



ФЕДЕРАЦИЯ
фитнес-аэробики
РОССИИ



**«Хип-хоп-аэробика»
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА**

**Командные Соревнования
Баттлы**

2015-2016 гг.

В случае возникновения вопросов в отношении данных правил, запросы следует направлять в офис Федерации фитнес-аэробики России

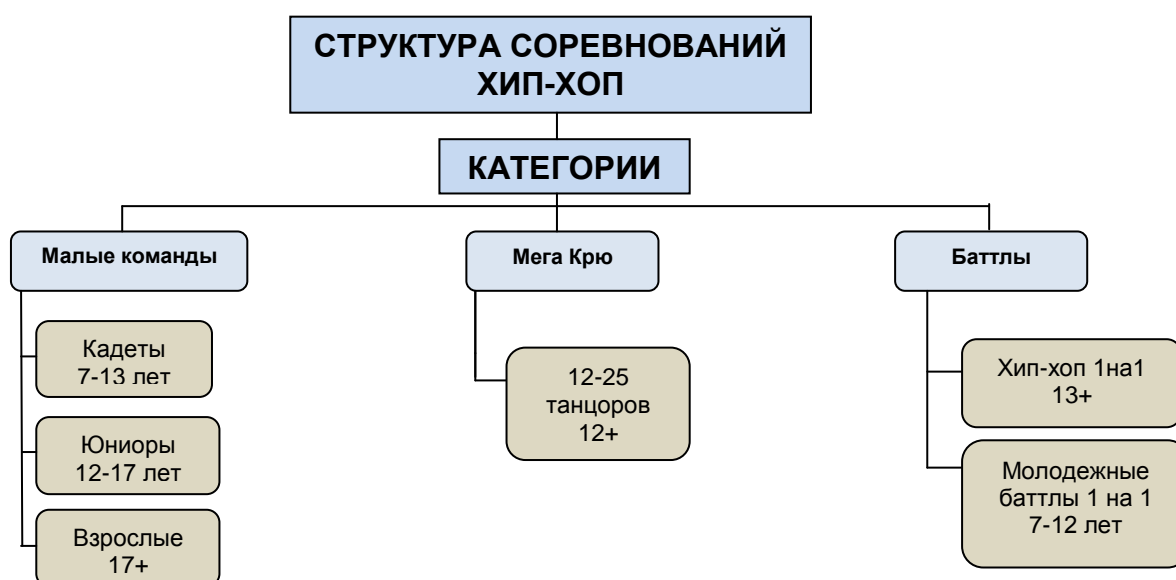
sport@fitness-aerobics.ru

1. Введение

Международная федерация спорта, аэробики и фитнеса (FISAF) является демократичной некоммерческой организацией, которая помимо развития спортивной аэробики и фитнеса занимается также продвижением хип-хоп индустрии на международном уровне.

Настоящие Технические правила и приложения к ним регулируют проведение чемпионатов по хип-хопу FISAF.

1.1 Структура официальных чемпионатов Hip Hop Unite



1.2 Применение

Настоящие Технические правила заменяют все предыдущие Технические правила и действуют в период с 1 января 2015 года по 31 декабря 2016 года. О поправках и изменениях будет сообщаться в официальных изданиях.

1.3 Информационные ресурсы

Вся информация о регламентах, правилах и процедурах международных соревнований Hip Hop Unite содержится в Технических правилах и Регламенте проведения чемпионата Hip Hop Unite.

2. Требования к проведению соревнований (командные соревнования)

2.1 Структура - Туры соревнований

Все международные чемпионаты проводятся в три тура (при участии более 10 групп). В зависимости от числа участников, зарегистрированных в соревновании, проводятся:

Отборочный тур	Проводится при участии более 10 команд	Максимум 5 от страны
Полуфинальный тур	Максимум 20 команд	Максимум 5 команд от страны
Финальный тур	Максимум 10 команд	Максимум 5 команд от страны

Для Mega Crew максимальное количество команд от страны:

Все туры		Максимум 3 команд от страны
----------	--	-----------------------------

2.1.1 Отбор

- Целью проведения данного тура является отбор 20 команд с наивысшим рангом, которые продолжают соревнования в полуфинале.
- На этом этапе проверяется соответствие выступлений команд Техническим правилам. В случае выявления несоответствия программы требованиям сразу после окончания отборочного тура команда оповещается о таком несоответствии и приглашается к Главному судье для разъяснения возникших вопросов. Команды могут менять костюмы для каждого выступления, однако, необходимо принять во внимание, что несоответствие выбранного костюма требованиям может повлечь за собой снижение оценки/места в ранге. Все изменения в костюмах выступающих команд должны быть одобрены Главным судьей соревнований. Получить согласие от Главного судьи нужно до начала раунда.
- В отборочном туре производится группировка команд для участия в полуфинальном туре (далее полуфинал).
- Если в соревновании участвуют 10 или менее команд, Главный судья может принять решение об отмене отборочного тура. В этом случае проверка соответствия выступлений команд Техническим правилам будет осуществляться в рамках полуфинального тура.

2.1.2 Полуфинал

- Целью данного тура является выявление 10 сильнейших команд, которые примут участие в финальном туре.

2.1.3 Финал

Целью данного тура является определение сильнейших из 10 команд.

2.2 Порядок выступления

2.2.1 Отборочный тур

Порядок выступлений в отборочном туре определяется жеребьевкой, проводимой с помощью компьютерной программы. Каждой команде присваивается номер, который будет её порядковым номером при выступлении в отборочном туре.

2.2.2 Полуфинальный тур

После отборочного тура проводится полуфинальный тур, порядок выступления команд также определяется с помощью компьютерной программы.

2.2.3 Финальный тур

После полуфинала проводится финальный тур соревнований. Порядок выступления команд в финальном туре вновь определяется с помощью компьютерной программы или путём жеребьевки среди финалистов прямо на сцене.

3. Требования к выступлению (командные соревнования)

3.1 Дисциплины

В данном документе описаны правила для трех дисциплин по хип-хопу: малые команды, Mega Crew и Баттлы.

3.2 Количество человек в команде

3.2.1. Количество человек в команде – Малая команда

Команда состоит из 5-8 участников, во всех турах число участников команды не может быть меньше 5, за исключением случаев, когда имеется соответствующее официальное разрешение Главного судьи.

3.2.2. Количество человек в команде – Mega Crew

Команда состоит из 12-25 участников, во всех турах число участников команды не может быть меньше 12, за исключением случаев, когда имеется соответствующее официальное разрешение Главного судьи.

3.3 Замена участников команды

3.3.1. Замена участников в Малых группах

За все время соревнования, начиная с отборочного и до финального тура, команда может заменить не более двух (2) участников, любая замена может быть произведена только с официального разрешения Главного судьи.

3.2.2. Замена участников в Mega Crew

За все время соревнования, начиная с отборочного и до финального тура, команда может заменить не более четырех (4) участников, любая замена может быть произведена только с официального разрешения Главного судьи.

3.4 Возрастные категории

Возраст участников команд должен соответствовать возрастным требованиям к участникам чемпионатов по хип-хопу.

Краткий обзор возрастных категорий:

- Кадеты: возраст от семи (7) до тринадцати (13) лет
- Юниоры: возраст от двенадцати (12) до семнадцати (17) лет
- Взрослые: возраст от семнадцати (17) лет и старше (одному участнику может быть мин. 16 лет)
- Mega Crew: возраст от двенадцати (12) лет и старше

HIP HOP UNITE 2015 возрастные категории			
Возрастная категория	Год рождения	Количество полных лет, исполняющихся в 2015 г.	Дисциплина
ВЗРОСЛЫЕ	1998 или старше	17 лет или старше	хип-хоп команды
	Только одному участнику команды может быть мин.16 лет Верхняя возрастная граница относится к командам, имеющим 5,6,7 и 8 участников		
ЮНИОРЫ	2003 2002 2001 2000 1999 1998	12,13,14,15,16,17 лет	хип-хоп команды
	Верхняя возрастная граница относится к командам, имеющим 5,6,7 и 8 участников		
КАДЕТЫ	2008 2007 2006 2005 2004 2003 2002	7,8,9,10,11,12,13 лет	хип-хоп команды
	Верхняя возрастная граница относится к командам, имеющим 5,6,7 и 8 участников		
MEGA CREW	2003 и старше	мин. возраст 12 лет	хип-хоп команды

- Команды должны соревноваться только в своих возрастных категориях. Например, команда кадетов не может соревноваться в возрастной категории юниоры, а юниоры не могут соревноваться во взрослой возрастной категории или в категории кадеты.
- NHU, FISAF International и Организатор соревнований не несет ответственности за индивидуальное расписание спортсмена, который соревнуется более чем в одной дисциплине или возрастной категории.
- Пожалуйста, самостоятельно оцените свое здоровье и физическую форму, если желаете участвовать несколько раз

- На национальных соревнованиях для идентификации возраста спортсменов обязан предоставить паспорт или водительское удостоверение.
- На международных соревнованиях для идентификации возраста спортсменов обязан предоставить копию свидетельства о рождении или паспорт.

3.5 Ограничения

В ходе соревнования член команды не может выступать более чем за одну (1) команду в возрастной категории.

Однако, член команды, чей возраст перекрывает сразу 2 категории, может выступать в двух разных возрастных категориях: например, если танцору 12 или 13 лет, он/она может присоединиться к одной команде кадетов и к одной команде юниоров. Танцор, которому 17 лет может присоединиться к одной команде юниоров и к одной команде взрослых.

3.6 Требования к хореографии

3.6.1 Малая группа

Для получения максимальной оценки выступление команды должно отвечать следующим требованиям: продолжительность выступления и музыкального сопровождения должна составлять 2 минуты, +/-5 секунд. Обязательные элементы не предусмотрены. Участники должны избегать любых травмоопасных движений.

3.6.2 Мега Крю

Для получения максимальной оценки выступление команды должно отвечать следующим требованиям: продолжительность выступления и музыкального сопровождения должна составлять 2 минуты и 30 секунд, +/-5 секунд. Обязательные элементы не предусмотрены. Участники должны избегать любых травмоопасных движений.

3.7 Костюм для выступления

Костюмы участников должны соответствовать их выступлению. Разрешена любая одежда, соответствующая культуре и разнообразным стилям хип-хоп.

Костюмы участников должны соответствовать возрасту выступающих. Открытая (откровенная) одежда запрещена.

Костюмы должны соответствовать тематике номера. Однако использование театральных костюмов (костюмы героев мультфильмов или киногероев) запрещено. Это танцевальное состязание, а не шоу.

Обувь для выступления должна быть чистой. Обувь обязательна.

Нанесение на тело или одежду краски или других веществ, которые могут испачкать или намочить поверхность сцены, что может привести к травмам у последующих участников, запрещено.

Для категорий «кадеты» и «юниоры» костюмы, демонстрирующие сексуальные, садомазохистские и др. аспекты, запрещены.

Спортсмены, выступающие в категории «взрослые» должны помнить, что они являются примером для более молодых спортсменов. Поэтому, со вкусом подобранные костюмы, важная часть в подготовке номера.

3.7.1 Неприемлемый костюм для выступления / реквизит

Неприемлемым костюмом считается:

- слишком открытый и откровенный костюм,
- театрализованный костюм,
- масло для тела, краска для тела,
- чрезмерное использование косметики для тела и волос, что может угрожать безопасности других команд и негативно повлиять на состояние поверхности пола,
- не разрешается использование реквизита (к реквизиту относятся стулья, мячи, цепи, мотоциклы и т.п.),
- во время выступления не разрешается снимать элементы костюма, в том числе шляпы, очки или одежду. Однако, работа с элементами костюма (подъем шляп), не запрещается.

Не разрешается меняться одеждой (свитера, кепки) во время выступления и ронять их на пол.

3.8 Площадка для выступления

3.8.1. Малые команды

Минимальный размер площадки для выступления 9х9 м, максимальный — 12х12 м. Спортсмены должны быть предупреждены об особенностях площадки до начала мероприятия.

3.8.2. Мега Крю

Минимальный размер площадки для выступления 12х12 м. Спортсмены должны быть предупреждены об особенностях площадки до начала мероприятия.

3.9. Фальстарт / Заминка

Фальстартом считается:

1. Техническая проблема, препятствующая началу выступления после того, как команда вышла на сцену.
2. Техническая проблема, препятствующая продолжению выступления после его начала.

Фальстарт/заминка имеет место, если техническая проблема вызвана обстоятельствами, не зависящими от действий команды. К таким обстоятельствам относятся, помимо прочего, повреждение здания, поломка оборудования или наличие посторонних предметов на сцене.

Решение о признании технической проблемы фальстартом/заминкой принимает Главный судья единолично. Если возникшая проблема была признана фальстартом/заминкой, команда может повторить свое выступление немедленно или после выступления всех команд в данной категории.

Выступление, которое не было начато или было прервано и не доведено до конца по вине одного или всех членов команды, не считается фальстартом/заминкой. Это

включает, но не ограничивается следующими случаями: команда забывает свою программу, падение участников. Если возникшая проблема не была признана фальстартом/заминкой, команда дисквалифицируется.

3.10. Время выступления

Время выступления составляет 2 минуты, +/- 5 секунд для Небольших команд и 2 мин. 30 секунд, +/- 5 секунд для Мега Крю. Отсчет времени начинается с первым звуковым и заканчивается с последним звуковым сигналом (включая сигнал к началу выступления, если таковой используется). Ответственность за проверку длительности музыкального сопровождения до начала соревнований полностью возлагается на команду. Соответствие длительности выступления команд Техническим правилам проверяется во время отборочного тура.

Если длительность музыкального сопровождения для Небольших команд выходит за пределы отведённого промежутка времени (от 1:55 до 2:05), оценка будет снижена; и если длительность музыкального сопровождения для Мега Крю выходит за пределы отведенного промежутка времени (от 2.25 до 2.35), то оценка будет снижена.

Команда с разрешения Главного судьи может заменить музыкальную запись для выступления, проверка соответствия длительности новой записи требованиям проводится во время следующего тура. Несоответствие длительности новой записи требованиям ко времени выступления повлечет снижение оценки за выступление. Замена музыкальной записи возможна только в случае технических проблем.

3.11. Музыкальное сопровождение выступления

Для упорядочения хода соревнований музыка должна быть предоставлена на CD в формате MP3 во время регистрации, после чего она будет протестирована и готова к использованию. Музыка должна быть закачана до регистрации команды.

Есть много различных способов перевести файл в нужный формат. Простейший способ – перевести файл из CD в MP3 формат.

3.11.1. Запасной CD

Команды должны предоставить как минимум один CD с музыкой на случай проблем с загрузкой MP3.

Запасной CD должен быть подписан и содержать следующую информацию:

Дисциплина и возрастная категория, название команды, страна.

При использовании CD на диске должен быть записан только один трек с музыкой для выступления. Музыка находится у организатора до окончания соревнования. Запись может быть представлена только на CD.

В случае если Главный судья или команда требуют заменить музыкальное сопровождение, новая запись должна быть утверждена Главным судьей. До начала следующего тура новая запись должна быть проверена на предмет соответствия Техническим правилам, после чего она должна быть одобрена Главным судьей.

3.11.2. Тестирование площадки

Организатор соревнований должен предоставить расписание тестирования площадки и музыкального оборудования для всех категорий до начала отборочного тура. Рекомендуется 1 мин. тестирования для каждой команды.

3.12 Текст, сопровождающий музыкальную композицию.

Не допускается использование музыкального сопровождения, которое, по мнению Главного судьи и Судейской коллегии, содержит текст неподобающего и/или оскорбительного содержания. При необходимости команда может заменить музыкальное сопровождение после отборочного тура.

Судейская коллегия будет более строга к музыкальному сопровождению в выступлениях «кадетов» и «юниоров». Эти категории не могут использовать музыку с той текстовой составляющей, которая разрешена для категории «взрослые», использование лексики сексуального характера также не приветствуются и команде будут снижены оценки.

Пожалуйста, не забывайте, что текст, который Вам кажется подходящим, может оскорбить чувства других людей. Если у Вас есть сомнения, то Вам следует обсудить это с Председателем Технического комитета ННУ.

Музыка и текст песни, принадлежащие торговой марке, не могут быть использованы в качестве музыкального сопровождения для выступления.

3.13 Судейская коллегия

В Судейскую коллегия входят пять судей и Главный судья. В Судейскую коллегия должны входить как минимум два профессиональных судьи по хип-хопу, остальные судьи должны пройти подготовку по системе FISAF/Hip Hop Unite. Все судьи должны иметь большой танцевальный опыт в нескольких танцевальных жанрах.

Каждый судья выставляет общую оценку за выступление и присваивает команде место в рейтинге, максимальная оценка - 10 баллов. Из числа судей назначается главный арбитр, рейтинг которого будет решающим при равном количестве баллов.

3.13.1 Главный судья

Главный судья контролирует всех членов Судейской коллегии, и его голос является решающим на международном чемпионате Hip Hop Unite. Главный судья отвечает за последовательность и беспристрастность применения Технических правил членами Судейской коллегии, а также контролирует правильное использование судьями систем оценки и занесение результатов в турнирную таблицу. В исключительных случаях Главный судья может быть оценивающим судьей.

3.13.2 Судья по хип-хопу

Судья по хип-хопу оценивает хореографию выступления, демонстрацию стилей, их интерпретацию, интерпретацию музыки, исполнение и презентацию. Судья по хип-

хопу также оценивает технику и способность членов команды выглядеть и двигаться как команда.

Судья по хип-хопу выставляет оценку за выступление каждой команды на основе установленных критериев оценки и в сравнении с выступлениями других команд. Оценки за выступление команды выставляются по десятибалльной шкале.

3.14 Ранжирование

Целью составления рейтинга является выявление победителя путем учёта наибольшего числа мест, отведённых команде Судейской коллегией, сложение баллов не применяется.

Например:

- Команда А: 3 судьи присвоили первое место/ 2 судьи - второе
- Команда В: 2 судьи присвоили первое место/ 3 судьи - второе

Команда А становится победителем.

Эта система позволяет выявить команды, которые получили у большинства судей первое, второе, третье и т.д. место, на основе чего формируется окончательный рейтинг.

3.14.1 Выставление оценок и определение позиции в ранге

Каждый судья оценивает выступление из расчета десяти (10) баллов, руководствуясь определёнными критериями оценки. На основе оценки каждый судья определяет место команды в своем рейтинге.

Места, назначенные всеми судьями для каждой команды, определяют её место в турнирной таблице. Победителем признаётся команда, набравшая максимальный рейтинг среди судей.

3.14.2 Руководство по выставлению оценок

Ниже приводится инструкция, которой должны руководствоваться члены Судейской коллегии при выставлении оценок:

10.0	идеально
9.5	
9.0	отлично
8.5	
8.0	очень хорошо
7.5	
7.0	хорошо
6.5	
6.0	удовлетворительно
5.5	
5.0	адекватное (средне)
4.5	

4.0	неудовлетворительно (ниже среднего)
3.5	
3.0	Плохо
2.5	
2.0	Очень плохо
1.5	
1.0	
0.0	не засчитано (дисквалификация)

3.15 Объявление результатов

После окончания отборочного тура показываются и/или объявляются оценки и положение в рейтинге команд, которые не прошли в полуфинал.

После окончания полуфинального тура показываются и/или объявляются оценки и положение в рейтинге команд, которые не прошли в финал.

Объявление результатов финального тура проводится на церемонии вручения призов. После проведения финального тура показываются все оценки и рейтинг всех команд

3.16 Равный счёт

Если по результатам тура две или более команд занимают одинаковое место, положение этих команд в рейтинге определяется по ранжированию главного арбитра по хип-хопу.

4. Хип-хоп: критерии оценки выступлений (Малые команды и Mega Crew)

Все движения должны соответствовать и отражать различные стили хип-хоп.

Нет четких определений для описания хип-хопа. Хип-хоп относится к стилям уличного танца, первоначально исполняемый под музыку хип-хоп или то, что потом трансформируется в хип-хоп культуру.

Это включает широкий диапазон стилей таких как breaking, locking и popping, которые появились в 1970-х годах. Хип-хоп – это смесь дисциплин уличного танца и различных культурных интерпретаций со всего мира. Танцевальное выступление по хип-хопу включает внешний вид, музыку, позу, осанку и сам уличный стиль – то, что создает именно уникальность хип-хопа.

Настоящее выступление по хип-хопу – это разнообразие стилей, характерные движения и хореография, которые передают характер и энергию улицы.

Хореография должна включать различные стили и оценивается в соответствии со следующими критериями:

- Техника исполнения и сложность
- Музыкальное выражение и интерпретация
- Разнообразие и креативность
- Перестроения и визуальные образы
- Командная работа и подача

Хореография оценивается по критериям, все критерии имеют одинаковое значение. Уровень хореографии определяется уровнем техники, выразительности и исполнения. Информацию о хип-хоп культуре, истории её возникновения и описание стилей можно найти на вебсайте Hip Hop Unite www.hiphopunite.com.

4.1 Техника исполнения и сложность

- Высокий уровень технической подготовки и качественное исполнение движений во всех используемых стилях хип-хоп
- Точные, целенаправленные перемещения и контроль над всеми перемещениями и частями тела
- Естественность движений
- Движения должны исполняться на высоком техническом уровне и в оригинальной манере выбранного стиля. Рекомендуется избегать стилей, которые не могут быть исполнены всеми членами команды одинаково хорошо
- Умение одновременно задействовать разные части тела и группы мышц
- Высокий уровень нервно-мышечной координации
- Использование сложных/трудных движений, характерных для различных стилей хип-хоп
- Безопасность исполнения выбранных движений и стилей для всех членов команды

4.2 Музыкальное выражение и интерпретация

- Способность выразить музыку в танце и в выбранном стиле
- Отображение культуры хип-хоп
- Соответствие музыкального сопровождения различным стилям хип-хоп
- Единство музыки и танца
- Синхронность с музыкой
- Использование размера и ритмического рисунка музыки: повышения, понижения мелодии, изменения ритма, перекрестного ритма, а также текста

4.3 Разнообразие и креативность

- Креативность и непредсказуемость движений, должно быть задействовано всё тело
- Использование различных стилей и движений хип - хоп
- Оригинальные и непредсказуемые переходы при перестроении танцоров для создания визуальных образов
- Переходы из одного стиля в другой должны быть творчески реализованы и являться частью хореографии
- Непредсказуемые и креативные изменения в вертикальных уровнях
- Разнообразие в использовании всего тела

4.4 Перестроения и визуальные образы

- Участие всех членов команды в построении визуального образа
- Использование всего пространства площадки
- Визуальный эффект, создаваемый командой при построениях и использование вертикальных уровней

- Трюки должны быть частью хореографии без подготовительных построений и возвращения в исходную позицию
- Трюки должны использоваться не для демонстрации технической подготовки, а с целью создания интересной хореографии

4.5 Командная работа и презентация

- Уровень исполнения всех членов команды должен быть одинаковым: все члены команды должны выполнять движения с одинаковой точностью
- Высокий уровень исполнения на протяжении всего выступления
- Динамичность и насыщенность выступления (правильная подача)
- Способность вызывать восхищение, эмоциональный подъем и настроение, соответствующие хип-хоп культуре
- Взаимодействие всех членов команды
- Синхронность
- Солирование не приветствуется, предпочтение отдается командной работе
- Костюм и внешний вид должны соответствовать хип-хоп/уличной культуре

5. Запрещённые движения

Любые травмоопасные движения.

Внимание: Все движения и особенно трюки должны быть отработаны и не представлять опасности для членов команды. При возникновении сомнений проконсультируйтесь с Главным судьей до начала отборочного тура.

6. Дисквалификация (командные соревнования)

6.1 Процедура дисквалификации

При дисквалификации команды Главный судья должен следовать следующей процедуре. Дисквалификация применяется в случаях, предусмотренных в Технических правилах.

6.1.1 Отборочный тур

Главный судья выносит письменное предупреждение команде о том, что она нарушает Технические правила или Кодекс поведения, продолжение нарушения правил может повлечь дисквалификацию команды. Письменное предупреждение должно быть заверено подписью Главного судьи, оригинал передается команде, копия хранится в архиве документов соревнования.

6.1.2 Полуфинальный тур

Если команда, которой ранее Главным судьей было вынесено предупреждение, продолжает нарушать Технические правила или Кодекс поведения, Главный судья имеет право дисквалифицировать команду.

В случае дисквалификации Главный судья в письменном виде поручает секретарю удалить результаты команды. После чего Главный судья извещает команду о дисквалификации.

6.2 Протесты

В случае возникновения исключительных обстоятельств решение судей может быть опротестовано. Протест должен быть представлен Главному судье в течение 1 часа после окончания соревнований по соответствующей дисциплине. Сбор за подачу протеста составляет 100 евро. Протест рассматривается присутствующими представителями Технического комитета и Главным судьей, решение является окончательным. Рассмотрение протеста, поданного после окончания соревнования, возможно только при наличии уважительных причин, что должно быть подтверждено Президентом и Техническим комитетом FISAF.

В случае удовлетворения протеста 100 евро должны быть возвращены лицу/федерации, подавшему(ей) протест.

7. Замечания и критерии оценки (командные соревнования)

7.1 Реквизит

Не разрешается использовать реквизит (а именно: трости, стулья, бубны, музыкальные инструменты, шлемы).

Костюм исполнителя может включать такие аксессуары, как: кепка, шляпа, перчатки, очки и т.д. Не разрешается использовать съемные части одежды. Однако разрешается работать с костюмом (поднимать шляпу) на все то время, пока она находится на танцоре.

7.2 Музыкальные эффекты

Разрешается использовать звуковые эффекты и оригинальные композиции. Не рекомендуется командам использовать слишком сложную музыку, которая содержит слишком много редакционных изменений, звуковые эффекты которой мешают чистому и продолжительному исполнению хип-хопа.

7.3 Трюки

Разрешается использовать трюки в номере. Однако, судьи ждут правильной техники, уверенного и качественного выполнения. Трюки разрешаются, если они являются частью программы. Однако, речь не идет о многократно повторяющихся трюках. Судьи хотят видеть отлично отрепетированное, блестящее выступление.

Чем танцор технически сильнее, тем лучше будет танец. Прекрасно, когда трюкам есть место в танце, однако судьи всегда ждут чистые переходы из танцевальных движений к трюкам, подготовку к трюкам, хорошую танцевальную комбинацию, составляющую основу танца и, наличие цели в хореографии номера для выполнения трюков, связанных с музыкальным сопровождением.

7.4 Солирование

Не приветствуется солирование, предпочтение отдается командному выступлению. Команда по хип-хопу представляет собой совокупность коллективных навыков, а именно каждый член команды должен уметь исполнить танец в определенном созвучии и синхронно с другими членами команды. Такое командное единство очень важно для командного выступления.

Однако танцору или танцорам разрешается самим исполнять определенные стили, прыжки, прыжки в шпагат, перевороты и другие движения. Должны быть короткие связки и соблюдаться последовательность с командой во время выступления. Если один и тот же танцор (танцоры) выполняет все трюки, отдельные движения или отдельные стили, такое выступление может считаться солированием. Однако, не смотря на продолжительность солирования, оценка всегда основана на сравнении выступления с выступлениями других команд.

7.5 Стили

В Hip Hop Unite нет ограничений по количеству стилей, которые могут быть использованы в номере для того, чтобы получить оценку за Разнообразие. Однако команда должна избегать чрезмерного использования одинаковых моделей и движений.

8. HIP HOP UNITE БАТТЛЫ

Соревнование Hip Hop Unite - это баттл 1 на 1, к участию в котором допускаются все танцоры независимо от пола. В настоящее время мы проводим Хип-хоп-баттл 1 на 1 (13+) и только молодежный баттл хип-хоп 1 на 1 (7-12 лет).

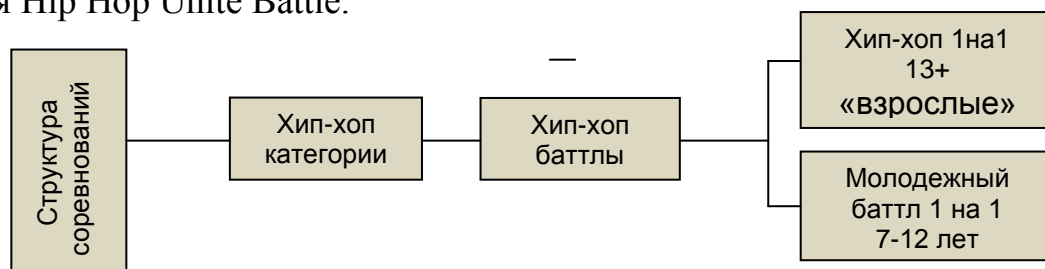
За всю историю нашей хип-хоп культуры было проведено множество поединков.

Некоторые баттлы обрели широкую известность, другие оказались бесславными; а также были такие, которые стали легендарными. Среди легендарных баттлов такие как The Rock Steady Crew против The Dynamic Rockers, The New York City Breakers против The Rock Steady Crew, Kool Moe Dee против Busy Bee, The Fantastic Romantic Five MCs против The Cold Crush Brothers, KRS One против MC Shan, LL Cool J против Kool Moe Dee... а также Cap против райтеров из всех пяти районов Нью-Йорка.

Баттл – ключевой элемент хип-хоп культуры. Хип-хоп баттл включает в себя несколько элементов: оригинальность, креативность, мастерство, исполнение, страсть, удовольствие и стиль.

8.1 Система соревнований, баттл

Ниже приведена схема, на которой наглядно продемонстрирована структура соревнования Hip Hop Unite Battle.



8.2 Применение

Настоящие Технические правила заменяют все предыдущие Технические правила и действуют в период с 1 января 2015 года по 31 декабря 2016 года. О поправках и изменениях будет сообщаться в официальных изданиях.

8.3 Информационные ресурсы

Вся информация о регламентах, правилах и процедурах международных соревнований Hip Hop Unite содержится в Технических правилах проведения поединков и Регламенте проведения чемпионата Hip Hop Unite

9. Требования к выступлению (баттл)

9.1 Баттл 1 на 1

1 баттл, на котором каждому участнику предстоит танцевать под непредсказуемые, разнообразные сетсы, исполняемые диджеем вживую.

9.2 Музыка

У каждого участника будет свой музыкальный жанр, который может быть представлен одним из следующих: рэп, брейк бит, фанк, электроника, хаус и т.д....

Поскольку в рамках чемпионата Hip Hop Unite организуются баттлы 1 на 1 только по хип-хопу, жанр музыки будет, безусловно, соответствовать хип-хопу.

9.3 Танцевальный тур

- Каждый тур будет включать сольные выступления двух участников, которые будут соревноваться друг с другом.
- В ходе отборочных туров диджей будет играть одну песню для каждого из двух участников.
- Каждому участнику отборочного тура дается 45 секунд на выступление. Отборочный тур состоит из двух раундов.
- После каждого тура судьи отбирают одного участника, который переходит в следующий тур, до тех пор пока не останется 2 финалиста.
- 2 финалистам будет предоставлена возможность представить 2 или 3 песни, чтобы произвести впечатление на судей (в зависимости от количества участников соревнования).

Обратите внимание, что при участии в баттле 1 на 1 по хип-хопу в рамках европейского первенства или мирового чемпионата ННУ более 40 участников, председатель Hip Hop Unite может потребовать от участников предоставить презентации своих выступлений для предварительного отбора.

На национальных первенствах решение принимает Главный судья.

- Предварительный отбор представляет собой презентацию участников: диджей играет музыку в течение приблизительно 30 секунд, в течение которых каждый участник может изобразить музыку/биты в движении. Таким образом, все участники представляют себя.

Судьи выбирают 32 участников, которые допускаются к соревнованиям в рамках чемпионата.

<u>32</u> участника ➡	<u>16</u> участников ➡	<u>8</u> участников ➡	<u>4</u> участника ➡	<u>2</u> участника ➡	<u>Победитель</u> <u>Баттла</u>
-----------------------------	------------------------------	-----------------------------	----------------------------	----------------------------	--

9.4 Судьи

В состав судейской коллегии Баттла входят три (3) судьи. Баттл будет оцениваться без выставления баллов. Судьи должны определить победителя, который отвечает всем нижеуказанным критериям.

В конце каждого баттла судьи голосуют за победителя поднятием руки. В следующий тур проходит только победивший участник. Участники, потерпевшие поражение в полуфинальных турах, соревнуются за третье место.

Судьи могут попросить участников о дополнительных выходах после поединка.

Решение судей является **ОКОНЧАТЕЛЬНЫМ** и **ОТМЕНЕ НЕ ПОДЛЕЖИТ**.

9.5 Использование реквизита

Использование реквизита не допускается. Разрешается использовать в танце кепки, обувь, одежду.

9.6 Неприемлемое поведение, запрещенные движения и т.п.

Правило баттла №1: никаких прикосновений. Разрешается высмеивать, злить (при помощи жестов), оскорблять и выполнять прочие подобные действия в адрес соперника, но ни в коем случае не дотрагиваться до него.

Любые движения, которые создают риск нанесения травмы участнику, могут быть расценены судейской коллегией как неприемлемые.

9.7 Дисквалификация (баттлы)

Участник подлежит дисквалификации за неуважительное поведение, создание препятствий для соперников, употребление алкоголя и наркотиков.

В случае неявки или опоздания участника на соревнование (соревнования) такой участник считается дисквалифицированным.

10 Критерии (баттлы)

Выступление каждого участника оценивается по следующим критериям:

- **Оригинальность и креативность**

Судьи оценивают общую оригинальность движений, переходов и стиля танца. Вы должны представить свое выступление уникальным образом. Будьте особенным, выделяйтесь, постарайтесь, чтобы Ваше выступление было уникальным. Движения участника должны быть разнообразными и музыкальными.

Внесите собственную изюминку — сделайте свое выступление необычным.

- **Техника**

Судьи оценивают стиль, сложность и качество исполнения движений и перемещений каждого участника. Участник должен сохранять скорость, координацию и темп.

- **Музыкальность**

Ваши танцевальные движения должны сочетаться с музыкальным сопровождением и соответствовать стилю данного соревнования. Музыкальность участников оценивается по тому, как часто они подчеркивают

сильные и слабые акценты, создаваемые различными музыкальными инструментами в песне.

Здесь речь идет об импровизации и взаимодействии с музыкой.

- **Умение представить себя, сценическое обаяние и общая подача**

Судьи выносят решение на основании создаваемого в ходе выступления отношения, энергетики, насыщенности и обаяния участника, а также контакта со зрителями. Это все проявляется в выражении лица, зрительном контакте, языке тела и хореографии. Удивите нас!

Секрет в развлечении, зрелищности и связи со зрителями.

Но не создавайте беспорядок на площадке.

- **Реакция**

То, как участник реагирует на выступление соперника.

Внимание: Баттл предполагает соревнование с соперником, а не с аудиторией или судьями.

11 Допуск к участию в национальных первенствах (баттлы)

Для получения права участвовать в официальных европейских и мировых поединках Hip Hop Unite кандидатура участника должна быть выдвинута организацией-членом FISAF International в стране, гражданином которой этот спортсмен является.

При выдвижении кандидатуры необходимо придерживаться официального порядка выдвижения на Национальные соревнования в этой стране. Иностранцы участники (не граждане), проживающие в других странах, отличных от страны их гражданства, могут принять участие в указанных выше международных соревнованиях только в том случае, если они выполнили требования порядка выдвижения на Национальные соревнования в стране, которую они желают представлять.

Если обе страны являются членами FISAF International, они обе должны дать согласие и разрешение на участие спортсмена в соревнованиях.

Ограничений по количеству танцоров от каждой страны при допуске к европейскому первенству и мировому чемпионату по хип-хопу не существует.

Соревнование Hip Hop Unite Battle – это баттл 1 на 1, к участию в котором допускаются все танцоры независимо от пола. Hip Hop Unite представляет две категории: «взрослая» (мин. возраст 13 лет) и «молодежная» (7-12 лет).

12. Запрещенные движения

Любые травмоопасные движения. **Внимание:**

Все движения и особенно трюки должны быть отработаны и не представлять опасности для участников. При возникновении сомнений проконсультируйтесь с Главным судьей до начала соревнований.

13. Общие требования – все категории

13.1 Кодекс поведения

Спортсмены обязаны придерживаться правил спортивного духа и этических ценностей спорта, принципов честной борьбы, соблюдать требования национальных и международных антидопинговых кодексов и другие правила и нормы.

Принцип честной борьбы, часто называемый «духом спорта», является сущностью олимпийского движения и лежит в основе нашей деятельности. Спортивный дух — это прославление человеческого духа, тела и разума, он включает в себя следующие ценности:

- Этика, честная борьба и порядочность
- Здоровье
- Совершенство исполнения
- Характер и образование
- Веселье и радость
- Командная работа
- Преданность идее и самоотдача
- Соблюдение правил и законов
- Уважение к себе и другим участникам
- Мужество
- Партнёрство и солидарность

13.2 Антидопинговая политика FISAF

FISAF осуждает применение допинга, поскольку это противоречит спортивной этике и потенциально опасно для здоровья спортсменов. Лица, уличённые в использовании допинга, подвергаются санкциям со стороны FISAF.

Согласно Антидопинговой политике использованием допинга считается употребление веществ или применение методов, запрещённых Всемирным антидопинговым агентством (WADA) и перечисленных в Запрещённом списке, а также участие в деятельности, связанной с использованием допинга.

Информацию о запрещённых веществах и методах можно найти на сайте WADA (Всемирного антидопингового агентства) www.wadaama.org/en/index.ch2.

В рамках допинг-контроля на официальных соревнованиях FISAF все команды должны быть готовы к прохождению теста на допинг.