codice di condotta o assumano atteggiamenti antisportivi nei confronti dell'organizzazione, dei giudici, dei danzatori, degli sponsor o di altri individui o organizzazioni associate a Hip Hop International, ai suoi affiliati, location, competizioni e/o eventi.

## CRITERI DI VALUTAZIONE

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

## CRITERI DI PERFORMANCE

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

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

### CREATIVITA' (10%)

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

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

La Crew dovrà dimostrare padronanza degli spazi scenici proponendo figure di gruppo uniche ed efficaci, movimenti di gruppo e interazioni tra i vari membri. Sarà inoltre valutato l'eventuale utilizzo dello spazio in tutta la sua ampiezza. La Routine dovrà includere combinazioni di movimenti su cinque livelli (a terra, in ginocchio, crouching, in piedi e movimenti aerei) utilizzando movimenti di braccia, mani, gambe, piedi, busto e testa inseriti in passaggi creativi e sorprendenti.

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

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

**STYLE PRESENCE & ABBIGLIAMENTO (10%)**

La "Style Presence" altro non è che la capacità da parte dei membri di una Crew di rappresentare la danza hip hop in modo autentico e disinvolto. La Style Presence include attitudine, energia, postura, carisma ed essenza degli stili che si rappresentano. L'abbigliamento e gli accessori indossati da una Crew dovranno esprimere il carattere e lo stile autentico dell'ambiente street/urban, caratterizzando la Crew in modo inconfondibile. I membri della Crew non dovranno essere necessariamente vestiti allo stesso modo o in modo simile, si incoraggiano anzi le Crews all'utilizzo di abbigliamento diversificato. Le Crews possono indossare capi creati ad hoc che suggeriscano il tema della propria Routine. Si sconsiglia tuttavia l'utilizzo di costumi teatrali (es. personaggi storici, animali, costumi di Halloween) poiché non in linea con il mondo street/urban. In caso di dubbi contattare Hip Hop International.

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

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

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

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

**MUSICALITA' (10%)**

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

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

Musicalità – Passi sulla musica – Andare a tempo con la musica, seguire il beat e utilizzare le frasi musicali riconoscibili per creare la coreografia della Routine.

### SINCRONIA / ANDARE A TEMPO (10%)

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

Canoni e Peel Off sono concessi.

### ESECUZIONE, CONTROLLO ED EQUILIBRIO (10%)

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

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

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

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

### VARIETA' DI STILI (10%)

Per ottenere il punteggio massimo di 1 punto (10%) una Crew dovrà proporre tre (3) o più stili che siano "palesamente riconoscibili". Una Crew che proponga in modo "palesamente riconoscibile" due (2) stili riceverà un massimo di 0,5 (.5) punti. Una Crew che proponga in modo "palesamente riconoscibile" uno (1) stile riceverà un massimo di 0,25 (.25) punti. Le Crew sono incoraggiate ad inserire nella propria performance un'ampia selezione di stili indicati nella lista sottostante, senza focalizzarsi in modo eccessivo sull'utilizzo di passi o motivi coreografici già utilizzati. Gli stili dovranno essere riconoscibili attraverso movimenti di braccia, gambe e movimenti del corpo.

Segue una lista di street/funk/club dance styles dalle origini ad oggi che si consiglia di prendere in considerazione per scegliere gli stili da presentare:

- Locking
- Popping
- Breaking
- Whacking
- Voguing
- House Dance
- Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)
- Hip Hop Dance
- Krumping
- Stepping/Gumboot Dance
- Dancehall
- Afro Style

Danze tradizionali e folk sono accettate e considerate parte della Routine purché la presenza sia minimale, in caso contrario la Crew potrebbe ricevere una penalità di 0.5.

Per ogni dubbio vi invitiamo a contattarci ([meg@hiphopinternationalitaly.com](mailto:meg@hiphopinternationalitaly.com)).

## LISTA DELLE PENALITA'

### PERFORMANCE

- Late Start (la Crew non è pronta ad iniziare la performance entro 20" dall'annuncio) 0.05
- Grandstanding 0.05
- Pre-start (la Crew impiega più di 10" per posizionarsi sul palco) 0.05
- Caduta, per ogni singolo episodio – Major/Grave 0.1
- Caduta, per ogni singolo episodio – Minor/Lieve 0.05
- False Start (Falsa Partenza) 0.25
- Richiesta infondata (e conseguente ripetizione dall'inizio) 1.0

### SOLO CREW DA 5-9 COMPONENTI & MINICREW:

- I componenti della Crew non sono tutti in scena durante la Routine 1.0

### MUSICA

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

### MOVIMENTI NON CONSENTITI

- Atteggiamenti volgari, commenti o movimenti accidentali 0.1
- Uso eccessivo di movimenti ginnici, acrobatici o altamente pericolosi 1.0
- Uscita dal palco non consentita 1.0
- Uso eccessivo di elementi teatrali, culturali, folkloristici o tradizionali 0.5

### ABBIGLIAMENTO

- Abbigliamento/Calzature inadatte 0.05
- Abbigliamento non intatto (scarpe sciolte, indumenti non allacciati) 0.05
- Uso di olii o altre sostanze che rendano poco sicura l'area di gara 0.25
- Abbigliamento o accessori scenici lanciati verso il pubblico 0.05
- Abbigliamento eccessivamente teatrale, culturale, folkloristico o tradizionale (minor 0.25 - major 0.5)
- SOLO CREW DA 5-9 COMPONENTI & MINICREW: Utilizzo di accessori scenici 0.25
- SOLO MEGACREW: Utilizzo di accessori non consentiti 1.0



## VOTAZIONI E CLASSIFICA

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

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

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

## PARITA'

Eventuali situazioni di parità saranno risolte secondo il seguente ordine:

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

## DISCREPANZE NEL REGOLAMENTO O NELLA COMPETIZIONE

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

## CONTESTAZIONI

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

## PREMIAZIONI

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

## GIUDICARE LA COMPETIZIONE

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

1. Tutti i giudici devono rispettare i criteri di ammissibilità, preparazione, capacità di giudizio e certificazione fissati da HHI. Ogni giudice assegnerà punteggi in Performance o Skill in base all'area di competenza.
2. Per competizioni con un massimo di 50 Crews; numero minimo di giudici:
  - A. Tre (3) Giudici in Skill
  - B. Tre (3) Giudici in Performance
  - C. Un (1) Head Judge
3. Per competizioni con più di 50 Crew; numero minimo di giudici:
  - D. Quattro (4) Giudici in Skill
  - E. Quattro (4) Giudici in Performance
  - F. Un (1) Head Judge (o Deduction Judge)
  - G. Un (1) Direttore di Giuria (Campionati Continentali o Mondiali)

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

## DISPOSIZIONE DEI GIUDICI

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

## COMPITI DEI GIUDICI

### GIUDICI DI PERFORMANCE

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

### GIUDICI DI SKILL

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

### DEDUCTION JUDGE

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

### HEAD JUDGE

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

I compiti dell'Head Judge includono:

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

### DIRETTORE DI GIURIA

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

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

### CREAZIONE DELLA ROUTINE · COSA FARE E COSA EVITARE

#### ASPETTI DA CONSIDERARE NELLA CREAZIONE DELLA ROUTINE

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

Sconsigliamo di lasciarsi influenzare o di imitare le Routine dei vincitori delle passate edizioni. Non esiste un modello da seguire per comporre una Routine vincente. Ciò che viene considerato interessante un anno potrebbe risultare già visto l'anno successivo. I giudici di Hip Hop International cercano performance nuove ed originali così come la capacità di muoversi tra street e club dance styles. E' importante cercare di essere autentici e di esprimere l'identità della propria Crew con passione, intensità e stile.

Una Routine vincente deve essere ampiamente ballata. Le Crews sono invitate a non commettere l'errore di utilizzare troppi brani musicali o di inserire troppi effetti sonori che possano in qualche modo danneggiare la qualità della danza. Troppi tagli musicali o troppi effetti sonori possono impedire lo sviluppo delle frasi musicali, dei conteggi e andare a sfavore della musicalità. I brani musicali utilizzati in una Routine dovrebbero lasciare un ricordo duraturo o creare un tema musicale che garantisca la possibilità di ballare continuamente. L'uso eccessivo di tagli spesso sfocia in un effetto di non-musica e non-danza. Occorre fare attenzione e preservare la musicalità della propria Routine.

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

Spesso si sottovaluta o si dimentica l'importanza del "groove". Il groove altro non è che la sintonia di un ballerino con il beat e l'atmosfera musicale. Il groove aiuta il ballerino ad improvvisare esprimendo ciò che ha dentro. Il groove esiste in tutti i generi musicali, in tutte le forme di danza e, senza dubbio, in tutti gli stili di danza di origine street o club. E' ciò che rende "funky" il proprio modo di muoversi. E' importante trovare il groove nella musica che si sceglie ed è importante farlo percepire nell'ambito della Routine. Si tratta di un'ulteriore possibilità per presentare il proprio modo di ballare e ottenere punti dai giudici.

E' inoltre opportuno evitare di inserire troppi dance styles all'interno della propria routine. Si consiglia di optare per un minor numero di stili eseguiti alla perfezione piuttosto che molti stili la cui esecuzione potrebbe non essere qualitativamente omogenea. E' fissato a tre (3) il numero di stili con il quale è possibile ottenere il massimo del punteggio nel criterio Varietà di Stili.

I giudici valuteranno le capacità della Crew prendendo come punto di riferimento l'elemento più debole. E' importante che le Crews siano coscienti del fatto che la presenza di un membro più giovane che non sia allo stesso livello degli altri potrebbe abbassare il punteggio generale della Crew.

Movimenti atletici che richiedano una preparazione (es. un backflip) saranno valutati come evoluzioni e non riceveranno punteggio a meno che non siano coreograficamente integrati – prima, durante e dopo l'esecuzione – all'interno della Routine. L'inserimento di tricks aggiunge valore all'impatto generale della routine ma non necessariamente garantirà il piazzamento al di sopra di un'altra Crew. Non sono infatti previsti punti per l'inclusione di tricks. Si consiglia quindi di valutare attentamente l'inserimento di movimenti che sono al di fuori di ciò che si considera danza o che possano risultare eccessivamente pericolosi da eseguire. Non sono infatti previsti punti per l'esecuzione di movimenti provenienti dalla ginnastica, dal cheerleading o dall'acrobatica. Qualora tali movimenti fossero inseriti si suggerisce un utilizzo estremamente limitato.

Al fine di dimostrare una maggiore creatività e guadagnare un maggior consenso di pubblico, le Crews sono incoraggiate a creare passi originali (signature moves). L'utilizzo di una signature move (qualcosa di difficile o curioso pensato per attirare l'attenzione o il consenso del pubblico, che coinvolga la maggioranza dei componenti di una Crew) sarà di aiuto alla Routine e potrà determinare un aumento di punteggi se ben eseguita e ben integrata nella Routine. La creazione e l'utilizzo di una signature move aiuterà a distinguere la propria Crew dalle altre. Si consiglia in ogni caso di limitare l'utilizzo di signature moves in una Routine poiché il tempo utilizzato per l'esecuzione delle stesse potrebbe ridurre il tempo a disposizione delle sequenze ballate necessarie per ottenere un punteggio alto.

Utilizzare in maniera consona e appropriata danze tradizionali (culturali) e folk per rafforzare le caratteristiche e l'origine di una Crew è una prassi ben vista e incoraggiata, purché l'impatto sia minimo (es. Salsa, Capoeira, Bollywood, ecc.).

Domande riguardanti il regolamento di Hip Hop International e/o l'interpretazione dello stesso possono essere inoltrate a

[meg@hiphopinternationalitaly.com](mailto:meg@hiphopinternationalitaly.com)