

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



# REGRAS E REGULAMENTOS 2024-2025

## COMPETIÇÃO DE CREWS, BATTLES e DUO

## Equipe do Projeto Hip Hop Unite

---

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

<b>Nome</b>	Musta Elbahi
<b>Cargo</b>	Presidente da Hip Hop Unite
<b>Email</b>	<a href="mailto:Musta@hiphopunite.com">Musta@hiphopunite.com</a>

<b>Nome</b>	Stef Ferrest
<b>Cargo</b>	Vice-Presidenta da Hip Hop Unite
<b>Email</b>	<a href="mailto:Stef@hiphopunite.com">Stef@hiphopunite.com</a>

<b>Nome</b>	Claudio Franzen
<b>Cargo</b>	Presidente da Hip Hop Unite Brazil e Hip Hop Unite South America
<b>Email</b>	<a href="mailto:franzen@franzenfitness.com.br">franzen@franzenfitness.com.br</a>

Observe a data de lançamento desta versão atualizada:

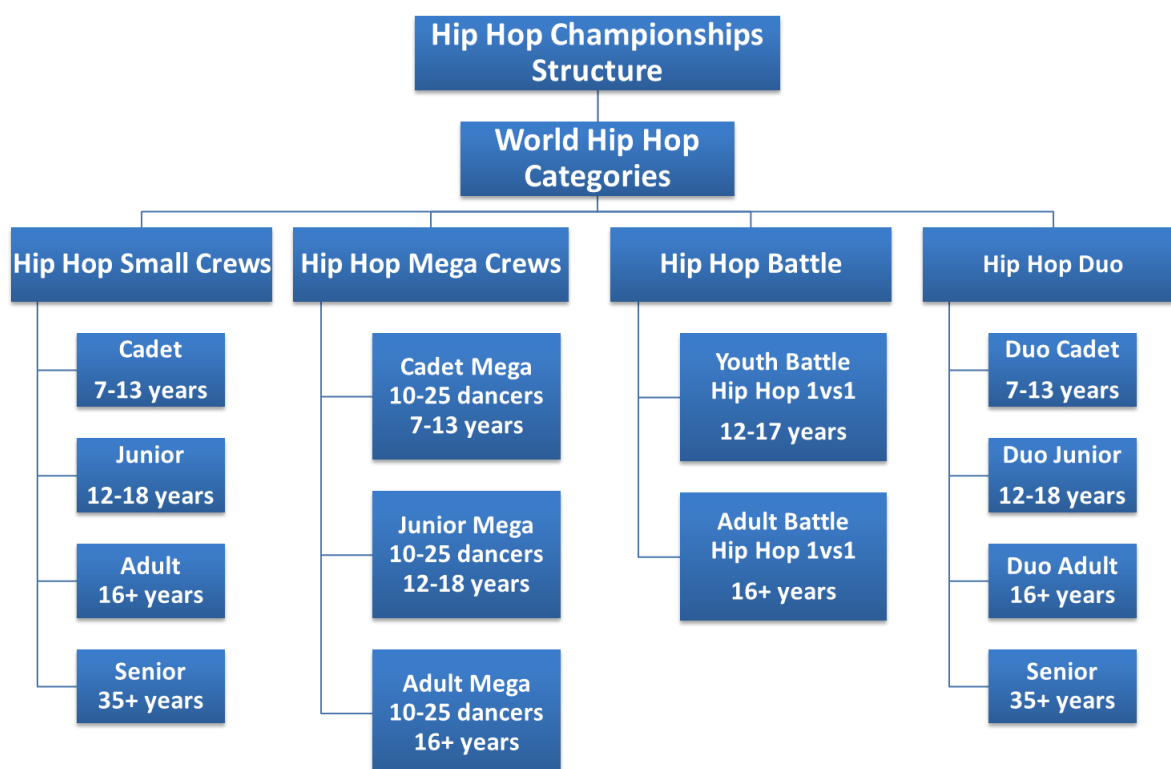
<b>Nome:</b>	Regras e Regulamentos 2024-2025	
<b>Data de lançamento</b>	Dezembro 2023	Versão. 2

# 1 Introdução

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

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

## 1.1 Estrutura das Competições Oficiais da Hip Hop Unite



## 1.2 Implementação

Estas Regras e Regulamentos substituirão todas as Regras e Regulamentos e serão implementadas para o período de *1º de janeiro de 2024 a 31 de dezembro de 2025*. Possíveis alterações e alterações serão informadas por meio de boletins especiais oficiais..

## 2 Requisitos do Evento (competições de crew)

---

### 2.1 Estrutura - Fases de Competição

Todas as competições internacionais em divisões de Small Crew e Mega Crew terão três fases de competição, porém, dependerá do número de inscrições nas categorias:

Rodada Preliminar	Quando mais de 10 Crews, serão organizadas	Máximo de 5 crews por país
Rodada Semi-Final	Máximo de 20 crews	Máximo de 5 crews por país
Final	Máximo de 10 crews	Máximo de 5 crews por país

Porém, o número de rodada de competição depende, em eventos internacionais, do horário. O Juiz Principal pode decidir alterar a estrutura acima e limitar ou aumentar o número de grupos e rodadas.

#### 2.1.1 Preliminares

- O objetivo desta rodada é encontrar os 20 grupos com melhor classificação para avançar para a rodada semifinal.
- Esta rodada será usada para verificar o cumprimento das Regras e Regulamentos. Caso a coreografia não cumpra, o grupo será informado logo após o término desta rodada e será convidada a se reunir com o juiz principal para esclarecer os problemas.
- A rodada preliminar será usada para agrupar os competidores para a rodada semifinal (ver Semifinais).
- Se houver 20 inscrições ou menos na divisão de competição, o Juiz Principal pode decidir que não haverá rodada preliminar e as rotinas serão verificadas quanto à conformidade com as Regras e Regulamentos na primeira rodada. No caso de 5 ou menos inscrições o Juiz Principal pode decidir que não haverá rodadas preliminares e semifinais, portanto apenas a rodada final.

#### 2.1.2 Semi-finais

- O objetivo desta rodada é encontrar os 10 grupos mais bem classificados para avançar para a rodada final e classificar os grupos restantes na ordem correta.

#### 2.1.3 Finais

- O objetivo desta rodada é encontrar os grupos Finalistas.

#### 2.1.4 Número de rodadas

Caso o evento tenha um mínimo de 5 ou mais grupos em cada categoria, então um mínimo de 2 rodadas de dança são obrigatórias. Apenas circunstâncias especiais podem diferir desta estrutura, onde a aprovação deve ser obtida do Presidente da Hip Hop Unite

#### 2.1.5 Rodada Preliminar

A ordem de competição da rodada preliminar é atribuída aleatoriamente por sorteio de números feito pelo sistema computacional. O número atribuído a cada grupo será o seu número de grupo e a ordem de atuação na rodada preliminar.

#### 2.1.6 Rodada Semi-final

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

#### 2.1.7 Final

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

## 3 Requisitos de Apresentação (competições de crews)

---

### 3.1 Tamanho de uma Crew

#### 3.1.1 Tamanho de uma Crew - Small Crew

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

#### 3.1.2 Tamanho de uma Crew - Mega Crew

Uma mega crew é composta de 10 a 25 membros e deve manter o número mínimo durante todas as rodadas da competição, a menos que autorizado pelo Juiz Principal..

### 3.2 Substituição de Membros

#### 3.2.1 Substituição - Small Crew

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

#### 3.2.2 Substituição - Mega Crew

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

### 3.3 Divisão das idades

As idades dos membros de uma crew devem cumprir os seguintes requisitos de idade para campeonatos de Hip Hop.

Um breve resumo das faixas etárias:

- **Small Crew Cadet:** Idade entre sete (7) e treze (13) anos
- **Small Crew Junior:** De doze (12) a dezoito (18) anos
- **Small Crew Adult:** Idade de dezesseis (16+) anos ou mais
- **Small Crew Senior:** Maiores de 35 anos e (no máximo 2 membros podem ter no mínimo 30 anos de idade)
- **Mega Cadet:** De sete (7) a treze (13) anos
- **Mega Junior:** Idades de doze (12) a menos de dezoito (18) anos
- **Mega Adult:** Idade de dezesseis (16+) anos ou mais

<b>HIP HOP UNITE</b> <b>2024 Hip Hop Faixa Etária – Divisão da Competição por Idade</b>			
Divisão de Idade	Nascido no ano	Idade em que o competidor se tornará durante	Categoria respectiva no Hip Hop Unite de 2024
<b>ADULT SMALL CREW</b>	2008 ou antes	16 e mais	Hip Hop crews (5-9 membros)
<b>JUNIOR SMALL CREW</b>	2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006	12,13,14,15,16,17,18 anos	Hip Hop Crews (5-9 membros)
<b>CADET SMALL CREW</b>	2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011	7,8,9,10,11,12,13 anos	Hip Hop Crews (5-9 membros)
<b>SENIOR CREW</b>	1989 ou antes	35 e mais	Hip Hop Crews (5-9 membros)
	<b>Observação para a Categoria Senior:</b> Dois membros da crew podem ter no mínimo 30 anos de idade (30 e mais)		
<b>ADULT MEGA CREW</b>	2008 ou antes	16 e mais	Hip Hop Megacrews (10-25 membros)
<b>JUNIOR MEGA CREW</b>	2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006	12,13,14,15,16,17,18 anos	Hip Hop Megacrews (10-25 membros)
<b>CADET MEGA CREW</b>	2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011	7,8,9,10,11,12,13 anos	Hip Hop Megacrews (10-25 membros)

- As crews devem competir na sua faixa etária, por exemplo, uma crew cadete não pode competir na faixa etária Junior, uma Crew Junior não pode competir na faixa etária Adult ou Cadet.
- A Hip Hop Unite e a Organizadora do Evento não se responsabilizam pelo agendamento individual de um membro que esteja competindo em mais de uma categoria/divisão de competição.
- Por favor, considere sua saúde pessoal se desejar competir em mais categorias.
- Nas competições nacionais é necessário um destes documentos oficiais governamentais: Carta de condução (CNH) válida, carteira de estudante ou passaporte com indicação da data de nascimento.
- Para competição internacional/mundial é necessário passaporte.

### 3.4 Limite de Participação

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

No entanto, um membro cuja idade se sobreponha a 2 categorias pode ingressar nas 2 categorias de idade diferentes: por exemplo, se um bailarino tiver 12 ou 13 anos, pode integrar 1 grupo na categoria Cadet e 1 grupo na categoria Junior. E um membro que tiver 17 ou 18 anos poderá integrar 1 grupo na categoria Junior e 1 grupo na categoria Adult.

### 3.5 Acessórios, Vestuários de Apresentação

Os competidores deverão usar um vestuário e acessórios adequados à sua atuação. Qualquer roupa adequada à cultura e aos diversos estilos do Hip Hop é permitida.

Os figurinos/vestuários para todas as crews devem ser apropriados à idade dos participantes que realizam a coreografia. Nenhuma roupa reveladora.

Figurinos/vestuários serão aceitos se forem adequados à coreografia/história. No entanto, fantasias teatrais NÃO são aceitas (fantasias de desenhos animados, papéis de filmes, etc). Esta é uma competição de dança e não um show.

O calçado deve estar limpo - calçado obrigatório (sem pés descalços).

São proibidas substâncias aplicadas no corpo ou na roupa que possam afetar a superfície limpa e seca do palco assim como a segurança dos outros competidores.

Para as categorias Cadet e Junior, observe que roupas que sugiram temas sexuais, desviantes, sadomasoquistas ou outros temas adultos são proibidos.

Os bailarinos da categoria Adult devem ter em mente que são eles que marcam a tendência para os bailarinos mais jovens, que os admiram e neles se inspiram. Por isso é muito importante estar vestido com bom gosto.

Observação: em caso de assinarem algum tipo de patrocínio com patrocinadores, os grupos/dançarinos serão solicitados a não usar trajes com logotipos competitivos ou que estejam em conflito com os patrocinadores do evento.



## Pintura Facial:

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

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

### 3.5.1 Trajes/adereços de desempenho inaceitáveis

São considerados trajes insatisfatórios:

- Traje muito breve e que não seja considerado adequado para esconder
- Traje teatral
- Óleo corporal, pintura corporal
- Excesso de produtos corporais ou capilares que possam comprometer a segurança de qualquer crew ou alterar a superfície do piso
- Não serão aceitos adereços. Isto inclui, mas não está limitado a cadeiras, bolas, correntes, etc.
- Trajes não devem ser removidos durante a apresentação, incluindo chapéus, óculos escuros ou roupas. Porém, é permitido trabalhar com o “traje” (levantamento dos bonés), desde que mantidos no bailarino.
- Não é permitida a troca de suéter/boné, seja o que for entre os bailarinos e não é permitido trocar os itens, podendo colocá-los no chão.
- Bandanas, cintos e acessórios/artigos similares podem ser usados como roupas e usados de diversas maneiras elegantes. No entanto, é importante observar que eles não devem ser usados como adereços. Portanto, fique à vontade para abraçar o potencial fashion das bandanas, cintos e acessórios similares e incorporá-los ao seu guarda-roupa para aprimorar seu estilo de dança, mas não podem ser usados como adereços na coreografia.

## 3.6 Área de Competição

### 3.6.1 Small Crew & Mega Crew

A área de atuação terá no mínimo 10m x 10m. Os dançarinos deverão ser notificados da especificação da área de atuação antes do início do evento, caso o tamanho acima não possa ser cumprido.

## 3.7 Permanecendo no Palco

### 3.7.1 Small Crew

Todos os dançarinos devem permanecer no palco e atuar durante toda a apresentação do grupo.

### 3.7.2 Mega Crew

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

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

## 3.8 Falso início/interrupção

Um falso início é definido da seguinte forma:

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

Um falso início/interrupção ocorre quando as circunstâncias que a causam não estão sob o controle da crew. Isto incluiria, mas não está limitado a, danos às instalações, falha de equipamento ou objetos estranhos no palco.

A decisão se a falso início/interrupção será aceitável ficará a critério exclusivo do Juiz Principal. Caso seja considerada um falso início/interrupção a crew terá a opção de atuar imediatamente ou no final da categoria.

Uma coreografia que não é iniciada ou é interrompida, sem conclusão, por culpa de um bailarino ou de todo o grupo, não é considerada como falso início/interrupção. Isto incluiria, mas não está limitado a, esquecer uma coreografia, cair. Caso não ocorra uma falso início/interrupção, a crew será desclassificada.

## 3.9 Tempo de Apresentação

### 3.9.1 Small Crew

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

### 3.9.2 Mega Crew

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

### 3.9.3 Informações gerais para ambos Small & Mega Crews

Não existem elementos obrigatórios. Os competidores devem tomar cuidado para evitar qualquer movimento que possa causar ferimentos a um membro da crew.

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

Uma tolerância de mais/menos 5 segundos será aceita fora da duração da apresentação. Aqueles grupos cuja música executada esteja fora do período de um minuto e cinquenta e cinco segundos a dois minutos e cinco segundos (1:55 a 2:05) na categoria Small Crew é dois minutos e vinte e cinco a dois minutos e trinta e cinco segundos (2:25 a 2 :35) na categoria Mega Crew serão penalizados pelos Juízes.

Quando um grupo desejar substituir por outra gravação de sua música de apresentação, isso deverá primeiro ser aprovado pelo juiz principal e esta nova gravação será cronometrada durante a próxima rodada. Caso esta nova gravação não esteja de acordo com o regulamento de tempo a crew será penalizada pelos Jurados. A substituição de gravação só é possível por questões técnicas.

### 3.10 Música de apresentação

Num esforço para agilizar o andamento da competição e em vez de nos entregar sua música quando você entra na competição, gostaríamos que você a enviasse no momento da inscrição do seu grupo.

O formato deve ser MP3.

#### 3.10.1 Música de backup

Os grupos são obrigados a trazer suas músicas como backup, caso a faixa encaminhada esteja faltando. Isso pode ser feito em telefones celulares, Ipad ou similares. No entanto, é preferível fazer backup em USB, pois nem sempre as faixas de telefones ou tablets podem ser reproduzidas

#### 3.10.2 Passagem de Palco

O organizador do evento fornecerá um cronograma para passagem de palco e música para todas as categorias no cronograma do evento antes da rodada preliminar. **Recomendamos cerca de 35-40 segundos** para cada grupo, se possível.

### 3.11 Linguagem na Música

Música que contenha linguagem considerada inadequada e/ou ofensiva pelo Juiz Principal em consulta com o painel de jurados, não será aceitável. Os grupos terão a oportunidade de substituir sua música de apresentação após a rodada preliminar, se necessário.

O Painel de Juízes está agora sendo mais rigoroso com as divisões Cadet/Junior em relação à Linguagem da música. Cadet/Junior não poderão usar linguagem musical como na categoria Adult e serão avisados que linguagem e coreografia sexual que não sejam consideradas apropriadas para dançarinos Cadet/Junior serão punidos.

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

Músicas e canções pertencentes a uma marca não podem ser utilizadas como música de competição.

.

## 3.12 Painel de Jurados

O painel de jurados será composto por cinco juízes de pontuação mais um Juiz Principal. **Pode haver pelo menos um ou dois jurados especialistas** em Hip Hop, se possível, e os demais serão jurados treinados/certificados pelo Hip Hop Unite, todos com extensa experiência em dança em mais de um gênero de dança.

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

### 3.12.1 Juiz Principal

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

**O Juiz Principal deve ser juiz certificado pelo Hip Hop Unite.**

### 3.12.2 Jurado Hip Hop

O Juiz de Hip Hop considerará as coreografias e estilos apresentados e a forma como são interpretados e expressos com a música, executada e apresentada. O Juiz de Hip Hop também considera a habilidade técnica do grupo e sua capacidade de parecer e se mover juntos como um grupo.

O Juiz de Hip Hop aplicará uma pontuação para cada grupo, após considerar os critérios do Hip Hop e em comparação com todos os outros grupos. A classificação de um grupo será derivada de uma pontuação de 10.

## 3.13 Classificação

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

Por exemplo:

- Crew A: 3 jurados têm como 1º e 2 como 2º
- Crew B: 2 jurados têm como 1º e 3 como 2º

Crew A é a vencedora!

O sistema de tabulação encontrará a crew com o maior número de primeiros lugares, depois o maior segundo e terceiro, etc., para determinar a classificação final.

### 3.13.1 Aplicação de pontuações e classificações

Cada jurado considerará todos os critérios para determinar uma pontuação de dez (10) pontos representando o desempenho da crew. A partir desta pontuação é derivada a classificação da crew para cada jurado.

As classificações aplicadas por todos os jurados para cada crew determinarão a colocação das crews na competição. A crew com a melhor classificação será determinada como vencedora.

Observe que pontuar/classificar uma crew é uma questão de comparação entre as crews.

### 3.14 Notificação

Após as rodadas preliminares e semifinais, as pontuações e classificação de todas as equipes (que não serão qualificadas) NÃO serão exibidas e/ou anunciadas.

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

Poucos dias após o evento, os resultados serão enviados para [www.hiphopunite.com](http://www.hiphopunite.com) e/ou [www.libraf.com.br](http://www.libraf.com.br)

### 3.15 Empates

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

O Juiz Principal deve ser um juiz certificado pelo Hip Hop Unite.

## 4 Critérios de Hip Hop (competições de crew)

---

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

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

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

A Coreografia deve exibir estilos diferentes com relação a todos os seguintes critérios:

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

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

### 4.1 Técnica e Complexidade

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

## 4.2 Expressão e Interpretação Musical

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

## 4.3 Variedade e Criatividade

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

## 4.4 Formações e Imagem Visual

- Uso de toda a equipe para criar uma imagem visual
- Uso de orientações e espaço físico
- O efeito visual de uma crew ao criar formações e usar os níveis verticais
- Os truques devem ser coreografados e não configurados ou recuperados de
- Os truques não devem ser usados para se exibir, mas sim para ter um propósito na construção da coreografia

## 4.5 Apresentação da crew

- Mesmo nível de execução dos membros: Todos os membros devem realizar movimentos com a mesma precisão
- Exibição de um alto padrão geral na entrega de toda a coreografia
- Energia dinâmica e intensidade durante toda a apresentação (venda da coreografia)
- Capacidade de gerar entusiasmo, entusiasmo e humor em relação à cultura do hip hop
- Coreografia interativa com membros da equipe
- Manter o tempo um com o outro
- Apresentações solo são desencorajadas, é necessária coreografia de equipe
- Traje e aparência adequados à cultura hip hop/de rua



## 5 Movimentos inaceitáveis (competições de crews)

---

Qualquer movimento que possa causar ferimentos a um membro da crew.

**Importante:**

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

## 6 Notificação sobre Critérios (competições de crews)

---

### 6.1 Adereços

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

Acessórios/Figurinos podem incluir acessórios como chapéus, bonés, luvas, óculos, etc. Não é permitido retirar peças de roupa durante a apresentação. É permitido trabalhar com o “vestuário” (levantamento dos bonés), desde que mantidos no bailarino.

Porém, não é permitido trocar o suéter/boné, o que acontece entre os bailarinos e não é permitido trocar os itens, ou colocá-los no chão. Também não é permitido dançar com bandanas, chaveiros ou similares que estejam escondidos.

Bandanas, cintos e acessórios/artigos semelhantes podem ser usados como roupas e usados de várias maneiras elegantes. No entanto, é importante observar que eles não devem ser usados como adereços. Portanto, fique à vontade para abraçar o potencial fashion das bandanas, cintos e acessórios similares e incorporá-los ao seu guarda-roupa para aprimorar seu estilo de dança, mas não podem ser usados como adereços na coreografia..

### 6.2 Efeitos Musicais

São permitidos efeitos sonoros e composições originais. As equipes são altamente alertadas e desaconselhadas contra a música se tornar muito complexa com muitas edições, e os efeitos sonoros os impedem de exibir uma performance de dança Hip Hop limpa e contínua.

### 6.3 Tricks

Truques/Tricks são permitidos na rotina. No entanto, os jurados buscam técnica correta, confiança e qualidade de desempenho. Truques estão ok, se fizerem parte da rotina. No entanto, não se trata de múltiplas voltas ou truques. Os jurados querem ver uma rotina bem ensaiada e polida.

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

## 6.4 Apresentação, Solo

Uma apresentação Solo é desencorajada, a coreografia de grupo é necessária.

A apresentação do grupo de Hip Hop envolve habilidades coletivas. Em suma, cada membro deve ser capaz de executar movimentos de dança em harmonia precisa e em sincronia com os outros membros do grupo. Esta unidade da equipe é importante no desempenho da crew.

No entanto, um dançarino ou dançarinos podem realizar certos estilos, saltos, cambalhotas e outros movimentos por conta própria. Estas devem ser consequências curtas e conectadas com a rotina da equipe. Se o(s) mesmo(s) dançarino(s) estiver(em) executando todos os truques, movimentos especiais ou estilos especiais, isso também poderá ser considerado como performance solo. Porém, apesar da duração da apresentação solo, a pontuação/classificação é sempre baseada na comparação das crews.

## 6.5 Estilos (Número de estilos)

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

## 7 Hip Hop Unite Battle

---

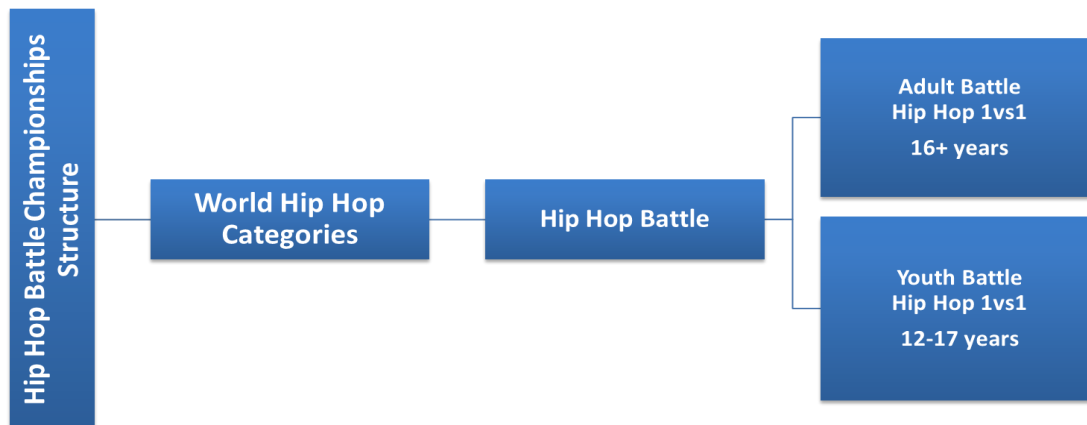
Hip Hop Unite Battle é uma batalha 1 contra 1 e está aberta a todos os dançarinos, homens e mulheres. No momento estamos oferecendo

- Hip Hop 1vs1 Youth - 12 a 17 anos
- Hip Hop 1vs1 Adult - maiores de 16 anos

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

### 7.1 Sistema de Competição da Batalha

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



## 7.2 Implementação (Batalha)

Este Regulamento Técnico substituirá todos os Regulamentos Técnicos e será implementado para o período de 1º de janeiro de 2024 a 31 de dezembro de 2025. Possíveis alterações e alterações serão informadas por meio de boletins especiais oficiais.

## 7.3 Recursos do Campeonato (Batalha)

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

## 7.4 Requisitos de Competição (Batalha)

### 7.4.1 1 vs 1 battle

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

### 7.4.2 Música

O gênero musical muda para cada dançarino e pode variar de qualquer gênero musical, como rap, pop, break beats, funk, etc.

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

### 7.4.3 Rodada de pré-seleção/Filtro

- Uma ronda de pré-seleção/filtro é um “showcase”.
- O DJ tocará a música por cerca de 30-40 segundos, para que cada dançarino seja capaz de absorver a música/batida - Cada dançarino fará seu showcase um por um.
- Os juízes selecionarão então 16 ou 8 bailarinos para disputar o campeonato, dependendo do número de bailarinos pré-selecionados.
- Atenção: A rodada de dança, o tempo, o número de participantes, a pré-seleção, etc. podem estar sujeitos a alterações se o juiz principal achar necessário devido a certas circunstâncias (por exemplo, horário).
- Após cada categoria os jurados escolherão os dançarinos que passarão para a rodada de batalha.
- Todos os bailarinos deverão estar presentes durante a pré-seleção.
- Se você não chegar a tempo de fazer sua pré-seleção, não poderá passar para as próximas rodadas.
- Terminada a pré-seleção de uma categoria, nenhum novo bailarino poderá ingressar nesta categoria, mesmo que já esteja inscrito na competição.

#### 7.4.4 Rodadas das Battles

- Cada rodada será composta por 2 dançarinos solo que irão batalhar um contra o outro.
- Durante as rodadas preliminares, o DJ tocará uma música para cada um dos 2 dançarinos.
- Cada dançarino nas rodadas preliminares terá a oportunidade de dançar por aprox. 45 seg. - Há **uma rodada** para a preliminar.
- Os jurados escolherão 1 dançarino de cada rodada para avançar para a próxima rodada até que a batalha progrida para 2 dançarinos finais.
- Os 2 últimos bailarinos **terão 2 entradas cada** para impressionar os jurados (dependendo do número de bailarinos na competição).

Nos campeonatos nacionais a decisão cabe ao juiz principal.

#### 7.4.5 Jurados

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

Imediatamente após cada batalha, os jurados levantam as mãos para o lado do vencedor. Apenas o dançarino vencedor passa para a próxima rodada. Os dançarinos que perderem na semifinal disputarão o 3º lugar (**caso decidido pelo Juiz Mor**).

Os jurados podem pedir uma nova entrada (cada) após um empate, por exemplo. A decisão dos jurados é FINAL e IRREVOGÁVEL.

#### 7.4.6 Uso de Adereços

Não é permitido o uso de adereços. Porém, é permitido dançar/brincar com boné, sapatos, roupas.

#### 7.4.7 Comportamento inaceitável, movimentos, etc.

Regra número 1 em batalha: Não tocar. É permitido provocar, “burn” (gestos com as mãos), insultar, etc., o oponente, mas absolutamente nenhum toque.

Qualquer movimento que possa causar lesões a um dançarino pode ser considerado inaceitável pelo painel de jurados.

#### 7.4.8 Desqualificação - Battle

O dançarino será desclassificado por comportamento desrespeitoso, obstrução de adversários, uso de álcool e drogas.

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

## 7.5 Critério (Battle Hip Hop 1vs1)

Uma batalha de dança hip hop 1vs1 é uma demonstração competitiva de habilidades de dança e criatividade entre dois indivíduos. É uma forma popular de competição de dança na comunidade hip hop, onde os dançarinos se envolvem em um confronto cara a cara para demonstrar seu talento, estilo e capacidade de cativar o público.

Atualmente, o Hip Hop Unite oferece apenas Hip Hop 1vs1. Como a batalha é Hip Hop 1vs1, os dançarinos são obrigados a apresentar a dança associada ao estilo de batalha do hip hop. Um dançarino não pode vencer dançando apenas popping, wacking, locking, break ou algo semelhante. É necessário ter a maior parte da dança como batalha Hip Hop 1vs1.

Entendemos que o Hip Hop abrange uma ampla variedade de estilos, incluindo popping, locking, break, krumping e muito mais. Porém, na cena de batalha, isso se refere ao Hip Hop All Styles. Hip Hop Battle 1vs1 é caracterizado por seus movimentos enérgicos e rítmicos, footwork intrincado, isolamento corporal e uma forte ênfase na musicalidade e expressão pessoal, que muitas vezes incorpora elementos da cultura de rua, atitude e narrativa.

Cada dançarino será julgado de acordo com os seguintes critérios:

- **Originalidade e Criatividade**

Os jurados buscarão originalidade geral com movimentos, transições e estilos de dança. Você deve apresentar seu desempenho de uma forma única. Seja especial, diferente e atual em todos os aspectos da sua rotina. O competidor deve ser versátil e ter boa musicalidade.

Adicione seu “flavour” - mostre algo extraordinário

- **Técnica**

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

- **Musicalidade**

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

É sobre improvisação e interação com a música.

- **Showmanship e Presença de palco e Apresentação geral**

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

É tudo uma questão de entretenimento, performance e conexão com o público. Não bagunce o palco.

- **Respostas**

Como o dançarino reage ao que o oponente apresentou.

**Importante:**

Battle é sobre lutar uns contra os outros, e não pelo público ou pelos jurados.

## 7.6 Classificação para Competições Internacionais (Battle)

Para ser elegível para os eventos sancionados por batalhas europeias ou mundiais do Hip Hop Unite, o competidor deve ser nomeado pelo membro internacional do Hip Hop Unite do país do qual é cidadão.

Eles devem aderir ao procedimento oficial de nomeação nacional desse país. Os concorrentes estrangeiros (não cidadãos) com residência noutro país que não o seu, poderão participar nos eventos internacionais acima mencionados, apenas se tiverem cumprido os procedimentos de Nomeação Nacional do país que pretendem representar.

Se ambos os países forem membros internacionais do Hip Hop Unite, ambos os países terão que concordar e aceitar permitir que o concorrente compita.

Não há máximo número de dançarinos de cada país membro qualificados para os Campeonatos Europeu e Mundial de Batalha Hip Hop Unite.

.

## 7.7 Movimentos inaceitáveis (Battle)

Qualquer movimento que possa causar ferimentos a um membro da crew.

**Importante:**

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



## 8 Competições de Duo

---

Hip Hop Duo é composto por dois (2) bailarinos onde ambos podem ser masculinos, femininos ou mistos para cada faixa etária/categoria.

### 8.1 Estrutura - Rodadas de Competição (Duo)

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

Rodada Preliminar	Quando mais de 20 Duos, serão organizadas
Rodada Semi-final	Máximo de 15 Duo
Final	Máximo de 7 Duo

Porém, o número de rodadas de competição depende, em eventos internacionais, do horário. O Juiz Principal pode decidir alterar a estrutura acima e limitar ou aumentar o número de equipes e rodadas.

Para os Duos, o máximo de duplas/país é o seguinte:

Todas as rodadas	A partir de 1º de janeiro de 2024	é válido Máximo de 5 duplas por país
------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

#### 8.1.1 As rodadas de competição

- O objetivo da rodada preliminar é encontrar as 15 Duplas/Duos com melhor classificação para avançar para a rodada semifinal.
- O objetivo da rodada semifinal é encontrar as 7 Duplas/Duos mais bem classificadas para avançar para a rodada final.
- O objetivo desta Final é encontrar a ordem das 7 melhores Duplas/Duos.

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

### 8.2 Order da Competição (Duo)

#### 8.2.1 Rodada Preliminar

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

## 8.3 Requisitos de apresentação (Duo)

### 8.3.1 Faixas etárias

As idades dos membros da dupla devem cumprir os requisitos de idade para campeonatos de Hip Hop. Um breve resumo das divisões etárias:

- **Cadet:** De sete (7) a treze (13)
- **Junior:** De doze (12) a dezoito (18) anos
- **Adult:** Maiores de dezesseis (16) anos
- **Senior:** Maiores de 35 anos ou mais (ambos os dançarinos devem ter mais de 35 anos)

<b>HIP HOP UNITE</b>			
<b>2024 Hip Hop Duo Categoria – Divisão da Competição por Idade</b>			
<b>Idade por categoria</b>	<b>Nascidos no ano</b>	<b>Idade do competidor se tornará durante 2024</b>	<b>Categoria HipHop</b>
<b>DUO ADULT</b>	2008 ou antes	16 e mais	Hip Hop Duo
<b>DUO JUNIOR</b>	2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006	12,13,14,15,16,17,18	Hip Hop Duo
<b>DUO CADET</b>	2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011	7,8,9,10,11,12,13	Hip Hop Duo
<b>DUO SENIOR</b>	1989 ou antes	35 e mais	Hip Hop Duo

- As Duplas devem competir na sua devida categoria e idade, por exemplo uma dupla de Cadetes não pode competir na categoria Junior, uma dupla de Junior não pode competir na categoria Adult ou Cadets.
- O Hip Hop Unite e a Organização do Evento não se responsabilizam pelo agendamento individual de um duo que esteja competindo em mais de uma categoria/divisão de competição.

- Por favor, considere sua saúde e condicionamento físico se desejar participar muitas vezes.
- Nas competições nacionais é necessária carta de condução válida, documento de identificação de estudante ou passaporte com indicação da data de nascimento.
- Para competições internacionais/mundiais é necessária uma cópia da certidão de nascimento ou passaporte.

### 8.3.2 Limite de Participação

Um membro da dupla não poderá competir em mais de uma (1) dupla por faixa etária e por competição.

### 8.3.3 Vestuário/Figurino de apresentação

Os competidores deverão usar vestuários/figurinos adequados à sua atuação. Qualquer roupa adequada à cultura e aos diversos estilos do Hip Hop é permitida.

Os vestuários/figurinos de todas as duplas deverão ser adequados à idade dos participantes que realizam a rotina. Nenhuma roupa reveladora.

vestuários/figurinos serão aceitos se forem adequados à coreografia/história. No entanto, fantasias teatrais NÃO são aceitas (fantasias de desenhos animados, papéis de filmes, etc). Esta é uma competição de dança e não um show.

O calçado deve estar limpo - calçado obrigatório (sem pés descalços).

São proibidas substâncias aplicadas no corpo ou na roupa que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e a segurança dos outros competidores.

Para as categorias Cadet e Junior, observe que materiais de fantasia que sugiram temas sexuais, desviantes, sadomasoquistas ou outros temas adultos são proibidos.

Os bailarinos adultos devem ter em mente que são eles que marcam a tendência para os bailarinos mais jovens, que os admiram e neles se inspiram. Por isso é muito importante estar vestido com bom gosto.

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

### 8.3.4 Trajes/adereços de desempenho inaceitáveis

São considerados trajes insatisfatórios:

- Traje muito breve e que não seja considerado adequado para esconder
- Traje teatral
- Óleo corporal, pintura corporal
- Excesso de produtos corporais ou capilares que possam comprometer a segurança de qualquer crew ou alterar a superfície do piso
- Não serão aceitos adereços. Isto inclui, mas não está limitado a cadeiras, bolas, correntes, etc.
- Trajes não devem ser removidos durante a apresentação, incluindo chapéus, óculos escuros ou roupas. Porém, é permitido trabalhar com o “traje” (levantamento dos

bonés), desde que mantidos no bailarino.

- Não é permitida a troca de suéter/boné, seja o que for entre os bailarinos e não é permitido trocar os itens, podendo colocá-los no chão.

Bandanas, cintos e acessórios/artigos similares podem ser usados como roupas e usados de diversas maneiras elegantes. No entanto, é importante observar que eles não devem ser usados como adereços. Portanto, fique à vontade para abraçar o potencial fashion das bandanas, cintos e acessórios similares e incorporá-los ao seu guarda-roupa para aprimorar seu estilo de dança, mas não podem ser usados como adereços na coreografia

- Observação: no caso de assinatura de um acordo com possíveis patrocinadores, as duplas/dançarinos serão solicitados a não usar roupas com logotipos competitivos ou que estejam em conflito com os patrocinadores.

### 8.3.5 Área de competição do Duo

A área de competição será um mínimo de 5m x 5m.

### 8.3.6 Falso início/interrupção

Um falso início é:

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

Um falso início/interrupção ocorre quando as circunstâncias que a causam não estão sob o controle da dupla. Isto incluiria, mas não está limitado a, danos às instalações, falha de equipamento ou objetos estranhos no palco.

A decisão se o falso início/interrupção será aceitável ficará a critério exclusivo do Juiz Principal. Caso seja considerado falso início/interrupção a dupla terá a opção de se apresentar imediatamente ou ao final da categoria.

Uma coreografia que não é iniciada ou é interrompida, sem conclusão, por culpa de um bailarino, não é considerada um falso início/interrupção. Isto incluiria, mas não está limitado a, esquecer uma rotina, cair. Caso não haja falso início/interrupção, a dupla será desclassificada.

.

### 8.3.7 Tempo de coreografia

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

Quando uma dupla desejar substituir por outra gravação de sua música de apresentação, isso deverá primeiro ser aprovado pelo juiz principal e esta nova gravação será cronometrada durante a próxima rodada. Caso esta nova gravação não esteja de acordo com o regulamento de tempo a dupla será penalizada pelos Juízes. A substituição da gravação só é possível por questões técnicas.

### 8.3.8 Música de competição

Após o registro do seu Duo, envie sua música em formato MP3 através do nosso site. A música de backup pode ser usada caso haja algum problema técnico.

### 8.3.9 Linguagem da música

Música que contenha linguagem considerada inadequada e/ou ofensiva pelo Juiz Principal em consulta com o painel de jurados, não será aceitável. Os Duos terão a oportunidade de substituir suas músicas de apresentação após a Rodada Preliminar, se necessário.

O Painel de jurados está agora sendo mais rigoroso com as categorias Cadet/Junior em relação à Linguagem Musical. Cadet/Junior não poderão usar linguagem musical como divisão Adulto, e serão avisados que linguagem e rotina sexual que não sejam consideradas apropriadas para cadetes/bailarinos juniores serão punidas.

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

Músicas e canções pertencentes a uma marca não podem ser utilizadas como música de competição.

### 8.3.10 Painel de Jurados

O painel de jurados será composto por **mínimo de 3 jurados de pontuação ou 5 juízes de pontuação**. Cada jurado aplicará uma pontuação global de 10 para dar uma classificação para cada dupla.

**No caso de 3 jurados, dois jurados aplicarão duplo fatorial na pontuação para cumprir o sistema de tabulação.**

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

### 8.3.11 Classificação

O objetivo do sistema de classificação é determinar o vencedor pela maioria das classificações dadas pelo painel de jurados, e não pela adição de pontuações.

O sistema de tabulação encontrará a dupla com mais primeiros lugares, depois o maior segundo e terceiro, etc., para determinar a classificação final.

### 8.3.12 Notificação

Após as rodadas preliminares e semifinais, as pontuações e classificação de todas as equipes (que não serão qualificadas) NÃO serão exibidas e/ou anunciadas.

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

**Poucos dias após o evento, os resultados serão enviados para [www.hiphopunite.com](http://www.hiphopunite.com) e/ou [www.libraf.com.br](http://www.libraf.com.br)**

## 8.4 Empate (Duo)

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

## 8.5 Critérios de avaliação Hip Hop (Duo)

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

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

### 8.5.1 Importância do aspecto de parceria do Hip Hop Duo's

A coreografia do Hip Hop Duo deve ser bem elaborada e mostrar criatividade, originalidade e habilidade técnica. Deve apresentar uma base sólida nos estilos de dança hip hop, ao mesmo tempo que incorpora elementos únicos e inovadores. A coreografia deve ter estrutura clara, transições e momentos dinâmicos que destaquem os pontos fortes da dupla.

O aspecto de parceria de uma dupla de dança hip hop envolve movimentos coordenados e interações entre os dois dançarinos. É importante demonstrar uma base sólida em técnicas de parceria. A dupla deve demonstrar uma conexão e comunicação claras entre os parceiros. Isso inclui manter contato visual, toque físico e uma sensação de energia compartilhada durante toda a rotina. A comunicação eficaz melhora a sincronização e permite transições e interações perfeitas.

A criatividade e a inovação nas duplas são importantes: os jurados muitas vezes procuram criatividade e inovação no aspecto de parceria de uma dupla de dança hip hop. Os dançarinos devem se esforçar para trazer ideias novas e movimentos de parceria inovadores para sua coreografia. Isso mostra sua capacidade de pensar fora da caixa e ultrapassar os limites das técnicas tradicionais de parceria.

Se a coreografia consistir num mínimo de interação e parceria, a coreografia pode resultar na criação de uma performance menos fluida com uma apresentação não coesa e polida.

A parceria abre uma ampla gama de possibilidades criativas em coreografia. Permite movimentos complexos e únicos que não seriam possíveis apenas com a dança solo. A interação entre os bailarinos pode resultar em transições inovadoras, excelentes transferências e formações dinâmicas, agregando profundidade e complexidade à coreografia.

Uma parceria bem executada traz um nível adicional de energia dinâmica e presença de palco a uma performance de dupla de hip hop. A interação, fisicalidade e interação entre os dançarinos criam uma presença cativante no palco. Essa energia atrai o público e eleva a qualidade geral da apresentação.

A Coreografia deve exibir estilos diferentes com relação a todos os critérios a seguir:

### 8.5.2 Técnica e Complexidade

- Alto nível de habilidade técnica e qualidade em todos os estilos e movimentos do hip hop
- Posicionamento e controle precisos e propositais de todos os movimentos e partes do corpo
- Facilidade de movimento
- Cada estilo deve ser executado corretamente com alto nível de técnica e da maneira original que o estilo foi pretendido. É aconselhável evitar estilos que não possam ser bem executados por ambos os bailarinos
- Usar muitas partes do corpo e muitos músculos juntos ao mesmo tempo
- Alto nível de coordenação neuromuscular
- Uso de movimentos e estilos complexos/difíceis específicos dos vários estilos de hip hop
- Garantir que os movimentos e estilos escolhidos sejam seguros e bem executados para não arriscar lesões a nenhum dançarino  
level of technical ability and quality in all hip hop styles and movements

### 8.5.3 Expressão e Interpretação Musical

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

### 8.5.4 Variedade e Criatividade

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

### 8.5.5 Formações e Imagem Visual

- Trabalhem juntos como uma dupla para criar uma imagem visual
- Uso de orientações e espaço físico
- O efeito visual de dupla ao criar interações e usar os níveis verticais
- Os truques/tricks devem ser coreografados e não tomar muito tempo para

prepara-los ou aparentar não ensaiados

- Os truques/tricks não devem ser usados para se exibir, mas sim para ter um propósito na construção da coreografia



### 8.5.6 Apresentação da dupla

- Mesmo nível de execução de ambos os bailarinos: ambos os dançarinos devem realizar movimentos com a mesma precisão
- Exibição de um alto padrão geral na entrega de toda a coreografia
- Energia dinâmica e intensidade durante toda a apresentação (venda da coreografia)
- Capacidade de gerar entusiasmo, entusiasmo e humor em relação à cultura do hip hop
- Traje e aparência adequados à cultura hip hop/de rua

### 8.5.1 Interação entre os dançarinos

- No Hip Hop Unite, a coreografia interativa com ambos os dançarinos e a convivência entre eles são muito importantes. A dança é uma forma de comunicação visual e socialmente organizada. A dança interativa é importante porque pode aumentar o potencial de interpretação dos bailarinos e pode levar a uma maior consciência e controle do movimento corporal do bailarino.

## 8.6 Movimentos não aceitos (Duo)

Qualquer movimento que possa causar lesões a um membro da dupla.

Importante:

Todos os movimentos e principalmente os ‘tricks’, devem ser executados com perfeição, sem qualquer perigo/risco de lesão a qualquer membro da dupla. Em caso de dúvida sobre aceitação, consulte o Jurado Principal antes do início da rodada preliminar.

## 8.7 Critérios (Duo)

### 8.7.1 Adereços

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

O traje/traje pode incluir acessórios como chapéus, bonés, luvas, óculos, etc. Não é permitido retirar peças de roupa durante a apresentação. É permitido trabalhar com o “traje” (levantamento dos bonés), desde que mantidos no bailarino.

Porém, não é permitido trocar o suéter/boné, o que acontece entre os bailarinos e não é permitido trocar os itens, ou colocá-los no chão.

Bandanas, cintos e acessórios/artigos semelhantes podem ser usados como roupas e usados de várias maneiras elegantes. No entanto, é importante observar que eles não devem ser usados como adereços. Portanto, fique à vontade para abraçar o potencial fashion das bandanas, cintos e acessórios similares e incorporá-los ao seu guarda-roupa para aprimorar seu estilo de dança, mas não podem ser usados como adereços na coreografia.

### 8.7.2 Efeitos musicais

São permitidos efeitos sonoros e composições originais. Os Duos são desaconselhados contra a música se tornar muito complexa com muitas edições, efeitos sonoros que os impedem de exibir uma performance de dança Hip Hop limpa e contínua.

### 8.7.3 Truques/Tricks

Truques/Tricks são permitidos na rotina. No entanto, os jurados buscam técnica correta, confiança e qualidade de desempenho. Truques estão ok, se fizerem parte da rotina. No entanto, não se trata de múltiplas voltas ou truques. Os jurados querem ver uma rotina bem ensaiada e polida.

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

### 8.7.4 Solo Performance

Uma apresentação Solo é desencorajada, a coreografia de grupo é necessária.

A apresentação do grupo de Hip Hop envolve habilidades coletivas. Em suma, cada membro deve ser capaz de executar movimentos de dança em harmonia precisa e em sincronia entre a dupla. Esta unidade da dupla é importante no desempenho da dupla.

No entanto, um dançarino ou dançarinos podem realizar certos estilos, saltos, cambalhotas e outros movimentos por conta própria. Estas devem ser consequências curtas e conectadas com a rotina da equipe. Se o(s) mesmo(s) dançarino(s) estiver(em) executando todos os truques, movimentos especiais ou estilos especiais, isso também poderá ser considerado como performance solo. Porém, apesar da duração da apresentação, a pontuação/classificação é sempre baseada na comparação das duplas.

### 8.7.5 Estilos

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

## 9 Requisitos Gerais - todas as categorias

---

### 9.1 Código de Conduta

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

O Fair Play é frequentemente referido como “o espírito do desporto”, é a essência do Olimpismo; é assim que jogamos de verdade. O espírito do esporte é a celebração do espírito, corpo e mente humanos, e é caracterizado pelos seguintes valores:

- Ética, fair play e honestidade
- Saúde
- Excelência em desempenho
- Caráter e educação
- Diversão e alegria
- Trabalho em equipe
- Dedicação e comprometimento
- Respeito pelas regras e leis
- Respeito por você mesmo e pelos outros participantes
- Coragem
- Comunidade e solidariedade fair play and honesty

### 9.2 Hip Hop Unite e o Anti-Doping

A Hip Hop Unite condena o uso de drogas para melhorar o desempenho e práticas de doping porque é contrário à ética do esporte e potencialmente prejudicial à saúde dos atletas. Aqueles que se envolverem em práticas de doping estão sujeitos a sanções da FISAF Internacional.

Para efeitos desta Política, uma prática de dopagem é: a ingestão de substâncias ou utilização de métodos proibidos pela AMA, conforme referido na Lista de Classes e Métodos de Dopagem da AMA; ou ajudar ou estar envolvido numa prática de dopagem.

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

Quando testes de drogas são realizados em um evento sancionado pela FISAF Internacional, todas as tripulações devem estar disponíveis para testes.

## 10 Desqualificação

---

### 10.1 Procedimentos para Desqualificação

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

#### 10.1.1 Rodada Preliminar

O Juiz Principal dá uma advertência **verbal** a uma crew/dupla de que eles estão violando as Regras e Regulamentos ou o Código de Conduta e ao perseguir esta violação pode levar à desqualificação.

#### 10.1.2 Rodada Semi-final

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

Quando uma equipe/dupla for desqualificada, o Juiz Principal notificará **verbalmente** o tabulador para remover os resultados da equipe/dupla. O Juiz Principal notificará então a crew/dupla sobre sua desqualificação.

**Advertência verbal ou desclassificação será dada na presença de membros da comissão técnica, juízes ou outros membros altamente qualificados.**