

Tartalom

1 Bevezetés.....	3
1.1 Hip Hop Unite Hivatalos Versenyek Felépítése.....	3
1.2 Versenyrendszer	3
1.3 Végrehajtás	3
1.4 Verseny Erőforrások.....	3
2 Az Esemény Követelményei/ Feltételei.....	4
2.1 Szerkezete, versenyfordulók	4
2.2 Gyakorlatok bemutatási sorrendje.....	5
3 Gyakorlat / Teljesítés Követelményei.....	6
3.1 A Versenyfelosztás.....	6
3.2 Csapatok nagysága.....	6
3.3 Csapat tagjainak helyettesítése	6
3.4 Korosztályok.....	6
3.5 Részvételi limit.....	7
3.6 Verseny koreográfia.....	7
3.7 Versenygyakorlat ruházata.....	8
3.8 Versenyterület.....	8
3.9 Hibás Kezdés/Megszakítás.....	9
3.10 Versenygyakorlat hosszúsága.....	9
3.11 Versenyzene.....	10
3.12 Zene szövege.....	10
3.13 Bírói Panel	11
3.14 Rangsorolás.....	11
3.15 Figyelmeztetés.....	13
3.16 Szoros Rangsor.....	13

4 Hip Hop Kritérium (érvényes erre: Small Crews & Mega Crews).....	13
4.1 Technika és Komplexitás.....	14
4.2 Zene hatása és értelmezése.....	14
4.3 Variáció és Kreativitás.....	15
4.4 Formációk és Vizuális Kép	15
4.5 Csapatteljesítmény és Bemutatás	16
5 Tiltott Mozdulatok	16
6 Figyelmeztetés és Kritérium.....	16
6.1 Ruházat/Jelmez	16
6.2 Kiegészítők	16
6.3 Zenei effektek.....	16
6.4 Trükkök.....	17
6.5 Szóló rész / előadás.....	17
6.6 Stílus	17
7 Általános Követelmények.....	18
7.1 Magatartási Kódex	18
7.2 FISAF Nemzetközi és Dopping ellenesség	18
7.3 Diszkvalifikációs eljárás	19
7.4 Óvások.....	19

1 Bevezetés

FISAF International egy demokratikus, non-profit Szervezet, amely elköteleződött a Sportaerobik, a Fitness és a Hip Hop nemzetközi piac fejlesztése mellett.

A Hip Hop Verseny Szabályai, Előírásai és függelékei szabályozzák az összes FISAF nemzetközi Hip Hop versenyt.

1.1 A Hip Hop Unite Hivatalos verseny felépítése

Hip Hop Bajnokság Felépítése

Hip Hop Kategóriák

- Hip Hop Small Crews -Kis Csapatok
- Hip Hop Mega Crews Mega Csapatok
- Hip Hop Battle-Csata

1.2 Versenyrendszer

Alul található az a felosztás, amelyik elmagyarázza a verseny felépítését korosztályokra bontva a Hip Hop versenyekre vonatkozóan

- Felnőtt

Hivatalos Világbajnoki cím
(Világbajnok)

- Junior

Hivatalos Világbajnoki cím
(Világbajnok)

- Cadet

Hivatalos Világbajnoki cím
(Világbajnok)

1.3 Végrehajtás

Ezek a Szabályok és Előírások (Technikai Szabályok) lépnek életbe és 2014. január 31-től 2015 decemberéig érvényesek.

A lehetséges módosításokról és változtatásokról hivatalosan értesül mindenki.

1.4 Verseny Erőforrások

A Hip Hop Szabályok & Előírások egyaránt tartalmazzák az egységesített Hip Hop Események feltételeit is.

Ezek olyan információk, amelyek szabályozzák a versenypolitikát, a versenyszabályokat és az egységesített Hip Hop nemzetközi bajnokság eljárásait is.

2 Események Követelményei

2.1 Felépítés – Versenyfordulók

Minden nemzetközi bajnokság 3 fordulóból áll (amikor 10-nél több a csapatlétszám), ez függ a regisztráltak számától kategóriákon belül:

- Elődöntő megrendezése 10 regisztrált Csapaton felül, egy országon belül maximum 5 Csapat indulhat.
- A középdöntőben maximum 20 Csapat mutathatja be gyakorlatát, maximum 5 Csapat versenyezhet országonként.
- A döntőbe maximum 10 Csapat kerülhet, és nemzetenként maximum 5 Csapat.

A Nagycsapatok esetében viszont maximum 3 Csapat indulhat nemzetenként mindhárom fordulóban!

2.1.1 Elődöntő, 1. forduló

Ebben a fordulóban az a cél, hogy megtalálják a 20 legjobb Csapatot, akik továbbjutnak a Középdöntőbe.

Ebben a fordulóban kell ellenőrizni, hogy a gyakorlatok megfelelnek –e a Szabályoknak és az Előírásoknak. Ha nem felel meg az előírtaknak, akkor a csapat tájékoztatva lesz a forduló befejezése után közvetlen erről, és ezután a Főbíróval kell találkozniuk és tisztázni a problémákat. A Csapatok cserélhetik a fellépő ruhájukat minden egyes fordulóban, de legyenek annak tudatában, hogyha nem elfogadható a Ruházatuk, akkor pontlevonással is járhat.

Az Elődöntő fordulóját fogják használni a versenyzők a Középdöntő fordulójához (ez referencia a Középdöntőhöz)

Ha 10-el kevesebb Csapat jelentkezett a versenyben, akkor ebben a fordulóban nem az Elődöntő zajlik, hanem a gyakorlat ellenőrzése a versenyszabály szerint, hogy megfeleljen a Középdöntőhöz.

2.1.2 Középdöntő, 2. forduló

Ebben a fordulóban a cél, hogy megtalálják a 10 legjobb Csapatot, akik továbbjutnak a Döntőbe.

A Csapatok csoportosítása használható ebben a fordulóban. A Csapatokat a teljesítményüktől függően kell az A vagy a B Csoportba tenni. A B Csoportba rangsorolják azokat, akik gyengébben teljesítettek. Az A Csoportba kerülnek azok, akik a legjobban teljesítettek.

Példaként:

20 Csapat indul a Középdöntőben

10 Csapat az A, 10 Csapat a B csoportban

15 Csapat indul a Középdöntőben

8 Csapat az A, 7Csapat a B csoportban

Minden Csapat változtathat a helyezésén a teljesítménye alapján, nem zár be automatikusan az első csoportosítás.

2.1.3 Döntő

Ebben a fordulóban a cél, hogy rangsorolják a 10 legjobb Csapatot.

2.2 Gyakorlatok Bemutatásának sorrendje

2.2.1 Elődöntő

A gyakorlatok bemutatásának sorrendjét az Elődöntőben egy számítógépes rendszer sorsolja ki véletlenszerűen. Kisorsolt számokat kap minden egyes csapat, és ezek határozzák meg az indulási sorrendet az Elődöntőben.

2.2.2 Középdöntő

Az Elődöntőt követően kerül sor a Középdöntőre, ahol az indulási sorrendet ismét a számítógépes rendszer sorsolja ki véletlenszerűen.

Ha volt csoportosítás az Elődöntőben, akkor a számítógép elvégzi a véletlenszerű sorsolást és meghatározza az indulási sorrendet a Középdöntőben.

Az a Csapat, amelyik először megjelenik, kevésbé jól fog versenyezni, mint az, amelyik utána következik.

2.2.3 Döntő

A Középdöntőt a Döntő követi. A döntőben a csapatok indulási sorrendjét ismét véletlenszerű sorsolással határozzák meg vagy kézzel húzzák ki a színpadon.

3 Gyakorlat/ Teljesítmény Követelmények

3.1 Versenyfelosztás

Ebben a Szabálykönyvben két verseny felosztása van leírva:

Hip Hop Small Crews - kis csapatok

Hip Hop Mega Crews/nagy csapatok

A Csata/Battle versenyszabályainak leírása egy másik, különálló dokumentumban található meg.

3.2 Csapatok nagysága

3.2.1 Csapat létszáma – Small Crews - Kis csapat

A csapat létszáma 5-8fő, és a verseny fordulókban tartani kell a minimális létszámot, kivétel abban az esetben, ha a Főbíró engedélyezte.

3.2.2 Csapat létszáma– Mega Crews –Nagy csapat

A csapat létszáma 12-25 fő, a minimális 12főt kell tartani a verseny fordulón keresztül, kivétel abban az esetben, ha a Főbíró engedélyezte.

3.3 A csapat tagjainak helyettesítése

Két tag helyettesítése engedélyezett az elődöntőtől a döntőig, bármilyen más változtatást a Főbírónak kell engedélyeznie.

3.4 Korosztályok

A csapat tagjainak be kell tartania az életkorra vonatkozó korhatárokat a Hip Hop versenyeken. Az életkorok részletes ismertetése a korosztályos kategóriákat meghatározó dokumentumban található, amely évente jelenik meg, hivatalos kiadványokban és a a Hip Hop Unit honlapján is látható: www.hiphopunite.com.

Röviden összefoglalva a Korosztályos Felosztást:

Cadet: Életkor Héttől (7) Tizenhárom (13)

Junior: Életkor Tizenkettőtől (12) Tizenhétig (17)

Felnőtt: Életkor Tizennyolctól (18) és felette

A Felnőtt korosztályban 2fő lehet minimum 16éves (16 & 17év)

Mega Csapat: Életkor Tizenkét év (12) Minimum

Kérjük, olvassa el a Korosztályok életkor szerinti felosztását a www.hiphopunite.com-on, ahol a példák és a születési évek is le vannak írva.

A nemzeti versenyek esetében az érvényes vezetői engedélyen, diákigazolványon vagy az útlevelelen szereplő születési dátum a mérvadó.

A nemzetközi és világversenyeken személyi igazolvány vagy útlevél szükséges.

3.5 Részvételi limit

Egy csapat tagja nem versenyezhet egynél több csapatban egy korosztályon, kategórián belül versenyenként.

Ugyanakkor, az a csapattag, akinek az életkora átfedésben van 2 kategóriában, csatlakozhat 2 különböző életkori kategóriához: például, ha a táncos 12 vagy 13 éves, akkor csatlakozhat egy cadet és egy junior teamhez is. Az a táncos pedig, aki 16-17éves, az csatlakozhat egy junior és egy felnőtt teamhez is.

3.6 Gyakorlat koreográfia

3.6.1 Small Crews - Kis csapat

A Csapatoknak ahhoz, hogy megszerezzék a lehetséges maximális pontszámot, gyakorlatuknak tartalmaznia kell egy olyan zenei stílusban is megfelelő zenét, amelynek a hosszúsága: 2 perc, türelmi idő: +/-5 másodperc.

Nincsenek Kötelező Elemek. A versenyzőknek vigyázniuk kell, hogy kerüljék azokat a mozdulatokat, amelyek sérülésveszélyesek.

3.6.2 Mega Crews – Nagy Csapat

A Csapatoknak ahhoz, hogy megszerezzék a lehetséges maximális pontszámot, gyakorlatuknak tartalmaznia kell egy olyan zenei stílusban is megfelelő zenét, amelynek a hosszúsága: 2,30 perc, türelmi idő: +/-5 másodperc.

Nincsenek Kötelező Elemek. A versenyzőknek vigyázniuk kell, hogy kerüljék azokat a mozdulatokat, amelyek sérülésveszélyesek.

3.7 A versenygyakorlat ruházata

A versenyzők kötelesek megfelelő ruházatot viselni a gyakorlatok bemutatásánál. Minden ruha alkalmas erre, amely megfelel Hip Hop kultúrának- és ezen belül is sokféle stílus megengedett.

3.7.1 Elfogadhatatlan Versenyruházat/Kiegészítők

A következőket kell figyelembe venni a nem megfelelő ruházatok esetében:

- Jelmez, amelyik túl rövid és nem vették figyelembe, hogy megfelelően el legyen rejtve
- Színházi Ruházat
- Testolaj, Testfesték

Túlzott test- vagy haj termékek, amelyek veszélyeztetik a biztonságát a Csapatot vagy megváltoztatják a padló felületét.

Kellékek nem megengedettek.

A versenyruhát nem vehetik le magukról versenyzők a gyakorlat bemutatás során, és ez magába foglalja a sapkákat, napszemüvegeket vagy a ruházatot is.

3.8 Versenyterület

3.8.1 Small Crews - Kis Csapat

A versenyterület nagysága minimum 9m x 9m és maximum 12m x12m.

A versenyzőket értesítik a versenyterület nagyságáról még az esemény kezdete előtt.

3.8.2 Mega Crews - Nagy Csapat

A versenyterület nagysága minimum 12m x12m. A versenyzőket értesítik a versenyterület nagyságáról még az esemény kezdete előtt.

3.9 Rontott Kezdés/ Megszakítás

A rontott kezdés definíciója:

1. Technikai probléma akadályozza meg a gyakorlat megkezdését azután már, hogy a csapat a színpadra lépett.
2. Technikai probléma akadályozza meg a gyakorlat folyamatosságát azután már, hogy a gyakorlatot egyszer már elkezdték.

A rontott kezdés/megszakítás az, amikor a körülmények miatt nincsen csapat kontrol.

Ebbe beletartozik, de nem kizárólagosan, hogy a technikai berendezés, az épület vagy a színpadon maradt idegen tárgyak által okozott kár.

A döntés, hogy rontott kezdés/megszakítás elfogadható –e, a Főbíró hatáskörébe tartozik.

Ha úgy dönt, hogy rontott kezdés/megszakítás történt, akkor a csapatnak lehetősége van azonnal a kategória végén bemutatni ismét a gyakorlatot.

Abban az esetben, ha a gyakorlatot nem rontottan kezdték vagy nem megszakítás történt, hanem a táncos vagy az egész csapat hibájából fordult ez elő, akkor ez nem tartozik a rontott kezdés/megszakítás közé. Ebbe beletartozik, de nem kizárólagosan, a koreográfia elfejtése, elbotlás. Ha ezt a Főbíró úgy ítéli meg, hogy nem rontott kezdés/megszakítás, akkor a csapatot diszkvalifikálják.

3.10 A versenygyakorlat időhosszúsága

A versenygyakorlat időhosszúsága 2.00 perc a kis létszámú csapatok esetében és 2.30 perc a Mega csapatoknál. Az idő az első hallható hangtól indult és tart az utolsóig (ez magába foglalja az indító hangot, ha használják)

Kizárólag a csapat felelőssége, hogy a megfelelő versenyzene hosszúságot ellenőrizze még a kezdés előtt.

Minden csapat gyakorlatának időhosszúságát már az elődöntő alatt biztosítani, hogy megfeleljen a Szabályoknak & Előírásoknak. A tolerancia plusz/mínusz 5 másodperc, ami elfogadható gyakorlat időtartam.

Azoknak a csapatoknak, akik gyakorlatának időtartama kívül esik ezen meghatározott időtartamon, 1 perc 55másodperc és 2 perc 05 másodpercen (1:55-2:05) a Small Crews - kis létszámú csapatok esetében, és 2perc 25 másodperc és 2perc 35 másodperc közé (2:25-2:35) a Mega Crews- nagy csapatok esetében, azokat megbüntetik a Bírók.

3.11 Versenyzene

A csapatoknak kötelező a versenyszervezők által előírt szabályoknak megfelelően leadni a versenyzenéjüket a kijelölt esemény szervezőjének. A verseny előtt a rendezvény szervezője értesíti a versenyzőket az esemény szükséges tudnivalóiról. A versenyzenét felcímkézve kell eljuttatni a szervezőhöz. Olvashatóan szerepeljen rajta a következő: kategória, a csapat neve, a versenygyakorlat pontos időtartama.

Amikor CD-t használnak, akkor csak a versenyzene szerepelhet a CD-n. Minden zene ott marad a verseny szervezőjénél az esemény végéig. A zene csak a CD-n engedélyezett.

Javaslat:

A csapat hozzon legalább két (2) CD-t a versenyzenéjével az eseményre – arra az esetre, ha nem játszaná le az egyiket vagy eltörne az egyik stb.

Minden zenét úgy kell megvágni, hogy a gyakorlat időtartama az Elődöntőben már megfeleljen a Szabályoknak & Előírásoknak. (A versenyzene hosszúsága, amely feljebb már olvasható volt)

Abban az esetben, ha a Főbíró vagy a Csapat benyújtja a kérelmét egy másik zenei felvételre, az engedélyt a Főbírónak kell megadnia.

Az új felvételnek a következő forduló előtt meg kell lennie, és ellenőrizni, hogy megfelel –e a Szabályoknak & Előírásoknak, és ha kész, akkor a Főbíró engedélye szükséges hozzá.

3.12 Zenei szöveg

Az a zene, amely olyan szöveget tartalmaz, amely nem elfogadható és / vagy támadó jellegű, azt a Főbíró a Bírói Panellel konzultálva megteheti, hogy nem engedélyezi. A csapatnak lehetősége lesz versenyzene cserére a Középdöntőre, ha szükséges.

Nem szabad elfelejteni, hogy mások bizonyos szöveget úgy tekintenek, hogy sértő számukra. Ha bizonytalan e tekintetben, akkor kérjük, hogy forduljon a Technikai Bizottság vezetőjéhez (sok dalnak / zeneszámnak van tiszta verziója). A zenék és dalokhoz tartozó védjegyet nem szabad használni versenyzeneként.

3.13 Bírói Panel

A Bírói panel / Zsűri 5 pontozó Bíróból és egy Főbíróból áll. Az 5 Bíróból legkevesebb, mint kettő (2) speciális Hip Hop Bíró, a többi pedig FISAF / Hip Hop képzett Bírók, mind nagy táncos háttérrel, tapasztalattal több táncos, mozgásos műfajból.

Minden Bíró az általános pontozást (1-10-ig) alkalmazva rangsorolja a Csapatokat. A vezető Bíró nevezi ki és hozza meg a döntést a rangsorral kapcsolatban bármilyen szoros helyzet adódik.

3.13.1 Főbíró

A Főbíró felügyeli Bírói Panelt, mint a legnagyobb technikai felügyelő a Hip Hop Unite nemzetközi versenyeken. A Főbíró felelőssége a Szabályok & Előírások következetes biztosítása a Bírói Panelben, felügyelni a korrekt bírói rendszer működését és a végeredményt.

Kizárólag rendkívüli helyzetben rangsorolhat a Főbíró.

3.13.2 Hip Hop Bíró

A Hip Hop Bírónak kell figyelni a koreográfiát, a különböző stílusok bemutatását, azt, hogyan bemutatják, a művészi hatást a zenével összhangban, a gyakorlatot és az előadásmódot. A Hip Hop Bíró figyeli a csapat technikai kivitelezését, és hogy hogyan dolgozik együtt, mint Csapat - szinkronítás. A Hip Hop Bíró külön pontozza minden egyes csapat technikai kivitelezését, azután hasonlítja őket össze a Hip Hop kritériumok alapján. A Csapatok rangsorolása a pontszám alapján (1-10 pont között) történik.

3.14 Rangsorolás

A rangsorolási rendszer célja, hogy meghatározza a bírói panel által győztesnek megítélt csapatot, mint inkább az adott pontszámot.

Például:

Csapat A: 3 Bíró adott első helyezést/ 2 bíró adott második helyezést

Csapat B: 2 Bíró adott első helyezést/ 3 bíró adott második helyezést

Csapat A az első.

A táblázati rendszer meghatározza a csapatok első, második, harmadik, és a további végső helyezéseit.

3.14.1 A pontozás és a rangsorolás alkalmazása

Minden pontozó Bírónak a saját speciális kritériuma alapján kell pontoznia a 10-es pontszámig a Csapatok által előadott gyakorlatot. Ezek a pontszámok rangsorolják a csapatokat minden egyes Bíró által. Ezeket a rangsorokat alkalmazza minden egyes Csapatra mindegyik Bíró, és így alakul ki a Csapatok végső sorrendje a versenyben. Az a Csapat, amelyik a legjobb helyezést érte el, az lesz a győztes Csapat.

3.14.2 Pontozási útmutató

A következő pontozási útmutatót használja a Bírói panel az alkalmazás során:

Pontszám:

10.0 - Tökéletes

9.5

9.0 – Kitűnő

8.5

8.0 - Nagyon jó

7.5

7.0 – Jó

6.5

6.0 – Kielégítő (átlagon felüli)

5.5

5.0 – Megfelelő (átlagos)

4.5

4.0 – Nem Elegendő (átlag alatti)

3.5

3.0 – Kevés

2.5

2.0

1.5 – Nagyon kevés

1.0

0.0 Nem kísérelte meg / Diszkvalifikált

3.15 Értesítés

Az elődöntő fordulója után azoknak a Csapatoknak a pontszáma és rangsorolása, amelyek nem kvalifikálnak a Középdöntőre megjelenik és / vagy bejelentik.

A Középdöntő fordulója után azoknak a Csapatoknak a pontszáma és rangsorolása, amelyek nem kvalifikálnak a Döntőre megjelenik és / vagy bejelentik.

A Döntőben a végső sorrend bejelentése a Díjátadó Ünnepségen kerül sor.

A Döntő után minden pontszám és a végső rangsor minden Csapatot beleértve megjelenik.

3.16 Szoros rangsor

Ahol két vagy több Csapat pontosan ugyanarra a helyezésre rangsorolódik a verseny fordulójában, a helyezést a Hip Hop Vezető Bíró fogja eldönteni.

4 Hip Hop Kritérium (érvényes erre: Small Crews& Mega Crews)

Minden mozgásnak meg kell felelniük, és tükrözniük kell a különböző Hip Hop stílusokat és mozdulatokat.

Nincs senki, aki le tudná írni a hip-hop tánc definícióját. A hip-hop tánc utal az utcai táncstílusra, amelyet elsősorban hip-hop zenére adnak elő vagy amely kialakult része a hip-hop kultúrának.

Ez magába foglalja a stílusok széles skáláját, elsősorban a breaking, locking és popping stílusokat, amelyek az 1970-es években alakultak. A hip - hop tánc fúziója az utcai tánc tudományának és kulturális értelmezésének a világ minden tájáról. A hip - hop tánc gyakorlat magába foglalja a megjelenés, a zene, a hozzáállás, a testtartás és az utcai tánc stílusát, ami egyedülállóvá teszi. A legtöbb igazi gyakorlatok a hip hop táncstílusok variációinak kirakatai, jellegzetes mozdulatai és a koreográfia közvetíti az utcai karakterét és energiáját.

A koreográfia tekintetében meg kell jelentetni különböző stílusokat, amelyeknek a következő kritériumokat kell figyelembe venniük:

- Technika és Komplexitás
- Zene kifejezése és értelmezése
- Variáció és Kreativitás
- Formáció és Vizuális látvány
- Csapat gyakorlata és előadásmódja

Kérjük, hogy vegye figyelembe, hogy a koreográfiának alkalmazkodnia kell a kritériumokhoz és minden egyes kritérium ugyanannyira fontos, mint a másik. A koreográfia csak akkor jó, ha a technika, a kifejeződés és a gyakorlat végrehajtása is ugyanannyira jó.

A Hip Hop kultúra leírása, a Hip Hop alapok, stílusok megtalálhatóak a Hip Hop Unit honlapján: www.hiphopunite.com

4.1 Technika és Komplexitás

- Magas szintű technikai tudás és minőségi végrehajtás minden hip hop stílusban és mozgásokban
- Precíz, céltudatos helyezése és kontrollja minden mozgásnak és testrésznek
- Mozdulatok könnyedsége
- Minden stílust korrekten, magas technikai színvonalon kell végrehajtani és az eredeti módon, ami a stílus célja volt
- Érdemes elkerülni azokat a stílusokat, amelyeknek a végrehajtása nem kivitelezhető megfelelően a csapat minden egyes tagjának
- Számos testrész és izmok együttes használata egy időben
- Magas szintű ideg-izom koordináció
- Komplex és bonyolult mozdulatok- és a hip hop jellemző stílusainak variációinak használata
- Biztosan végrehajtott mozdulatok és stílusok kiválasztása úgy, hogy a végrehajtásuk biztonságos legyen, és ne kockáztassa egyik csapattag sérülését sem

4.2 Zene kifejezése és értelmezése

- Képes kifejezni a zene a tánccal azt a stílust, amit választottak
- Kifejezze a hip hop kultúráját
- A zene megfelelő használata a hip hop stílusok variációinak tekintetében
- A zene és a mozgás elválaszthatatlan
- Jó zenei időzítés
- A zene szerkezetének természetes használata és a megfogalmazása, mint a magasságok, mélységek, ritmusok, számláló tempó és a szöveg.

4.3 Variáció és kreativitás

- Kreatív, kiszámíthatatlan mozdulatok az egész test használatával
- Különböző hip hop stílusok és mozgások használata
- Váratlan eredeti átvezetések, amikor a csapat tagjai megváltoztatják a helyüket formációba rendeződve és ezzel vizuális képet adva
- Átvezetések egyik stíusból a másikba kreatívan áramoltatva tovább a koreográfia részeként
- Váratlan és kreatív változtatások a vertikális szinteken
- Az egész test használatának variációi

4.4 Formációk és vizuális kép

- Az egész csapatot használva vizuális kép kialakítása
- A teljes versenyterület és irányok használata
- A Csapat vizuális hatása, amikor formációkba rendeződnek és használják a vertikális szinteket
- Trükköknek be kell épülniük a koreográfiába és ne legyen beállítva vagy felépítve
- A trükköket nem kell úgy használni, hogy feltűnjenek, a cél az, hogy építsék a koreográfiát

4.5 Csapat gyakorlata és előadásmódja

- Ugyanaz a végrehajtási szint minden egyes csapattagnak: minden tagnak ugyanazzal a precizitással kell végrehajtani a mozdulatokat
- Végig magas színvonalú legyen az egész koreográfia
- Dinamikus energia és intenzitás jellemezze végi a gyakorlatot (a koreográfia eladása)
- Képesek legyenek generálni az izgalmat, lelkesedést és a hangulatot a hip hop kultúra tükrében
- Interaktív koreográfia a csapat tagjaival
- Szinkronitás egymással
- Szóló részek hangulatához a csapat koreográfia is szükséges
- A ruházat és a megjelenés legyen megfelelő a hip hop / utcai kultúrához

5 Elfogadhatatlan / Tiltott mozdulatok

Minden olyan mozdulat, amely kockáztatja a csapat tagjainak az egészségét, balesetveszélyes.

Fontos:

Minden mozdulatot és speciálisan a trükköket tökéletesen kell végrehajtani, veszély nélkül / a sérülés kockázata nélkül.

Amennyiben kétsége támad az elfogadással kapcsolatban, akkor a Főbíróval kell konzultálni az Elődöntő megkezdése előtt.

6 Figyelmeztetés és Kritérium

6.1 Versenyruházat / Jelmez

Egyenruhák / Jelmezek: minden csapattagnak legyen megfelelő, alkalmazkodva a gyakorlatot bemutató résztvevők életkorához.

A ruhákat gyakorlat közben nem vehetik le.

A cipőnek tisztának kell lenni – a cipő kötelező (nem engedélyezett mezítláb)

Anyagok alkalmazása a testen vagy az öltözéken, amelyek a tiszta, száraz talajfelületet érinthetik a színpadon, és a versenytársak biztonságát veszélyeztethetik, tilos.

6.2 Kellékek

Kellékek nem megengedettek. (bot, székek, dobok, hangszerek, sisakok)

Viselet / Jelmez: lehetnek kiegészítők, mint a kalapok, sapkák, kesztyűk, szemüvegek, stb. De bármely ruhadarab és az előbb felsoroltak levétele a gyakorlat során nem megengedettek. Ugyanakkor megengedett dolgozni ezekkel (felemelni a sapkát), mindaddig, amíg az rajta marad a táncoson.

6.3 Zenei hatások

Hangok, effektek az eredeti összeállításban megengedettek.

A csapatokat nyomatékosan figyelmeztetni kell, hogy nem javasolt, hogy a zene túl bonyolult legyen, mert a túl sok szerkesztések, hanghatások megakadályozzák a tiszta és folyamatos Hip Hop tánc előadást.

6.4 Trükkök

Trükkök megengedettek a gyakorlatokban.

Azonban a Bírák a korrekt technikai végrehajtást figyelik, a magabiztos, minőségi előadást.

A trükkök, ha a gyakorlat részét képezik, akkor rendben vannak.

Azonban abban az esetben nem, ha sokféle fordulatot és trükköket mutatnak be.

A Bírók egy jól begyakorolt, letisztult technikával végrehajtott gyakorlatot szeretnének látni.

Minél több a technikailag erős táncos a csapatban, annál jobb lesz a tánc.

A trükkök szép dolgok és helyük is van a táncokban, azonban a Bírók mindig a tiszta táncot figyelik, az átvezetések-, az előkészítések trükkjeit, különleges tánc kombinációkat, melynek révén a tánc marad a lényeg, és azt, hogy a trükknek célja van a koreográfiában, és kapcsolatban van a zene értelmezésével.

6.5 Szóló rész / előadás

A szóló rész hangulatához a csapat többi tagjának a koreográfiája is szükséges.

A Hip Hop csapat előadása kollektív képességről szól. Röviden, minden egyes tagnak lehetővé kell tenni azt, hogy képesek legyenek a mozdulatokat precízen végrehajtani, harmóniában és szinkronban a csapat többi tagjával. Ez a csapat egység fontos a csapatok verseny gyakorlatánál. Egy táncos vagy táncosok bemutathatnak természetesen bizonyos stílusokat, ugrásokat, átfordulásokat és más mozdulatokat maguktól. Ezeknek rövideknek kell lenniük, és kapcsolódniuk kell a csapat gyakorlatához. Ha azonban ugyanaz a táncos végzi a speciális mozdulatokat, stílusokat, akkor ezt úgy is lehet tekinteni, mint egy szóló előadás.

6.6 Stílusok

A Hip Hop Unite nem korlátoz, nem határozza meg a minimális és a maximális számú stílust, amit be kell mutatni, hogy megkapja a variációkért járó pontszámokat. Azonban a csapatnak el kell kerülnie a túlzott használatot vagy az azonos mozgásmintákat.

7 Általános Követelmények

7.1 Magatartási Kódex

A Hip Hop versenyzők kötelesek követni a sport jó szellemét-, etikai értékeit, a fair play szabályait tisztelni, a nemzeti és nemzetközi Doppingellenes Kódexet és más szabályokat, előírásokat, amelyek hatályosak.

A Fair Playt gyakran nevezik a „sport szellemének”, ez a lényege az Olimpizmusnak, az, hogy hogyan játszunk őszintén. A sport szelleme egy ünneplése az emberi szellemnek, a testnek és a léleknek, és a következő értékek jellemzik:

- Etika, fair play és becsület
- Egészség
- Kiváló teljesítmény
- Karakter és Képzés
- Vidámság és Öröm
- Csatamunka
- Elhivatottság és elköteleződés
- A szabályok és törvények tisztelete
- Önmagunk és a többi résztvevő tisztelete
- Bátorság
- Közösség és Szolidaritás

7.2 FISAF Nemzetközi és a Doppingellenesség

A FISAF International elítéli a teljesítményfokozó- és a doppingerek használatát, mert az ellentétes a sport etikával, és potenciálisan káros a versenyzők egészségére. Azok esetében, akiknél kiderül a dopping szer használata lépéseket tesz a FISAF International. Ennek a politikának a célja a dopping gyakorlatban a következő: olyan anyagok vagy módszerek használatának tiltása, amelyek a WADA tiltott listáján szerepelnek.

A tiltott anyagokról és módszerekről további információt a WADA honlapján találhat.

(Világ Dopping ellenes ügynökség), web oldal: <http://www.wadaama.org/en/index.ch2>

Amennyiben drog tesztet végeznek a FISAF eseményén, akkor a csapat minden tagjának elérhetőnek kell lennie a teszt elvégzéséhez.

7.3 Kizárás / Diszkvalifikáció eljárás

Azért, hogy a Főbíró kizárja a csapatot versenyből, az alábbi eljárást kell követni.

Kizárás kizárólag azokra a körülményekre vonatkoznak, amelyeket tartalmaznak a Szabályok & Előírások.

7.3.1 Elődöntő forduló

A Főbíró ad írásbeli figyelmeztetést a csapatnak, ha azok megsértik a Szabályokat & Előírásokat vagy a Magatartási Kódexet és ha továbbra is folytatják, akkor ez kizáráshoz vezet.

Ezt az írásbeli figyelmeztetést a Főbírónak alá kell írnia, az eredetét odaadni a csapatnak, a másolatot pedig meg kell tartania a versenynyilvántartásoknál.

7.3.2 Középdöntő forduló

Ha a csapatot korábban figyelmeztette a Főbíró, és folytatja a Szabályok & Előírások vagy a Magatartási Kódex megsértését, akkor a Főbíró jogosult kizárni a csapatot a versenyből.

Ha a csapatot kizárták, akkor a Főbíró írásban értesíti a tabulátort, hogy távolítsa el a csapat eredményeit. A Főbíró ezután a csapatot értesíti a kizárásról.

7.4 Óvások

Amennyiben rendkívüli körülmények között történik, akkor az óvást a Főbírónak kell benyújtani a kategória lezárását követő 1 órán belül. Az óvás benyújtásának díja 100 EUR. Az óvást a Technikai Bizottság fogja megvizsgálni és a döntésüket a Főbíró fogja bejelenteni végül. Óvást az esemény után már nem lehet benyújtani hacsak vannak olyan enyhítő körülmények, amelyek miatt a FISAF International Technikai Bizottság Elnöke nem hagy jóvá.

Amennyiben az óvást jóváhagyták, akkor az óvás díját visszaadják annak a személynek vagy csapatnak, aki az óvást benyújtotta.