



Regolamento della HIP HOP INTERNATIONAL e della 13th SWISS HIP-HOP COMPETITION

***Questo regolamento ha subito dei cambiamenti.
Siete pregati di leggerlo attentamente !***

Hip Hop International (HHI)

Questa organizzazione è stata fondata nel 2000 ed è da allora riconosciuta nel mondo intero per le sue produzioni live e televisive non solo su ESPN, ma anche in più di 170 paesi. Hip Hop International è composto da organizzazioni internazionali che la rappresentano sotto licenza, sempre con il rispetto delle origini dell' Hip-Hop, e che tramite le loro manifestazioni selezionano i campioni che rappresenteranno il loro paese, alla gara più famosa al mondo, **World Hip Hop Championship** and World Battle.

Hip Hop International è rappresentata da una ufficiale licenza attraverso tutto il mondo. Rispetta le origini dell' Hip Hop portandolo agli eventi e alle competizioni, qualifica street dancers e dance crew a rappresentare il loro paese al World Hip Hop Dance Championship e World Battle: Bboy, Popping, Locking e All Styles.

Le competizioni di Hip-Hop

I campionati di Hip-Hop sono delle competizioni di danza che danno la possibilità ai partecipanti di dimostrare a livello nazionale e internazionale, l'aspetto artistico e tecnico della danza Hip-Hop, con l'occasione in più di essere ripresi dai più importanti canali televisivi. Le squadre dovranno dimostrare la loro coreografia, nei quali metteranno in evidenza la loro creatività, la loro performance sul palco e la loro libertà d'espressione, tutto rispettando l'integrità di ciascuno, il buon gusto e la sicurezza. Le coreografie di Hip-Hop dovranno contenere diversi stili, movimenti originali e musica motivante.

Definizione di danza Hip-Hop

Non c'è una sola definizione valida per la danza Hip-Hop. L' Hip-Hop è una fusione di discipline e stili di ballo che varia con le interpretazioni culturali proprie di ogni Nazione. Una routine Hip-Hop incorpora il look, la musica, l'atteggiamento, la postura e lo stile tipico della strada. Le routine che aderiscono maggiormente al concetto di Hip-Hop sono quelle che mostrano una varietà di movimenti della old school e new school riproducendo il carattere e l'energia della strada.

La routine di Hip Hop vincente

Secondo l' Hip Hop International, le coreografie vincenti sono quelle che dimostrano la loro "showmanship", una varietà di stili di danze hip-hop, pieno di sfumature personali e uniche come una firma, il tutto danzando senza interruzioni su una musica motivante.

CATEGORIE

SOLO (soltanto per il campionato svizzero)

Una persona singola (maschile/femminile) che si presenta nella sua fascia di età.

DUO (soltanto per il campionato svizzero)

Un gruppo composto da solo due persone con qualsiasi abbinamento maschile/femminile, nella loro fascia di età.

GRUPPO (CREW)

Un gruppo (Crew), è composto da un minimo di cinque (5), ad un massimo di dodici (12) persone **(al Campionato del mondo massimo 8)**. I membri del gruppo possono essere misti (uomo/donna), secondo la fascia d'età.

MEGA CREW

Un grande gruppo (Mega Crew), può essere composto di un minimo di (quindici) 15 a un massimo di (quaranta) 40 persone. I membri di un gruppo possono essere misti (uomo/donna).

FASCIA DI ETÀ

SOLO/DUO/CREW

KIDS	da sette (7) a dodici (12) anni.
TEENS	da tredici (13) a diciassette (17) anni
ADULTS	da diciotto (18) anni in su

Esempio: Un partecipante di 12 anni che compie 13 anni entro il 31/12 può far parte della categoria KIDS o TEENS. La stessa cosa è per un partecipante di 17 anni che compie 18 anni entro il 31/12 può partecipare nei TEENS o negli ADULTS

Età richiesta

1. E' richiesto da parte dell'organizzazione una copia di un documento di identità valido per dimostrare l'età. La sua mancata esibizione comporterà l'impossibilità di prendere parte alla gara. Questa copia dovrà essere spedita all'organizzazione allegata all'iscrizione. **Per i campionati internazionali/mondiali, sarà richiesto o il certificato di nascita o il passaporto.**
2. Un partecipante la cui età cade tra due divisioni nell'anno solare (entro il 31 dicembre 2012) della competizione (compie 13 o 18 anni), può scegliere la divisione in cui gareggiare.
3. Le persone che superano il limite di età imposta non potranno partecipare nella fascia di età più basse. **Il contrario è possibile, ma solo con la partecipazione di 2 membri.**

MEGA CREW

Nella Mega Crew Division non ci saranno più limitazioni di età. HHI permetterà a ogni paese di partecipare con le 3 migliori Mega Crew al di là della loro età (restando sempre nei limiti già elencati). Non ci sarà quindi la divisione di età come nei Kids, Teens e Adults Crew (5-8 partecipanti per i campionati mondiali).

Limite di partecipazione

La partecipazione di ogni componente è limitata a un solo gruppo di ogni categoria. Esempio: per una persona di 13 anni, sarà possibile di far parte di un gruppo KIDS e di un gruppo TEENS, ma questa persona **può anche ballare** in SOLO e/o in DUO o in MEGA CREW.

Requisiti di nazionalità

1. Ogni partecipante deve essere cittadino o residente nella nazione dove vengono svolti i campionati nazionali. Lo stesso vale per i campionati mondiali in quanto rappresenta la nazione di provenienza.
2. Ogni membro deve sottomettere all'organizzazione una fotocopia di un documento valido per essere ammesso al campionato.
3. I partecipanti devono essere residenti in Svizzera da almeno e un minimo di 6 mesi.

Iscrizioni e autorizzazioni

1. I partecipanti devono completare e sottoscrivere i moduli di iscrizione, registrazione e scarico di responsabilità, che andranno spediti all'Organizzazione accompagnate di prova di avvenuto pagamento e fotocopia di un documento di identità valido, **entro l'8 febbraio 2012**.
2. I partecipanti devono firmare e sottoscrivere un modulo di scarico di responsabilità che sollevi gli organizzatori, gli sponsor, la struttura ospitante e chiunque altro sia coinvolto nella competizione, dalla responsabilità per incidenti o infortuni che possono crearsi prima, durante o dopo la competizione.
3. I partecipanti devono firmare e sottoscrivere un'autorizzazione che permetta agli organizzatori della competizione, agli sponsor e ai partner della manifestazione di riprendere, fotografare e registrare in qualsiasi modo la loro performance, per l'utilizzo sui media tradizionali o informatici (stampa, TV, internet, radio, relazioni pubbliche, video, eccetera).

Cambiamenti e sostituzione di partecipanti del gruppo

Solo per circostanze estreme e al di fuori dal controllo del partecipante, le sostituzioni di ballerini sono autorizzate. Tutti i relativi cambiamenti devono essere annunciati all'organizzazione e accettati dalla Direzione della gara.

Saranno autorizzati un massimo di **2 cambi** per CREW da **5 a 6 membri** e di un massimo di **3 cambi** per CREW da **7 a 12 membri**. Il gruppo può anche decidere di non fare nessuna sostituzione dei membri che non possono partecipare tenendo sempre in considerazione di essere sempre in un minimo di 5 persone nel gruppo. L'organizzatore dell'evento e/o la direzione giudici, deve approvare queste circostanze.

Ordine di uscita della competizione

- Kids Categoria
- Teens Categoria
- Adult Categoria

Area di gara

L'area di gara misura 15m x 10m. Gli organizzatori si riservano il diritto di modificare l'area di esibizione. I partecipanti saranno avvertiti di tale cambiamento qualora fosse necessario.

Abbigliamento

L'abbigliamento deve riflettere il reale carattere e lo stile naturale dell'ambiente "Street" proprio dell'Hip-hop. L'abbigliamento può includere accessori quali cappelli, berretti, guanti, piercing ecc. Togliere indumenti durante la performance è consentito purché non venga fatto in modo offensivo o volgare. Gli indumenti tolti non possono essere gettati verso il pubblico né rimanere di intralcio sul palco, ma vanno gettati al di fuori dell'area di gara. I partecipanti (donne e uomini) devono portare la biancheria adatta intima durante tutta la competizione. I giudici valuteranno se vestiti troppo corti e/o troppo stretti possono essere considerati inappropriati, soprattutto per quanto riguarda alcune parti del corpo o in relazione con l'età dei partecipanti. E' proibito l'uso di oli o di altre sostanze, sul corpo o sull'abbigliamento, che possano rendere il palco scivoloso o pericoloso per le performance successive. Per lo stesso motivo le suole delle scarpe devono essere pulite e non usate per strada. **Le scarpe non potranno essere anfibi militari o da strada ma dovranno essere calzature da fitness di qualsiasi foggia (stivaletti da danza tipo Magnum Hi-Tech, Freddy o Capezio, stivaletti da jazz, scarpe da ginnastica, da basket o da cross training). Non è permesso esibirsi scalzi.**

Accessori

Gli oggetti che sono consentiti, sono quelli abbastanza piccoli che possono essere contenuti in una mano, sono quegli elementi di natura e in tema legati alla performance. Non è consentito l'utilizzo di oggetti non considerabili parte integrante della "tenuta di gara", quali sedie, scale, tamburelli, ventagli, strumenti musicali o parti di scenografie. **La deduzione per l'uso inappropriato di questi accessori**

è passato da .1 a 1.0 . E' quindi altamente consigliato di scegliere attentamente se usarlo o di non usarlo del tutto per evitare alte deduzioni.

L'organizzazione ammette alcuni accessori come le ginocchiere o altri supporti necessari per l'esecuzione sicura di movimenti particolari (es.: break dance), a condizioni che siano portati con discrezione, al fine di non disturbare la concentrazione dei giudici. Per questo motivo vi consigliamo, in caso di dubbio, di contattare l'organizzazione. **Domande di questa natura saranno tenute in forma confidenziale.**

Assistenza medica

1. E' responsabilità dei partecipanti, del coreografo o del capo gruppo informare l'organizzatore della gara, nel caso in cui ci siano problemi fisici o psichici per uno o più dei componenti la squadra.
2. Se in qualsiasi momento prima o durante la competizione uno dei partecipanti si infortuna o presenta problemi di salute, l'organizzazione ha la facoltà di dichiararlo non abile alla competizione, o squalificarlo. L'organizzazione ha il diritto di ritirare dalla competizione in qualsiasi momento un gruppo o un partecipante le cui condizioni fisiche appaiono preoccupanti o che necessitino di cure mediche.
3. L'organizzazione si riserva il diritto di chiedere un certificato medico per la partecipazione alla competizione a tutti i partecipanti che sembrano correre un dei rischi sul piano sia fisico che mentale.

Attrezzatura tecnica, suono e luci

1. Il sistema audio/suono che sarà fornito durante la competizione sarà di un livello professionale per i partecipanti e per gli spettatori.
2. Il sistema sonoro include un amplificatore, un tavolo per mixage, un lettore CD e un minimo di 4 casse: 2 sulla scena verso i partecipanti e 2 verso il pubblico.
3. Non garantiamo la presenza di un regolatore di velocità (pitch control).

Durata della routine e requisiti della musica di gara

1. La routine dovrà essere eseguita interamente su una musica preparata e fornita dal gruppo. L'organizzazione non fornisce alcuna musica.
 2. Il supporto utilizzato per la musica deve essere un CD. Il brano musicale deve essere il solo pezzo presente. E' consigliabile di averne una copia qualora il CD non fosse leggibile.
 3. Il CD deve essere di buona qualità e in buone condizioni. E' responsabilità del partecipante averne una o più copie qualora il primo fosse non leggibile.
 4. Il nome del gruppo e la divisione di età devono essere scritte sul CD con pennarello indelebile e ben visibile.
 5. Sul CD deve essere scritto o stampato, la durata esatta dell'inizio e della fine del segmento di musica continuo e ininterrotto. (esempio: 0':3" - 2':03")
 6. Non c'è un numero massimo di musiche che possono essere utilizzate. Il pezzo scelto deve servire a migliorare la coreografia e la performance personale.
- NB: il team dei giudici ritiene che meno canzoni sono preferibili a canzoni miste e multiple, in quanto permettono di focalizzarsi meglio e in maniera continuativa sulla performance.
7. Sono consentiti effetti sonori e composizioni originali, tuttavia si consiglia di non rendere la musica troppo elaborata con tagli e mixaggi da non essere adatta alla performance. Il punteggio totale potrebbe risentire di questo aspetto.
 8. La presenza di linguaggio inappropriato o turpiloquio nelle musiche utilizzate comporterà una deduzione nel punteggio finale. (vedere qualche esempio di parole volgari alla fine del regolamento)
 9. Un gruppo può cambiare la musica a ogni passaggio. Il cambiamento di musica deve essere fornito all'organizzazione all'inizio della competizione **(solo per i Campionati del Mondo)**.
 10. L'organizzazione potrebbe domandare informazioni per iscritto inerenti ai pezzi di musica scelti.
 - a. Titolo
 - b. Artista
 - c. Compositore
 - d. Casa editrice
 - e. Studio di registrazione
 11. In funzione delle leggi sui diritti d'autore, gli organizzatori non garantiscono che la musica originale possa essere utilizzata al momento delle diffusioni televisive o dei media. Essa potrebbe essere sostituita da una musica scelta dagli organizzatori.

Durata della coreografia

Il tempo comincerà dal primo suono udibile e finirà con l'ultimo suono udibile.

SOLO: 1 minuto

DUO: 1 minuto e 30 secondi

In funzione al numero dei partecipanti, la direzione organizzativa può decidere di fare una "pre-selezione". Durante questo passaggio, i partecipanti saranno in diversi sul palco e dovranno eseguire una performance su una musica imposta. Solo i candidati ritenuti idonei potranno passare uno per uno, danzando sulla propria musica.

CREW

Categoria KIDS: la durata della dimostrazione è massimo di **un minuto e trenta secondi (1:30)** con una tolleranza di 5 secondi (da 1:25 a 1:35)

Il supporto musicale utilizzato per i KIDS, deve contenere un segmento di musica al minimo di 20 secondi, senza interruzione e senza rumori di fondo. Gli effetti sonori e altri mixaggi di pezzi di musica possono essere utilizzati al di fuori di questi 20 secondi.

Categoria TEENS e ADULTI: la durata della dimostrazione è di massimo **2 minuti (2:00)** con una tolleranza di 5 secondi (da 1:55 a 2:05).

Il supporto musicale utilizzato per i TEENS e ADULTI, deve contenere un segmento di musica al minimo di 30 secondi, senza interruzione e senza rumori di fondo. Gli effetti sonori e altri mixaggi di pezzi di musica possono essere utilizzati al di fuori di questi 30 secondi.

Tutte le coreografie che dureranno meno di 1min. e 25sec. (1:25) e più di 1min. e 35sec. (1:35) per i KIDS e meno di 1min. e 55sec. (1:55) o più di 2min. e 05sec. (2:05) per i TEENS e gli ADULTI, saranno penalizzati con una deduzione.

MEGA CREW

La durata della routine per le Mega Crew è stata ridotta di 30 secondi, dunque tutte le Mega Crew routine dovranno essere di 3 minuti e 30 secondi. (03:30), con un margine più o meno di 30 secondi (:30). Tutte le Mega Crew routine dovrebbero essere quindi tra i 3 minuti (03:00) e i 4 minuti (04:00)

VALUTAZIONE DELLA ROUTINE

I partecipanti saranno valutati secondo **la performance (50%) e la tecnica (50%)** per un **punteggio totale di 10 punti.**

PERFORMANCE: 50% o cinque (5) punti del totale

I giudici premieranno le coreografie che dimostreranno dei movimenti unici e creativi, con i più grandi numeri e combinazioni dei diversi stile dell'Hip-Hop. Saranno valutati anche il buon utilizzo del palco, l'inserimento di figure, la performance, lo stile e l'intensità della coreografia.

Creatività (10%)

Coreografate e presentate la vostra routine in modo unico e originale, che abbiano combinazioni personali. Modi originali di andare a terra e tornare in piedi, transizioni, movimenti, mixaggio musicale, abbigliamento e look e stile unici, vi devono rendere inconfondibili rispetto alle altre routine. Siate speciali, diversi ed innovativi in tutti gli aspetti della vostra routine.

Uso dello spazio / formazioni. Cambio di piani e livelli (10%)

Il gruppo deve dimostrare consapevolezza degli spazi tra i componenti e pieno utilizzo del palco, andando a formare schieramenti imprevedibili, variati e complessi, con una grande interazione tra tutti i componenti del gruppo. L'uso dell'intera superficie di gara verrà considerato positivamente. La routine dovrà incorporare diversi livelli di azione (aereo / in piedi / a terra) con differenti stili di

coreografia, utilizzando braccia, gambe, piedi, mani, busto e testa su tutti i piani (sagittale, frontale) e includendo rotazioni sul posto, con transizioni che siano creative e imprevedibili.

Intensità, Confidenza, Proiezione & Presenza (10%)

La routine deve contenere movimenti dinamici dall'inizio alla fine per tutti i membri del gruppo. L'uso di pause o pose statiche eccessive devono essere limitate il più possibile. **Durante le eventuali performance di uno o più componenti del gruppo, i restanti componenti devono comunque essere in movimento.** La proiezione che il gruppo dà di sé deve essere costante e forte durante l'intera routine, senza cali di sicurezza o di intensità nell'interpretazione, misurabili attraverso la postura, l'espressione facciale, il contatto visivo e l'atteggiamento del corpo. Tutti i membri del gruppo devono essere in grado di stabilire una connessione con il pubblico e provocare una risposta emozionale, che sia di eccitazione, partecipazione, ammirazione, gioia o coinvolgimento, relativamente allo stile presentato.

Street Presence/tenuta (10%)

Con "Street Presence" si intende la capacità dei componenti del gruppo di dimostrare un'autentica e disinibita rappresentazione della danza hip hop. Ciò comprende l'atteggiamento, l'energia, la postura e lo stile di presentazione. I partecipanti dello stesso gruppo possono portare diverse tenute, noi raccomandiamo di ricercare un "look personale" nato nella strada. I vestiti di teatro troppo sofisticati non sono raccomandati.

Valutazione del divertimento/riciamo del pubblico (10%)

I membri del gruppo e la loro coreografia devono suscitare una risposta emotiva da parte del pubblico, come il divertimento, l'allegria, il riso e/o il senso del dramma, in relazione con lo stile presentato. La coreografia dovrebbe lasciare una impressione memorabile a lungo termine.

TECNICA: 50% o cinque (5) punti del punteggio totale

I giudici valuteranno lo stile dei movimenti nella routine e l'esecuzione di ognuno dei diversi stili di Old School: popping, locking, house, break dancing e New School: street, funk, club, video dance, etc. I giudici considereranno la qualità dei movimenti nell'intera routine, compreso l'utilizzo di braccia, gambe, tutti i diversi segmenti corporei; le combinazioni di movimenti su tre livelli (terra, in piedi e aerei), e la sincronizzazione.

Interpretazione Musicale (10%)

I giudici premieranno i gruppi capaci di rimanere costantemente a tempo sulla musica e in sincronizzazione tra loro. Movimenti e combinazioni eseguiti simulando suoni in assenza di musica (ad esempio, solo con l'ausilio di effetti sonori, battito di mani o piedi, eccetera) verranno comunque considerati sotto l'aspetto dell'interpretazione musicale.

Musicale - Beat Technique: I movimenti devono essere eseguiti costantemente sul beat, usando la struttura ritmica e le sue variazioni, enfatizzando con la coreografia la presenza nella musica di upbeat, downbeat e accenti a tempo singolo, doppio, mezzotempo e sincopato.

Musicale - Correlazione tra musica e movimenti: restare a tempo con la musica, muovendosi di volta in volta secondo il battito, la melodia, il fraseggio e la parte vocale.

Sincronia (10%)

I movimenti del gruppo sono eseguiti in sincronia; l'ampiezza dei movimenti, la velocità, l'esecuzione sulla musica e lo stile di esecuzione sono uguali per tutti i membri all'unisono. Sono consentiti movimenti a catena.

Esecuzione /Capacità di controllo corporeo (10%)

Tutti i membri del gruppo devono muoversi dimostrando controllo della velocità, direzione, inerzia e posizione di tutti i movimenti, senza "tirar via" o accennare i movimenti stessi.

Difficoltà e esecuzione di uno stile di Hip Hop autentico (10%)

Il livello di difficoltà riguarda l'abilità e l'omogeneità della Crew nel suo insieme. Verrà considerato il

numero di componenti della Crew che intraprende ed esegue con esito positivo complicate sequenze coreografiche sia di old school moves che di new school, e che dimostra, attraverso l'interpretazione e l'esecuzione di questi movimenti, un'autentica comprensione dello stile hip hop. Ulteriore considerazione e relativo punteggio verrà dato a quelle Crew che utilizzano più stili di old school e new school. Ad esempio: una Crew di 5 persone in cui tutte e 5 eseguono correttamente un movimento di break dance, avrà un punteggio di difficoltà più alto di una Crew in cui soltanto due membri dimostrino di saper fare break dance. Inoltre, se la stessa Crew comprende locking, popping e diversi stili new school, il loro punteggio di difficoltà sarà più alto di una Crew che dimostri soltanto vari stili di new school ed un unico movimento di break.

Varietà di stile di danza Hip Hop (10%)

Bisogna includere un minimo di tre (3) stili di danza nella coreografia per ottenere più punti in questa categoria. Più stili ci saranno eseguiti correttamente, più il voto sarà elevato. L'abilità di un gruppo è di esibire una varietà di movimenti Hip Hop senza la ripetizione eccessiva dello stesso movimento e delle **sequenze di movimenti o un di un solo stile. Va dimostrata varietà di stili nella coreografia di braccia, gambe e movimenti del corpo. (vedi esempi sotto)**

Alcuni esempi di stili di Hip Hop dall'inizio fino ai giorni nostri:

Locking
Popping
Bboying/Bgirling (break dancing)
Wacking
Punking
Vogueing
House dance
Party Dances o Club Dances (trend attuali)
Hip Hop dance/coreografie
Krumping

- vedi le pagine allegate contenenti dei siti internet dove potete avere informazioni su questi stili.

RACCOMANDAZIONI PER LA CREAZIONE DELLA COREOGRAFIA

Durante la preparazione della vostra coreografia, vi suggeriamo di selezionare CON ATTENZIONE lo stile di movimenti che rappresentano il vostro punto di forza e che riflettono al meglio la vostra personalità. Noi incoraggiamo i TEAM non solamente a rinnovare e a fare prova d'immaginazione, ma anche a rispettare il loro proprio stile e identità durante la creazione della loro coreografia. Durante la sequenza di 20 secondi per i KIDS e di 30 secondi per i TEENS e gli adulti, è raccomandato di danzare in maniera ininterrotta utilizzando tutto il corpo, queste sequenze possono essere più lunghe.

Non lasciatevi influenzare dalle coreografie dei campioni del mondo degli anni precedenti, non esiste un "modello tipo di coreografia vincente"! Quello che ha sedotto l'anno precedente potrebbe sembrare un "**déjà vu**" l'anno successivo. I giudici di HHI ricercano delle coreografie differenti, nuove, originali che dimostreranno una varietà di stili di danze di via autentiche. Sappiate essere voi stessi e esprimete le vostre diversità con passione, intensità e stile.

Assicuratevi che danzate sufficientemente durante la vostra coreografia. L'errore comune di certi gruppi è di volere incorporare troppi pezzi di musica diversi e troppi effetti speciali a scapito della danza. Sebbene non ci siano restrizioni per quanto riguarda il numero di pezzi di musica (minimo o massimo), i gruppi devono capire che questo potrebbe penalizzarli. Prevedete delle sequenze di musica sufficientemente lunghe per poter dimostrando la musicalità e la sincronizzazione dei movimenti. Le musiche che voi dovete utilizzare nelle vostre coreografie dovrebbero lasciare un ricordo indimenticabile o permettere d'esprimere un tema musicale senza interruzione. L'utilizzo esagerato di tagli o di effetti sonori daranno alla fine l'impressione che non ci sai più musica né danza. Siate attenti a questo punto al fine di preservare la musicalità della vostra coreografia.

Il "Groove" è spesso messo da parte o sotto stimato dai ballerini. Potremmo definire il "Groove" come la capacità dei ballerini di sentire il ritmo e i controtempi della musica. Ciò aiuterà i ballerini a improvvisare e a esprimere la danza più "dall'interno". Il "Groove" esiste in tutti i tipi di musica e di danze e certamente anche negli stili di danze da strada. Questo è quello che dà lo stile "funky". Trovate il "Groove" del vostro pezzo di musica e esprimetelo nella vostra coreografia. E' una eccezionale occasione per danzare con espressione e essere di essere notati dai giudici.

Bisogna prevedere un **minimo di 3 stili di danza**. Non rischiate di diminuire il punteggio finale volendo aggiungere più varietà di stili che non dominate. E' meglio prevedere meno stili di danza e eseguirli perfettamente, piuttosto che prendere il rischio a causa di una scarsa esecuzione.

I giudici valuteranno la performance del gruppo per quanto riguarda gli elementi più deboli del gruppo. Il team dev'essere cosciente che un partecipante più giovane che non sarà visibilmente così forte come i suoi compagni di squadra, potrà fare scendere il punteggio finale.

E' autorizzato e consigliato (in maniera moderata), di incorporare delle danze più "folkloristiche" al fine di marcare e creare una "identità", come per esempio: salsa, capoeira, Bollywood etc...

I movimenti di ginnastica artistica o acrobatica eseguiti durante la coreografia (che richiedono una preparazione particolare, come per esempio un back flip), sono considerate come delle figure "senza valore aggiunto", a meno che non precedano, non seguano o non integrano la coreografia di danza hip hop. L'aggiunta di FIGURE ACROBATICHE (movimenti che richiedono le capacità provenienti da altri domini che l'hip hop, quale la ginnastica), può essere un più per la coreografia, ma non va a favorire il gruppo piuttosto che un altro e non provocherà dei punti supplementari. I gruppi che decidono di incorporare questi movimenti, con il pretesto di mettere in evidenza il tema della coreografia, la personalità e l'energia prendono dei rischi.

Vi incoraggiamo a sviluppare una vostra "firma" nei movimenti al fine di farvi ancora più notare. Questo tipo di "firma" (movimenti difficili, che richiedono dell'abilità, o movimenti particolari mirando a divertire e/o a sorprendere e chi implicherà la maggioranza del gruppo nello stesso tempo), valorizzerà la coreografia e aumenterà il punteggio finale, a condizione che tutto sia ben eseguito e che abbia un legame con l'interpretazione generale della coreografia. La creazione di questo tipo di "firma" permetterà di differenziarsi dagli altri gruppi. Vi consigliamo ad ogni modo di limitare il numero di "firme" nella stessa coreografia, in quanto spesso il collocamento di questo genere di movimenti prende molto tempo. Bisogna tenere sufficientemente di tempo per privilegiare la parte della danza hip hop.

I partecipanti potranno modificare o cambiare la loro coreografia a ogni passaggio della loro competizione (**solo per i campionati del mondo**).

LISTA DELLE DEDUZIONI

Performance

Full Crew Start – alcuni membri del gruppo entrano ed escono durante la routine	1.00
Late Start – il gruppo non si presenta sul palco entro 20 secondi	0.05
Grandstanding - Pose eccessive al termine della performance	0.05
Pre start - Presentazione sul palco più lunga di 10 secondi prima della routine	0.05
Caduta o errore accidentale – grave	0.10
Caduta o errore accidentale – lieve	0.05
Falsa partenza – non validata dal capo giuria come circostanza straordinaria	0.10

Musica

Lunghezza dalla musica	0.10
Linguaggio inappropriato	0.10
Mancanza di un segmento musicale	0.15

Movimenti Proibiti

Gesti o atteggiamenti volgari/turpiloquio	0.05
---	------

Abbigliamento

Utilizzo di accessori

	1.0
Gettare indumenti verso il pubblico	0.05
Abbigliamento/Scarpe inadeguate	0.05
Abbigliamento non intatto (scarpe sciolte, perdita involontaria di parti dell'abbigliamento)	0.05
Uso di oli o altre sostanze che rendano poco sicura l'area di gara	0.05

Questi punti di penalità sono dedotti dal risultato finale dove il massimo è di 10 punti

CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

Una circostanza straordinaria è una circostanza che si verifica senza che il gruppo possa controllarne l'accadere. Esempi di circostanza straordinaria sono: (ma non si limitano ai seguenti, il capo giuria può dichiararne altri all'occorrenza)

1. Viene messa la musica sbagliata.
2. Si verificano problemi con l'impianto audio.
3. Disturbi causati da problemi tecnici (luci, palco, suono o location).
4. Lancio o introduzione di oggetti sul palco da parte di terzi.

In questi casi:

1. E' responsabilità del gruppo fermarsi immediatamente senza proseguire nell'esibizione.
2. Il capo giuria valuterà la situazione, e dopo la sua decisione e la correzione del problema, il gruppo potrà tornare sul palco e ricominciare.
3. Il richiamo a circostanze straordinarie effettuato da un gruppo che abbia portato a termine l'esercizio di gara non sarà considerato.

Full Crew Start

Tutti i componenti del gruppo devono salire insieme sul palco e rimanere insieme sull'area di gara per l'intera durata della routine. Non è possibile entrare o uscire dal palco durante la coreografia. Entrate e uscite da parte di qualsiasi componente del gruppo dopo l'inizio della performance comporteranno una penalità.

Late Start

Un gruppo che non si presenta sul palco e non assume la posizione iniziale entro venti (20) secondi dopo essere stata annunciata, incorrerà in una penalità.

Pre Start

Un gruppo che dopo essere salito sul palco impiega più di dieci (10) secondi prima di cominciare la presentazione, incorrerà in una penalità.

No Show

Un gruppo che dopo essere stato annunciato non si presenta sul palco entro sessanta (60) secondi, verrà squalificata.

Grandstanding

Un gruppo che al termine della coreografia di gara esegue una presentazione o pose eccessive incorrerà in una penalità

Cadute

1. Cadute gravi

- a. Un componente del gruppo cade in un modo visibile e non recuperabile.
- b. Un componente del gruppo cade durante una sequenza coreografica in un modo visibile e non recuperabile.

2. Cadute lievi

- a. Un errore molto visibile, occorso accidentalmente, ma è recuperabile.
- b. Un componente del gruppo scivola, inciampa o cade durante una sequenza coreografica, ma è

recuperabile.

Contestazioni

Sono proibite e non verranno considerate contestazioni riguardanti punteggi, posizionamenti o esiti di decisioni del capo giuria.

Membri della giuria

Costituiti da specialisti del mondo dell'hip-hop internazionale e/o svizzero ripartiti come segue :

- 3 giudici tecnico al minimo
- 3 giudici artistico al minimo
- 1 capo giuria

ISCRIZIONI

Presso VERTIGO DIFFUSION av. de Montchoisi 15 - 1006 LAUSANNE

Spedire la lista dei partecipanti e versare la somma totale in una volta, scrivendo il nome sul bollettino di versamento entro il **8 febbraio 2012**

Una conferma sarà rispedita con tutte le informazioni complementari.

SE IL PAGAMENTO VIENE EFFETTUATO ENTRO E NON OLTRE L'8 FEBBRAIO LA QUOTA SARÁ : (*)

SOLO : CHF 30.-
DUO : CHF 60.-
CREW : CHF 250.-
MEGA CREW : CHF 20.-/PERSONA

SE IL PAGAMENTO SARÁ EFFETTUATO DOPO L'8 FEBBRAIO LA QUOTA SARÁ: (*)

SOLO : CHF 35.-
DUO : CHF 70.-
CREW : CHF 300.-
MEGA CREW : CHF 25.-/PERSONA

Le persone che parteciperanno a una CREW o MEGA CREW e vogliono partecipare a un SOLO e/o DUO, pagheranno il 50% dell'iscrizione es:

Una persona che partecipa a una Crew e desidera partecipare anche a un SOLO pagherà quest'ultima 15CHF al posto di 30CHF.

Nel caso di un **DUO, solo la persona che partecipa alla CREW ha** il diritto dello sconto del 50%, l'altra persona pagherà **30CHF**

Montante da versare all'att. de VERTIGO CONVENTION Ccp Nr. **17-646481-6**
(*) il montante non sarà rimborsato in caso di non partecipazione

Ogni CREW da 5 a 12 persone e ogni MEGA CREW da 15 a 40 persone, riceverà un biglietto gratuito per il coach.

Prezzo biglietto ingresso : prezzo unico di CHF 20.-/persona

Bambini fino a 10 anni gratuito (fino ad un massimo di 2 per famiglia) dietro presentazione di un documento di identità.

SITI WEB CONSIGLIATI PER CHIARIMENTI SUI DIVERSI STILI

OLD SCHOOL:

Bboying/Bgirling (Breakdancing)

www.rocksteadycrew.com

http://en.wikipedia.org/wiki/Break_Dancing

Locking

www.lockerlegends.com

Popping www.electricboogaloos.com

<http://en.wikipedia.org/wiki/Popping>

Wacking- Pinking

<http://www.breakcheck.com/index.php?pg=Article&id=30> (also refer to vogueing dance below)

Vogueing

[http://en.wikipedia.org/wiki/Vogue_\(dance\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Vogue_(dance))

[http://en.wikipedia.org/wiki/Paris_is_Burning_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Paris_is_Burning_(film))

NEW SCHOOL:

Hip Hop

http://en.wikipedia.org/wiki/Hip_hop_culture

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_hip_hop

New Jack Swing

<http://www.mp3.com/new-jack-swing/genre/608/subgenre.html>

http://en.wikipedia.org/wiki/New_jack_swing

House dance www.housedancer.com

http://en.wikipedia.org/wiki/Chicago_house

<http://en.wikipedia.org/wiki/Jacking>

New Style

(same as hip hop in Europe - new styledance = hip hop dance)

Clowning and Krumping

<http://en.wikipedia.org/wiki/Krump>

Ragga Reggaeton

<http://en.wikipedia.org/wiki/Reggaeton>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Reggae>

Steppin -Stomp-Gumboots http://www.uppercountysteppers.org/downloads/History_of_Step.pdf

<http://www.gumbootsworldtour.com/english/history.html> <http://en.wikipedia.org/wiki/Gumboots>

Principal Translations/Principales traductions

fuck interj
vulgaire enculé nm
vulgaire putain de merde interj
argot baiser⇒ vtr

bitch n slang (unpleasant woman) femme désagréable : argot, insultant!!! salope nf

bastard n offensive (much-hated person) personne désagréable : insultant
salaud nm
insultant!! bâtard nm
insultant! salopard nm
insultant!!! fils de pute nm

motherfucker n slang, vulgar, offensive (contemptible person) vulg, injurieux fils de pute nm
Quel fils de pute, celui-là !
vulg, injurieux enculé nm
Toi, t'est vraiment un enculé !

shit n vulgar, uncountable (excrement) vulgaire merde nf
shit interj vulgar (damn) vulgaire putain interj
shit n vulgar (contemptible person) vulgaire salaud nm
shit n vulgar, uncountable (drugs) vulgaire, drogue shit nm
shit n vulgar, uncountable (nonsense) vulgaire merde nf
shit n vulgar (act of defecation) vulgaire chier⇒ vtr
shit n (bad things) vulgaire merde nf
shit n (personal items) affaires : argot barda nm
affaires : argot pacson nm

son of a bitch n slang, pejorative, vulgar (despicable man) très vulgaire fils de pute nm
argot, péj sala