



**Hip Hop International Hungary**  
**Versenyszabályzat**  
**2019**





## **Hip Hop International Hungary versenyszabályzat – 2019** (Módosítások a 2018-os szabályzathoz képest kijelölve)

A Hip Hop International versenyszabályzat tartalmazza a résztvevők kiválasztási és jelentkezési feltételeit, azokat az általános eljárási szabályokat, amelyek alapján részt lehet venni azon a Hip Hop táncversenyen, melyet a Hip Hop International (HHI) és társszervezetei szerveznek az Egyesült Államokban és világszerte.

### **Hip Hop táncverseny**

A Hip Hop International által szervezett Hip Hop táncverseny lehetőséget biztosít a táncosoknak, hogy megmutassák a Hip Hop és Street Dance érzéküket és technikai tudásukat hazai és rangos nemzetközi versenyen, megmutathassák magukat a televízióban és más médiában. A csapatok megmutathatják képességeik legjavát egy előre megkoreografált versenyszám előadásával. Kreativitásra, előadói képességre és művészi szabadságra van szükség ahhoz, hogy jól összefogott, a jó ízlést és a biztonságot figyelembe vevő versenyszámot tudjanak a csapatok előadni.

### **A Hip Hop tánc meghatározása**

A Hip Hop táncnak nincs konkrét definíciója. A Hip Hop tánc a Street Dance irányvonal és a kulturális önkifejezés egyesülése, sajátjaként tartalmazza a megjelenést, a magatartást, a pózt, a zene és a városi környezet elemeit.

### **A nyerő Hip Hop táncgyakorlat**

A Hip Hop International által elismert legmagasabb pontszámú gyakorlat változatos Street Dance-stílusokat, eredeti mozdulatokat, illetve olyan zenét tartalmaz, amely magával ragadó, a táncosok kiváló előadói képességéről tanúskodik; folyamatos, a test minden tagját (a lábujjtól a fejtetőig) igénybe vevő Hip Hop tánckoreográfiát mutat be.

### **Hip Hop International (HHI) és Hip Hop International Hungary (HHIH)**

A Hip Hop International-t 2000-ben alapították Los Angelesben. A szervezet azóta számos élőben, nyilvánosan is megtekinthető, valamint a televíziók által közvetített Street Dance versenyt rendezett. Ezek között van az MTV-n látható - Randy Jackson által bemutatott- Amerika legjobb táncsapatára (AMERICA'S BEST DANCE CREW - ABDC) produkció, az USA Hip Hop Táncbajnoksága, a Hip Hop Táncvilágbajnokság, a World Battles és az Urban Moves Tánckurzus. A Hip Hop International több mint 100 országban van jelen, mivel az MTV és más nemzetközi csatornák közvetítik versenyeket.

A Hip Hop International olyan nemzetközi partnerein keresztül érhető el, amelyek tiszteletben tartják a Hip Hop kultúrát, a Hip Hop International párfogásában és szabályai által tartanak versenyeket, amelyeken táncosok és táncsoportok nyerhetik meg a jogot, hogy képviseljék



országukat a Hip Hop International által megrendezett World Hip Hop Dance Championship és a Break, a Popping, a Locking a (2019-től már a) Whacking és az All Styles kategóriák világversenyein a: World Battles bajnokságán.

Magyarországon a Hip Hop International Hungary rendelkezik azzal a joggal, hogy a világbajnokság nemzeti válogatóját megrendezhesse és az első három helyezést elért csapatokat/táncosokat/táncost delegálhassa a minden évben az Amerikai Egyesült Államokban megrendezésre kerülő World Hip Hop Dance Championship valamint a World Battle világversenyeire.

A HHIH célja, hogy segítse a táncosok, a táncscapatok magyarországi felkészülését, kijutásukat a világversenyeire. Az általa szervezett versenyek minden Magyarországon élő, táncos fiatal számára nyitottak, attól függetlenül, hogy tagja-e más hazai vagy nemzetközi szervezetnek. Szervezetünk szeretne olyan közösséget megteremteni, amely nem tagságon alapul, hanem a Hip Hop kultúra és a Street Dance szeretete köti össze az embereket. Célunk, hogy a versenyeken az e táncokban való jártasságukat tudják megmutatni a résztvevők és a legjobbak pedig a nemzetközi versenyeken mérhessék össze tudásukat a világ más pontjából érkező fiatalokkal.

## Jelentkezési feltételek

### Jelentkezési alkalmasság:

1. A táncosoknak meg kell felelniük a HHI jelentkezési kritériumainak.
2. A táncosoknak a versenyre való jelentkezéskor be kell mutatniuk a személyazonosságukat igazoló dokumentumot, születésük időpontjának és nemzeti hovatartozásuknak igazolására.

### A jelentkezők és a jelentkező csapatok kiválasztásának kritériumai:

A HHI határozza meg a helyi, az országos és a nemzetközi versenyek feltételeit. A HHIH minden versenyt a Hip Hop International szabályzata alapján tart. A World Hip Hop Dance Championship bajnokságán részt vehet a csapat, a táncos, ha:

- a) a HHIH által szervezett országos versenyen kvalifikálta magát,
- b) és/vagy a Hip Hop International Hungary által lett kiválasztva,
- c) és/vagy a Hip Hop International külön meghívásában részesül.

A World Hip Hop Dance Championship világversenyeire minden ország maximum 3 csapatot jelölhet minden egyes korosztály divíziójában.

**A Hip Hop International szervezete 2019-ben új divíziót hoz létre. Ettől az évtől kezdve a versenyzők indulhatnak úgynevezett:**

**MINI CREW divízióban,**

**melynek csapatösszetétele 3 fő, korosztályi és identitásbeli megkötések nélkül.**



### **Kis csapatösszetétel:**

Egy csapat minimum 5, maximum 9 főből állhat. A csapatban az adott korhatárokon belül a nemek aránya nincs meghatározva.

### **MEGACREW csapatösszetétele:**

Minimum 10fő, maximum 40fő  
Nincs sem korosztályi, sem identitásbeli megkötés.

### **Korosztályok:**

Junior: hét(7) – tizenkét(12) éves korig

Varsity: tizenhárom (13) – tizenhét (17) éves korig

Felnőtt: tizennyolc (18) és felette

Például: Egy tizenkét (12) éves, aki a verseny évében lesz tizenhárom (13), az mind a Junior, mind a Varsity kategóriában indulhat.

Ugyanígy: az a tizenhét (17) éves, aki tizennyolcadik (18) életévét fogja betölteni a verseny évében, indulhat a Varsity és Felnőtt kategóriában is.

Megacrew és Minicrew csapatban mindhárom korosztály képviseltetheti magát bármilyen arányban.

### **Az életkorhoz kapcsolódó követelmények:**

1. A versenyeken való részvétel feltétele a versenyző(k) életkorának hivatalos dokumentummal történő igazolása. Az országos versenyen ez lehetséges jogosítvánnyal, az anyakönyvi kivonat hivatalos másolatával, személyi igazolvánnyal vagy útlevelemmel, míg a nemzetközi és világbajnokságon csak útlevelemmel.
2. Azon csapattagok, akiknek életkora két korcsoport közé esik a verseny évében, mindkét korcsoportban versenyezhetnek. (példa a „Korosztályok” pontnál a 2. oldalon)
3. Egy csapatban csakis két csapattag életkora lehet az adott korosztálynál alacsonyabb korosztályú.

### **Részvételi limit:**

Minden táncos egy versenyen egy csapatban indulhat **Mini crew**-ban, korcsoportban és egy Megacrewba, viszont egy táncos több versenyre is nevezhet. (Lásd: Világbajnokság-World Battles: Bboy, Popping, Locking, **Whacking** All Styles kategória).

### **A nemzeti, a nemzetközi, valamint a világbajnokság követelményei a nemzeti hovatartozással kapcsolatban**

1. Minden egyes táncosnak magyar állampolgársággal kell rendelkeznie, vagy okmánnyal igazolnia, hogy legalább fél éve életvitelszerűen Magyarországon él.
2. A HHIH országos versenyre való jelentkezéskor a táncosok nemzeti hovatartozásukat az alábbi okmányok másolatával tudják igazolni: anyakönyvi kivonat, jogosítvány, személyi igazolvány, útlevelem.
3. Egy táncos három év alatt maximum két ország versenyén indulhat.



### **Jelentkezési anyag:**

1. Az érvényes jelentkezés feltétele a jelentkezéshez szükséges anyagok beküldése az előre megszabott határideig a HHIH címére. Aktuális jelentkezési határidő:
2. Lemondó nyilatkozat: Minden táncos köteles aláírni egy nyilatkozatot a jelentkezési anyaghoz mellékelve, amelyben elismeri, hogy a verseny előtt, alatt vagy után szenvedett bármilyen baleset vagy sérülés nem a HHI és HHIH felelőssége.
3. Hozzájárulási nyilatkozat: minden táncos köteles hozzájárulási nyilatkozatot kitölteni, amelyben felhatalmazza a HHI és a HHIH szervezőit, megbízottjait, szponzorait, hogy a versenyen videó és/vagy filmfelvételt készítsenek a csoportról, továbbá hozzájárulni ahhoz, hogy az így felvett anyagot televízióban, DVD-n, Blu-ray-en, az interneten, rádióban, sajtóanyagban, bármilyen más formában és bármilyen más médiaanyagban felhasználhassák és/vagy terjeszthessék.

Ez utóbbi 2 dokumentumot a, weboldalunkon megtaláljátok, melyet le tudtok tölteni, majd miután aláírtátok a Nevezés fül alatt a nevezés folyamán fel kell tölteni és az eredeti példányt pedig a verseny napján a regisztrációs pultnál (maradéktalanul) leadni! E nélkül senki sem léphet színpadra! Figyelem a 18 év alatti gyerekeknek szülői aláírás is kell)

### **Jelentkezés utáni változtatások, csapatbővítés és/vagy cserék:**

Olyan esetekben, melyekben bizonyítható, hogy nem a táncos hibájából bekövetkezett esemény miatt nem tud a táncos részt venni a versenyen, résztvevő-/csapattag változtatás lehetséges a csapatban. Az 5 és 6 fős csapatokban maximum 2 fő, a 7,8 és 9 fős csapatokban maximum 3 fő

cseréje, csapatlétszám csökkentés vagy növelés lehetséges a verseny kezdetéig. A csapat választhatja azt az opciót is, hogy nem kívánja helyettesíteni a kieső tagot, de a csapat létszáma ebben az esetben sem lehet kevesebb ötnél, háromnál, vagy tíznél. Bármely csapat növelheti tagjainak számát a jelentkezési határidő lejárta előtt, de a változtatáshoz a főrendező és/vagy a vezető bíró engedélye szükséges.

### **Fordulók sorrendje a versenyen:**

Selejtező – véletlenszerű sorrend

Középdöntő\* - a selejtezőn elért pontszámok alapján növekvő sorrendben

Döntő – a selejtezőn (ha nincs középdöntő) vagy a középdöntőn elért pontszámok alapján növekvő sorrendben

\*A középdöntő megtartása a versenyszervezőktől függ. Nem kötelező forduló.

\*\* A fellépési sorrendet megváltoztatható, lehet véletlenszerűen is, csak közölni kell a verseny elején a csapatokkal.

### **Fellépési sorrend:**

Junior korosztály,  
Varsity korosztály,  
Felnőtt korosztály,

**Minicrew,**

Megacrew.

Megjegyzés: A verseny szervezői megváltoztathatják a fellépési sorrendet, de erről kötelességük tájékoztatni a csapatokat.



### **Verseny területe:**

A standard versenyterület nagysága: 9,1m\*9,1m (30'\*30'). A verseny szervezői módosíthatják a verseny területét, de erről a verseny kezdete előtt tájékoztatniuk kell a verseny résztvevőit. A verseny területe semmilyen körülmények között nem lehet kisebb 6,1m\*9,1m-nél (mélység\*szélesség, 20'\*30').

### **Ruházat:**

A ruházat tartalmazhatja a következő kiegészítőket: kalapok, sapkák, kesztyűk, sálak, ékszerek stb. A versenyszám alatt lehetőség van levenni ruhadarabokat, de ez nem lehet nem odaillő, a versennyel nem összeegyeztethető és/vagy szeméremesítő. A levett ruhadarabot a verseny területen kívülre is el lehet helyezni, de soha nem lehet a tömegbe dobni. A verseny ideje alatt megfelelő alsónemű viselete kötelező a női és férfi versenyzők számára egyaránt. A túl rövid és/vagy túl szűk fellépő ruhákat a versenybírók vizsgálhatják, és azokat nem megfelelőnek ítélik, ha túl sokat mutatnak a testből vagy bizonyos részeiből, és/vagy ha az életkornak nem megfelelőek. Tilos az olyan testolajok, test-, illetve arcfestékek, más a testen, ruhán lévő anyagok vagy ruhadarabok használata, amelyek hatással lehetnek a versenyterület tisztaságára, biztonságára, és azon nyomot hagyhatnak. A táncosok viselhetnek speciális a stílushú táncos vagy magas szárú cipőt, sportcipőt. Minden lábbelinek tisztának kell lennie, a talpak nem hagyhatnak nyomot maguk után. Utcai, magas talpú, magas sarkú cipő és csizma használata nem engedélyezett. Jazz- vagy szteppcipők használata nem megengedett, valamint a mezítláb táncolás is tilos.

### **Kellékek:**

A kellékeket nem tekintjük a tánc szerves részének, ezért használatuk tilos! (Botok, székek, dobbantók, trambulín, hangszerek stb.) Térdvédők, könyökvédők és más biztonságot szolgáló vagy a gyakorlat tökéletes kivitelezéséhez szükséges kiegészítők használata engedélyezett, de rejtve kell, hogy maradjanak a ruházat alatt, hogy ne vonják el a bírók figyelmét az előadásról. (Kérdéses esetben lépjen kapcsolatba a HHIH-val.)

### **Orvosi ellátás:**

1. Bármilyen sérülést vagy betegséget a rendezvény szervezőinek kell jelezni, ezért minden csoport csoportvezetője felelős.
2. Ha a verseny előtt, a versenyen bármelyik tag megbetegszik, megsérül vagy a fizikai, érzelmi állapota kétségessé teszi a részvételét, akkor a táncos jelentkezését érvényteleníthetik, a táncost kizárhatják a versenyzésből. A verseny rendezői fenntartják a jogot, hogy bármelyik versenyző jelentkezését visszamondják, ha az bármilyen képességcsökkenésben szenved, vagy sérült és orvosi ellátásra szorul.
3. A rendezvény szervezője fenntartja magának a jogot, hogy kérdéses esetekben orvosi igazolást kérjen arról, hogy a táncos képes-e részt venni a versenyen.

### **Technikai eszközök, világosítás, hangosítás:**

1. A versenyen professzionális szintű hangosítást és világosítást alkalmaznak a szervezők.
2. Minden rendezvényen legalább egy erősítő, egy keverőpult, egy CD lejátszó és minimum 4 hangfal áll rendelkezésre: 2 a színpadra, 2 a közönség felé irányítva.
3. A lejátszás sebessége kicsit eltérhet a csapatok által megszokottól.

### **A verseny zenei feltételei:**

1. A versenyszámok alatt teljes mértékben a csapatok által előzetesen a szervezők rendelkezésére bocsájtott és kiválasztott zene hallható. A verseny szervezői nem biztosítanak zenét a csapatoknak, ezért arról minden esetben maguknak kell gondoskodniuk.
2. A zene hossza: a Junior és Minicrew csapatoknál 1 perc 30 másodperc, +/- 5 másodperces eltéréssel; a Varsity és Felnőtt kategóriában 2 perc, +/- 5 másodperces eltéréssel.



3. A csapat vagy a versenyző zenéjét elektronikus formában kell leadni, a Hip Hop International Hungary szervezete által megadott címre, MP3 formátumban. A weboldalunkon a Nevezés fül alatt találják meg az erre vonatkozó instrukciókat! Ott lehet feltölteni a végleges zenét! Aktuális határidő:
4. Nincs korlátozva, hogy hány zenei számból álljon össze a zenei anyag. (Megjegyzés: az általános bírói álláspont szerint jobb a kevesebb zenei szám, mert a csapatnak könnyebb a folyamatos táncra koncentrálnia.)
5. Eredeti dalok, azok feldolgozásai és hangeffektek lehetnek a zenei anyagban. A csapatok figyelmét felhívjuk, hogy ne legyen túl komplex a zene, túl sok hangeffektussal és editálással, mert az gátolja a csapatot a folyamatos táncelődásban.
6. A zenei anyag nem tartalmazhat nem odaillő, trágár szavakat, kifejezéseket.
7. Zenei editálás és változtatás: a csapatnak engedélyezett, hogy változtasson vagy editáljon a zenéjében a fordulók között. A változtatás/editálás csak úgy történhet, ha a rendezvény szervezőit tájékoztatja erről, és az új zenét a csapat időben rendelkezésre bocsájtja. A Hip Hop Táncvilágbajnokság ideje alatt, a középdöntőkben az előadás kezdete előtt 3 órával lehet leadni a szervezőknek a módosított zenét, a döntőben pedig legkésőbb 10 órával az előadás előtt. Ezen időpontok után már nincs lehetőség a változtatásra.
8. A csapatoknak fel kell készülniük arra, hogy a rendezőknek írásban be tudják nyújtani a versenyszám zenei anyagában használt számok:
  - a) címét,
  - b) előadóját,
  - c) zeneszerzőjét,
  - d) kiadóját,
  - e) a hangstúdió nevét, ahol a zene felvételre került.
9. Különböző szerzői jogi törvények miatt a rendezőség nem garantálja, hogy élőben, televízión, filmen vagy bármilyen más médiumban ugyanaz a zene lesz használva, mint amit a csapat használt. A rendezvény szervezői fenntartják maguknak a jogot, hogy a leadott zene helyett másikat kérjenek a csapattól, ami kielégíti a szerzői jogi feltételeket, vagy a rendezvény szervezői maguk biztosítják a csapatoknak a zenét.

### **Próbák:**

A rendezőség próbát biztosíthat a csapatoknak a színpadon vagy a színpaddal megegyező méretű és minőségű helyen, hogy elpróbálhassák versenyszámukat az előadás előtt. Minden csapat saját maga felelős azért, hogy az adott időben a próbán megjelenjen, amennyiben ezt elszalasztja a próba lehetősége nem garantált.

### **A verseny fordulói\*:**

1. A bajnokságon maximum 3 forduló (selejtező, középdöntő és döntő) lehet, attól függően, hogy hányan indulnak a versenyen, és mennyi idő áll rendelkezésre. A döntés a rendezvény szervezőinek a joga, erről a verseny megkezdése előtt a csapatokat időben tájékoztatnia kell.
2. A mennyiben a bajnokság két fordulóból –a selejtezőből és döntőből– áll, akkor minden korosztályon belül a továbbjutó csapatok száma függ az induló csapatok számától és a rendelkezésre álló időtől. A döntést a rendezvény szervezői a következő szabályok alapján hozzák meg:
  - 1-10 induló csapat esetén maximum 5 induló és a címvédő csapat mehet a döntőbe,
  - 11-15 induló csapat esetén maximum 7 induló és a címvédő csapat mehet a döntőbe,
  - 16 + induló csapat esetén az induló csapatok számának a fele és a címvédő csapat mehet a döntőbe.



Amikor a bajnokság 3 fordulóból áll, a selejtezőből a középdöntőbe az induló csapatok maximum 50%-a juthat tovább. A középdöntőből a döntőbe pedig:

- a Junior korosztálynál: maximum 5 induló és a címvédő csapat,
- a Varsity korosztálynál: maximum 7 induló és a címvédő csapat,
- a Felnőtt korosztálynál: maximum 7 induló és a címvédő csapat,
- a Mega crew divízióban: maximum 7 induló és a címvédő csapat.
- **a Mini crew divízióban: maximum 5 induló és a címvédő csapat.**

\*A verseny kezdete előtt a szervezők kihírdetik a továbbjutás pontos rendjét és szabályait.

### **A World Hip Hop Dance Championship mindig 3 fordulóból áll:**

1. Selejtező
2. Középdöntő
3. Döntő

### **Versenyszám-változtatás:**

A csapatok a fordulók között változtathatnak a koreográfián.

### **Előadási sorrend:**

1. A rendezvény szervezői határozzák meg az előadás sorrendjét, a selejtezőkön számítógépes, véletlenszerű sorsolással,
2. a középdöntőben úgyszintén.
3. A döntőkön részt vehet, aki a selejtezőkön és/vagy a középdöntőkön kvalifikálta magát a döntőbe, és még a címvédő csapat. A címvédő csapat automatikusan bejut a döntőbe, a selejtezőn nem kell indulnia, de a középdöntőben elő kell adnia versenyszámát, hogy pontszámot szerezzon. A címvédő csapat versenyszáma az utolsó előadás a döntőben.

A címvédő csapatnak lehetősége van, hogy a versenyen megvédje a címét. A címvédő csapat az előző év első helyezetteje az adott korosztályon belül, de a korosztályi kritériumoknak a jelenlegi versenyen is meg kell felelnie.

### **Értékelés**

Az eredményhirdetés után, a rendezvény szervezői által meghatározott időpontban - amennyiben az idő engedi - a kieső csapatoknak lehetőségük van arra, hogy találkozzanak a bírók képviselőivel, és értékelést kapjanak a versenyszámukról. Egy csapattag és egy vezető vehet részt ezen az értékelésen. Az értékelés maximum 10 perc, és az a célja, hogy a következő versenyekre a felkészülést segítse. A bírók képviselője azonnal megszakítja az értékelés folyamatát, ha az értékelésen részt vevők vitatkozó vagy személyeskedő magatartást tanúsítanak.





## Versenyszabályzat

### A versenyszám hossza

**Junior és Minicrew divízió:** Az előadás hossza 1 perc 30 másodperc, plusz/mínusz 5 másodperc lehet, ez azt jelenti, hogy minimum 1 perc 25 másodperc szükséges, maximum 1 perc 35 másodperc lehetséges.

**Varsity és Felnőtt divízió:** Az előadás hossza 2 perc, plusz/mínusz 5 másodperc lehet, ami azt jelenti, hogy az időtartam minimum 1 perc 55 másodperc, maximum 2 perc 5 másodperc lehet.

A zene kezdete az első, a vége az utolsó hallható hang. A Varsity és a Felnőtt korosztályban az 1 perc 55 másodpercnél rövidebb és a 2 perc 5 másodpercnél hosszabb, a Junior korosztályban az 1 perc 25 másodpercnél rövidebb és az 1 perc 35 másodpercnél hosszabb zenék pontszámlevonást vonnak maguk után.

### Megacrew divízió:

előadás hossza 3 perc és 30 másodperc (3:30), plusz/mínusz 30 másodperc (0:30) lehet, ez azt jelenti, hogy minimum 3 perc (3:00) szükséges, maximum 4 perc (4:00) lehetséges. Az idő mérése az első hallható hangnál kezdődik és az utolsó hallható hangig tart. Amennyiben az előadott versenyszám hossza a megadott határértékeken kívül esik, akkor azért levonás jár.

### A versenyszámok értékelése

A versenyszámokat az előadás módja és a technika alapján pontozzák, a legmagasabb elérhető pontszám 10 pont.

### Az előadásmód kritériumai és pontértékei

Az előadásmód = 50% vagy 5 pont a teljes értékből

A bírók az alapján pontozzák a versenyszámot, hogy a **koreográfia** mennyire egyedi és eredeti/kreatív a mozgás, hány féle Street Dance stílust jelenít meg, hogyan és mennyire használják ki a táncosok a rendelkezésükre álló versenyterületet, milyen a térforma, az előadás módja, a táncosok intenzitása és az egész versenyszám megjelenése, továbbá, hogy a produkció mennyire szórakoztató, és képes-e érzelmi reakciót kiváltani.

### Kreativitás (10%)

A versenyszámnak teljesen egyedinek kell lennie, olyan sajátos mozdulatokkal, amelyek csak az adott táncosra vagy táncsoportra jellemzők. Az eredeti mód lehet a földre való lemenetel és felkelés, a mozgások közötti átmenetek és a zene szerkezetében rejlő sajátosság, amely megkülönbözteti egymástól a versenyszámokat. Légy különleges, egyedi és újszerű a versenyszám minden mozzanatában.

### A versenyterület kihasználása, térformák és szintváltások (10%)

A táncsoportnak meg kell mutatnia, hogy képes a tagjai között különböző távolságokat tartani, bonyolult és nehéz térformákat is tud létre hozni, és a tagok képesek egyszerre vagy kánonban mozogni. A versenyterület teljes kihasználása ajánlatos. A versenyszámnak tartalmaznia kell 3 szintű (alacsony, közepes és magas) mozgást, a kéz, a kar, a láb, a lábfej, a felsőtest és a fej használatával úgy, hogy az átmenetek kreatívak és előre nem láthatóak.



## **Előadói képesség: intenzitás, magabiztosság, kivetítés és színpadi jelenlét (10%)**

A versenyszám az elejétől a végéig dinamikus mozgást tartalmaz, amit a csoport egyszerre egészként, vagy egyes táncosok hajtanak végre pózokkal és szünetekkel. Amikor egy vagy több táncos kiemelt mozgást hajt végre, a többiek szintén mozognak, ezzel a versenyszám általános intenzitását tudják növelni. A csoport megjelenése az egész versenyszám alatt legyen erős, és a tánc folyamatosan sugározzon magabiztosságot, a szemkontaktuson és az arckifejezéseken keresztül. A csapattagoknak az előadást lelkesedéssel, szenvedéllyel, ugyanakkor természetes módon kell előadniuk a versenyterületen.

## **„Street” megjelenés/ruházat (10%)**

A „Street” megjelenés az a képesség, ahogyan a táncosok eredeti módon és kötöttségektől mentesen képesek megjelenteni az urban karaktert. A „Street” megjelenés az attitűd, az energia, a póz, és a Street stílusból épül fel. Olyan ruházatot és kiegészítőt kell viselni, amely hűen mutatja meg és adja vissza a városi környezet természetes stílusát és igazi karakterét, úgy, hogy mindemellett egyéni megjelenést biztosít a csapatnak, és megkülönbözteti őket a többi csapattól. A csapattagoknak nem kell egyforma ruhában megjelenniük, és az sem feltétel, hogy hasonlítsanak egymásra. A ruházatban egyediség javasolt. A csapatok viselhetnek olyan stílusú ruhát, amely jellemző az előadás témájára, de a színpadi kosztümöket kerüljük, mert nem jellemzőek az Urban Street stílusra (például: regényhősök, állatok, Halloween-kosztüm stb.), ezért ezeket nem ajánlatos viselni, még akkor sem, ha az a koreográfia témáját erősíti. Kérdéses esetekben forduljanak a HHIH-hez iránymutatásért.

## **Szórakoztatás mértéke/közönség véleménye (10%)**

A jó előadás bevonja a közönséget, és érzelmi reakciót (pl.: izgatottságot, örömet, nevetést, tapsot) vált ki belőle. Elvárás a megjelenített stílusba való bevonás, a feszültségkeltés. A versenyszámnak emlékezetesnek és maradandónak kell lennie.

## **Technikai pontozás**

Technika = 50% vagy 5 pont az összpontszámból.

A bírók a bemutatott stílusok (Popping, Locking, Break, House, Hip Hop stb.) nehézségét és kivitelezését értékelik. A bírók a versenyszám alatt a kivitelezett mozgások minőségét értékelik, amelyben a kéz-, a láb-, a testmozgás, a három szint keveredése, a kiállítás és a levegőben történő mozgás és a csapattagok szinkronizáltsága fontos.

## **Muzikalitás (10%)**

Lényeges, hogy az előadás és a koreográfia mennyire van jól időzítve a zenéhez, képes-e a zenével összhangban mozogni a csoport. A mozdulatok és térformák, melyeket a csapattagok által létrehozott ritmusra végeznek a zene hiányában, (pl.: dobbantás, tapsolás, kiáltás stb.), ugyanúgy értékelendő muzikalitás, mint a zenére végzett mozgás. A muzikalitást két féle módon is értelmezzük.

Muzikalitás - mint ritmusérzék: A rutinban használt mozdulatoknak illeszkedniük kell a zenei struktúrához és stílushoz. (Pl.: ritmikus variációkat kell használni, ahol a felütés, a leütés, a tempó és az egész, a dupla, a félszinkópás zenei minták jelennek meg.)

Muzikalitás - mint a zenére történő mozgás: A mozdulatoknak a zenével szinkronban kell lenniük, a mozdulatok a zene ütemére történjenek, és ezek összefüggő sora alkossa a rutin koreográfiáját.



### **Szinkronizáció/időzítés (10%)**

A táncosok a mozdulatokat összehangoltan végezzék. A csoport által végzett mozdulatok kivitelezése összhangban történjen, különös tekintettel a mozdulatok körére, sebességére, időzítésére. Mind az egyszerre történő, mind a kánon mozdulatsor engedélyezett.

### **Végrehajtás/mozgáskoordináció és stabilitás (10%)**

A csapatnak a gyorsaságot, az irányt, a lendületet és az egyéb testmozgásokat az előadás teljes ideje alatt folyamatosan kontrollálnia kell.

### **Az autentikus Hip Hop táncstílusok kivitelezésének nehézsége (10%)**

A nehézségi fokot a minden táncos által bemutatott mozdulatok összetettségéből és a különböző stílusok bemutatásából állapítják meg. Azt is értékelik, hogy a táncsapat hány tagja végzi sikeresen a komplex koreográfiát. Pontozzák továbbá a különböző táncstílusokon átívelő mozdulatok kivitelezésének minőségét, a Hip Hop tánc és Street Dance stílusok eredetéhez, alapjaihoz való viszonyulást.

Magasabb pontszám érhető el, ha egy nehéz mozdulatot a csapat minden vagy majdnem minden tagja elvégzi. (Pl.: egy 5 főből álló csapat, ha tisztán elvégez egy nehéz Break mozdulatot, az több pontszámot kap, mintha csak ketten csinálták volna meg. Ha a csapat helyesen mutat be Popping, Locking, Break stílusokat, magasabb pontszámot ér el, ha minden egyes táncos meg tudja csinálni a nehéz mozdulatokat.)

### **A Street Dance stílusok választéka (10%)**

Ha 3 (három) vagy több utcai táncstílust mutat be rutinon belül a csapat úgy, hogy „egyértelműen felismerhető”, akkor a gyakorlat 1 pontot (10%) „Választék” pontszámot kap.

Ha 2 (kettő) utcai táncstílust mutat be rutinon belül a csapat úgy, hogy „egyértelműen felismerhető”, akkor a gyakorlat 0,5 pontot (5%) „Választék” pontszámot kap.

Ha 1 (egy) utcai táncstílust mutat be rutinon belül a csapat úgy, hogy „egyértelműen felismerhető”, akkor a gyakorlat 0,25 pontot (2,5%) „Választék” pontszámot kap.

A csapatnak az utcai táncstílusok széles választékát használhatja fel és mutathatja be anélkül, hogy ugyanazt a mintát vagy mozdulatot túlságosan sokat ismételné, így a különböző táncstílusokon átívelő kar-, láb- és törzsmozdulatokat magasabb pontszámmal értékelendők.

### **A Street Dance stílusok\***

- Locking
- Popping
- Break
- Whacking
- Punking
- Vougeing
- House Dance
- Party- és clubtáncok (népszerű vagy trendi táncok)
- Hip Hop tánc/koreográfia
- Krump
- Dancehall
- Stepp és Gumboots

\*Megjegyzés: Rövid tradicionális és néptánc elemek alkalmazhatóak a Street Dance rutin közben.



## Levonások listája

### Előadásmód

- ha nincs minden táncos a színpadon az előadás kezdetekor, befejezésekor vagy valaki kilép és újra bejön az előadás alatt: 0,1 pont
- késői kezdés, a meghirdetéstől számított 20 másodpercen belül nem kezdődik el az előadás: 0,05 pont
- grand standing: 0,05 pont
- idő előtti kezdés, ha 10 másodpercet meghaladó: 0,05 pont
- nagymértékű esés, csúszás vagy botlás – esetenként: 0,1 pont
- kismértékű esés, csúszás vagy botlás – esetenként: 0,05 pont
- hibás és/vagy bizonytalan kezdés: 0,25 pont

### Zene:

- Junior korosztálynál a versenyszám hossza nem 1.25-1.35: 0,1 pont
- a Varsity vagy a Felnőtt versenyszámnál a hossz nem 1.55-2.05: 0,1 pont
- a zene szövege helytelen/csúnya szót tartalmaz: 0,2 pont

### Tiltott mozdulatok:

- oda nem illő mozdulatok, szeméremsértő gesztikulációk: alkalmazásonként 0,1 pont
- Gimnasztikai, akrobatikus és túlzottan veszélyes elemek használata 1,0

### Ruházat és kellékek:

- tiltott kellék használata: 0,25 pont
- kellék vagy ruhadarab bedobása a közönségbe esetenként: 0,05 pont
- nem megfelelő ruházat vagy cipő: 0,05 pont
- túl nyitott vagy be nem kapcsolt ruházat, lógó cipőfűzők: 0,05 pont
- bármilyen testfesték, olaj vagy bármilyen más anyag, ami kárt tesz a verseny területében: 0,1 pont

### Különleges események:

Különleges események történhetnek, amelyekről a csapat nem feltétlenül tehet, de hatással vannak arra, hogy a csoport időben vagy helyesen elkezdje a versenyszámot. A lentebb felsorolt különleges események példák, nem tartalmazzák az összes esetet, ezért a különleges eseményre nyilvánítás joga a bírói testületet illeti.

1. Rossz kísérő zene indul.
2. A zenelejátszó berendezés hibájából eredő zenemegszakadás vagy más hiba
3. Bármilyen más berendezés, felszerelés vagy szerelvény meghibásodása, ami megzavarja az előadást
4. Bármilyen idegen tárgy, amit nem a táncosok dobnak színpadra közvetlenül az előadás előtt vagy közben, ami megzavarhatja az előadást

### Tennivaló különleges események esetén:

1. A csoport azonnal szakítsa meg az előadást, ha egy különleges esemény történik, és azt jelezzék a bírók felé.
2. A versenyszervező, a bírók vezetője és/vagy a bírók együttese elemzi a helyzetet, döntést hoz a probléma orvoslására. A csapatot újra felkonferálják, és újra kezdhető az előadás. Amennyiben az előadás megszakítását a Szakmai Igazgató nem tartja jogosnak, akkor a csapat újra előadhatja a rutint és ezért 0,5 levonást kap a produkció.



3. Az előadás után jelzett különleges esemény nem vehető figyelembe, és utólag semmit sem lehet rendkívüli eseménynek nyilvánítani.

\*A Junior korosztályban csak a kinevezett csapatvezető jelezheti, hogy különleges esemény történt és megállítja a csapatot a rutin előadásában. Amennyiben a Technikai Igazgató jogosnak ítéli a különleges eseményt, a csapatot újra felkonferálják, és újra kezdhető az előadás. Amennyiben az előadás megszakítását a Technikai Igazgató nem tartja jogosnak, akkor a csapat újra előadhatja a rutint és ezért 0,5 levonást kap a produkció.

### **Teljes csoportos kezdés:**

A csoportból minden táncosnak a színpadon kell lennie és a színpadon kell maradnia az előadás teljes időtartama alatt. A színpad elhagyása és a visszajövetel az előadás teljes tartama alatt tilos. Ezen hiba elkövetésekor pontlevonás jár. (1,0 pont)

### **Késői kezdés:**

Ha a csapat bemutatása után 20 másodpercen belül nincs mindenki a színpadon és nem vették fel a kezdő pózt, akkor pontlevonásban részesülnek. (0,05 pont)

### **Korai kezdés:**

Akkor valósul meg, ha a kezdő pozíció felvétele előtt a csapat 10 másodpercnél hosszabban bármilyen táncmozdulatot csinál. (0,05 pont)

### **Hibás kezdés:**

A hibás kezdés egy mozdulat vagy mozdulatsor melyet egy vagy több Megacrew csapattag hajt végre a zene elindulása előtt, vagy közvetlenül a zene elindulása után, melynek hatására a Megacrew csapat újraindítást kér.

### **Előadás hiánya:**

Ha a csapat minden tagja a felkonferálás után 60 másodperccel nem veszi fel a kezdő pózt a csoportot diszkvalifikálják az előadás elmaradása miatt.

### **Grandstanding:**

Az előadás vége után nincs további pózfelvétel vagy mozdulatsor.

### **Esések:**

1. Nagyesés
  - a. Egy táncos tartásból vagy emelésből leesik
  - b. Egy táncos az előadás alatt elesik
2. Kisesés
  - a. Észrevehető hiba az előadás során, ami helyrehozható
  - b. Bármely táncos helyrehozható módon megbotlik vagy elesik az előadás során



## A versenyszám pontozása és bírálata

### Bírók

A bírói csapat 6 vagy 8 tagú lehet. Különleges esetben a rendezvény szervezőinek és/vagy a vezető bírónak joga van ettől eltérni.

1. Minden bíró rendelkezik a HHI által támasztott alkalmassági, tréning- és bírói szakértelmi kritériumokkal. A bírók az előadásmód vagy a technika pontozóiként vesznek részt.
2. Helyi, városi, regionális vagy akár országos versenyeken, ha nem több, mint 50 induló csapat versenyez akkor is a minimum:
  - a) 3 előadásmód-bíró,
  - b) 3 technikai bíró,
  - c) 1 vezető bíró.
3. Országos, Nemzetközi versenyen, a világbajnokságon amennyiben több mint 50 induló csapat versenyez ott kötelező:
  - a) 4 előadásmód bíró,
  - b) 4 technikai bíró,
  - c) 1 vezető bíró,
  - d) 1 szakmai igazgató

### A bírók ültetési rendje a verseny alatt

A bírói kar, a vezető bíró és a szakmai igazgató egy, a színpad első részével párhuzamosan fekvő asztalnál ülnek, amely olyan távolságra van elhelyezve a színpadtól, hogy a bírók a táncosokat és a színpad egészét zavartalanul láthassák. Az előadásmód- és a technikai bírók felváltva ülnek a vezető bíró mellett. A színpadot a verseny teljes időtartama alatt meg kell világítani.

### A bírók feladatai:

1. Előadásmód-bírók:
  - a. értékeli és pontozzák a versenyszámot az előadói mód kritériumai alapján, a Hip Hop tánc tartalmát az előadói képesség, intenzitás, magabiztosság, kivetítés, színpadi jelenlét és a különböző stílusok megjelenése alapján
2. Technikai bírók:
  - a. értékeli és pontozzák a versenyszámot a technikai kritériumok alapján, a muzikalitás, szinkronizáció, végrehajtás, nehézség és a Street Dance stílusok változatossága alapján
3. Vezető bíró:
  - a. A vezető bíró a versenyszámokat pontozhatja is. Általános feladata elősegíteni és ellenőrizni, hogy a bírók által adott pontszámok, levonások, büntetések, diszkvalifikációk a versenyszabályzatnak megfelelően történtek-e meg. A vezető bíró megfelelő indok esetén felmentheti vagy kicserélheti bármelyik bírót. A vezető bíró segíti a bírók felkészülését a 10 hivatalos Street Dance stílus felismerésében, számának meghatározásában és ezen stílusok előadásainak értékelésében.
  - b. A vezető bíró feladatai a versenyszám előadásakor:
    - b.i. igazolja a Street Dance stílusok szabályos előadását és pontos végrehajtását
    - b.ii. megállapítja, hogy történt-e tiltott mozdulat végrehajtása
    - b.iii. beazonosítja és értékeli a kis- és nagymértékű eséseket
    - b.iv. értékeli a bevonulást és kivonulást, késői vagy korai kezdést, grand standing-et vagy a versenyszám megszakítását
    - b.v. megállapítja, hogy a szabályoknak megfelelő-e a fellépő ruházat
    - b.vi. megállapítja, hogy a zenére vonatkozó előírásokat betartották-e, illetve történt-e tiltott szöveg- vagy nyelvhasználat
    - b.vii. a bírók szűrése és kiválasztása



#### 4. Technikai (szakmai) Igazgató

A Technikai igazgató feladata, hogy a HHI versenyszabályzatát oktassa a bíróknak és segítse a vezető bírót a többi bírótól kapott eredmények alapján az igazságos és pontos értékelés kialakításában.

A Technikai igazgató feladatai:

- i. a bírói testület ütemezett munkájának segítése
- ii. a csoportok konzultációs idejének koordinációja
- iii. csoportos műhelymunkák/tréningek programszervezése, tanítás, bírói adminisztráció
- iv. versenysorsolás lebonyolítása
- v. a végeredmények közzététele
- vi. bírák kiválasztása és vizsgáztatása
- vii. kérések és igények menedzsmentje
- viii. Verseny utáni megbeszélést tart a csapatvezetőkkel
- ix. Megvizsgálja, hogy gimnasztikai, akrobatikus és túlzottan veszélyes elemek használata történt-e

#### **Pontozás és rangsor**

1. A selejtezők és a középdöntők pontjai nem számítanak bele a döntő pontszámaiba. A selejtező pontszámai nem számítanak bele a középdöntőbe. A középdöntő pontszámai nem számítanak bele a döntő pontszámaiba.
2. A döntő sorrendje csak a döntőben szerzett pontszámok alapján dől el.
3. A pontszámokat a selejtezők, a középdöntők és a döntők után hozzák nyilvánosságra.
4. Pontlevonás esetén a bírók a levonásokat írásban adják át a csapatoknak az adott versenyszakasz után.
5. A döntőben szerzett pontszámok határozzák meg a hivatalos végső sorrendet.

#### **Végső pontszám**

1. A legmagasabb pontszám a tíz.
2. A 6 (hat) fős bírói testület esetén az előadásmód-pontszámokat és a technikai pontszámokat átlagolni kell, majd összeadni. A 8 (nyolc) fős bírói testület esetén az előadásmód- pontszámokból és a technikai pontszámokból a legmagasabb és legalacsonyabb értékek automatikusan törölődnek. Utána történik az átlagolás, mely megadja az előadásmód- részpontszámot és a technikai részpontszámot. A két részpontszám összeadásával alakul ki a végső pontszám.
3. Bármilyen levonást a végső pontszámból kell kivonni.
4. A végső pontszámot a legközelebbi századpontos értékhez kell kerekíteni.

#### **Pontszámegyenlőség**

Pontszámegyenlőség esetén a következő szabályok alapján történik a sorrend

megállapítása: Az a csapat/táncos a magasabb helyezett, amelyik:

1. magasabb előadásmód-részpontszámmal rendelkezik
2. magasabb technikai részpontszámmal rendelkezik
3. a bírák által javasolt értékelésben jobban szerepel

Ezeket a szabályokat ebben a sorrendben kell alkalmazni addig, amíg a sorrend el nem dönthető.



## **A versenyszabályzatokban történő eltérések**

1. A verseny közben bármilyen eltérést vagy ellentmondást a bírói testület/versenyszervező/ vezetőbíró/ Technikai igazgató tudomására kell hozni. Ezeket az eseteket a testület kivizsgálja, döntést hoz, mely véglegesnek tekintendő.
2. A versenyszabályzatok fordításából vagy értelmezéséből adódó eltérések esetén mindig az angol verziót kell aktuálisnak és irányadónak tekinteni.

## **Tiltakozás**

A testület a döntés vagy a pontozás ellen nem fogad el semmilyen tiltakozást.

## **Díjkiosztó**

A verseny díjkiosztóval ér véget, melyen a legjobban szereplő csapatok kaphatnak elismerést. Érmeket, kupákat, szalagokat és/vagy más díjakat kaphatnak azok a versenyzők, akik a korcsoportjuk és kategóriájuk szerint a legjobb háromban benne vannak.

## **Jogosultság**

Versenyenként, minden korcsoportban, a döntőben résztvevő csapatok/táncosok/táncos közül a pontszám szerinti (legmagasabbtól csökkenő) első 3 (három) helyezett szerzi meg a JOGOT, hogy indulhasson az adott évi a HHI által rendezett Hip Hop Táncbajnokság bármelyikén az adott kategória, adott korosztályában.

## **A rutin összeállítása**

### **Mit vegyél figyelembe a rutin összeállításakor?**

A nyerő rutin összeállításakor nagyon NAGY GONDOSSÁGGAL kell összeállítani azokat a Street Dance stílusokat, amelyek legjobban mutatják be a csapat erősségeit és sajátosságát. A csapat koreográfiája legyen üde, kreatív, innovatív, és kövesse a csapat saját stílusát, identitását.

Kerülni kell az előző évek nyerteseinek rutinjait vagy mozdulatait. Nincs különleges modell a nyerő rutin összeállítására. Ami az egyik évben különleges és speciális, az a következő évben túlságosan sokat használt, és unalmasként hathat. A bírók olyan előadást értékelnek magas pontszámmal, ami különleges, új, eredeti, és az Urban Street táncstílusok széles skálájából merít.

Légy önmagad, és a csapat egyediségét szenvedéllyel, erősen és stílusosan mutasd be!

A nyerő rutin tartalmazzon minél nagyobb számú táncelemet.

Ne használj túlságosan sok dalt és túl sok hangeffektet, mert ez gátolja a táncelőadást! A túledített zene vagy a túl sok hangeffektus gátolja a kifejezőmódot, a 8-as számolást és a muzikalitást. A rutin dalválasztása legyen emlékezetes, és a tiszta, folyamatos táncot segítse elő. Túl sok editálás, illetve hangeffekt gyakran semmitmondó zenében vagy semmitmondó táncban végződik. Légy tehát figyelemmel a rutinod muzikalitására!

Gyakran nem gondolnak rá vagy elfelejtik, hogy a csoportnak meg kell találnia a saját „Groove”-ot. A „Groove” a táncos reakciója az ütemre és a zenei témára. Ez segíti a táncot, hogy megmutathassa és kifejezhesse a belső érzéseit. A „Groove” minden zene és tánc sajátja, és kifejezetten fontos a Street Dance stílusokban. Ez az, amitől a tánc igazán „funky”. Találd meg a „Groove”-ot a zenédben, hogy ki tudd fejezni a rutinodban. Ez szintén egy olyan lehetőség, amit a bírók magasabb pontszámmal jutalmaznak.





A csapatoknak tekintettel kell lenniük arra, hogy inkább kevesebb táncstílust mutassanak be magasabb színvonalon, mint több táncstílust alacsonyabb színvonalon. A Választék pontszám rész maximális értékét már 3 féle Street Dance stílus „egyértelműen felismerhető” bemutatásával el lehet érni.

Ne kockáztass azzal, hogy sokkal több stílust mutatsz be, de az előadás színvonala alacsonyabb!

A bírók a csoport képességét, a leggyengébb táncos képessége alapján mérik. A csapatnak figyelemmel kell lennie arra: ha a csapatnak van egy fiatalabb tagja, aki nem olyan erős, mint a többi csapattársa, akkor az ő előadása ronthatja a csapat pontszámát.

Egyéb táncstílus, más tradicionális elem vagy a néptánc ízléses használata engedélyezett, ha hozzájárul a csapat egyéniségének megteremtéséhez. (pl.: salsa, capoeira, bollywood stb.) A versenyszám alatt végzett olyan nehezebb mozdulatok, figurák, amelyek előkészítést is igényelhetnek (pl.: hátraszaltó), a pontozásnál csak akkor kerülnek pontozásra, ha a mozdulatot folyamatosan a Hip Hop tánc koreográfiába van integrálva.

Az olyan figurák, mozdulatok, gyakorlatok vagy gimnasztikai elemek alkalmazása, amelyek végrehajtásához különleges képességre van szükség és nem a Hip Hop tánc részei, hozzájárulhatnak a versenyszám megvalósításához, de nem jelentenek versenyelőnyt a többi versenyszámmal szemben. Nem jár pluszpont a figurák alkalmazásáért, de használatukkal a versenyszám témája, egyedisége és az izgalom fokozható.

Ki kell találni és használni kell a táncsoportra jellemző egyedi mozdulatsort (signature move) a kreativitás fokozására és a közönség tetszésének elnyerésére. Az egyedi mozdulatsor (nehéz, bonyolult, különlegesen véghezvitt, meglepő mozdulat, amely nagy tetszést vált ki és a legtöbb táncos egyszerre hajtja végre) alkalmazása emeli a pontszámot, ha helyes a végrehajtás, továbbá ha a mozdulatsor illeszkedik a tánc témájához és releváns. Az egyedi mozdulat kitalálása és használata hozzájárul a csapat egyéniségéhez. A csapatoknak viszont tartózkodniuk kell az egyedi mozdulatsorok túlzott használatától, hiszen az időt von el az előadásból, attól, hogy minél több táncmozdulatot tudjanak bemutatni, s ezáltal magasabb pontszámot legyenek képesek elérni. A csapatok egy vagy több versenyszámot, vagy azok variációit is bemutathatják

a HHI bajnokságon. A versenyszám újszerűsége fontos, hiszen ugyanazon bírók előtt kell bemutatni a selejtező, a középdöntő és a döntő során.

## **Elérhetőségek**

Levelezési cím: Hip Hop International Hungary, 1037 Budapest, Bécsi út 267. Email: [info@hiphophungary.hu](mailto:info@hiphophungary.hu) Website: [www.hiphophungary.hu](http://www.hiphophungary.hu)  
Facebook: [www.facebook.com/hiphophungary](http://www.facebook.com/hiphophungary)  
Mobil: 06 30 645 4040, 06 70 653 5554



# Hip Hop International Hungary Megacrew Versenyszabályzat 2019





## Hip Hop International Hungary versenyszabályzat - MegaCrew Divízió 2019

(Módosítások a 2018-as szabályzathoz képest kijelölve)

### **Az életkorhoz kapcsolódó követelmények :**

A Megacrew csapatban bármely korosztályból indulhatnak versenyzők. A versenyeken való részvétel feltétele a versenyző(k) életkorának hivatalos dokumentummal történő igazolása. Az országos versenyen ez lehetséges jogosítvánnyal, az anyakönyvi kivonat hivatalos másolatával, személyi igazolvánnyal vagy útlevelemmel, míg a nemzetközi és világversenyen csak útlevelemmel.

### **Létszám **(VÁLTOZÁS)**:**

Minden Megacrew csapatnak **minimum 10 (tíz)** és maximum 40 (negyven) táncos tagja lehet. A Megacrew csapatnak bármennyi fiú és/vagy lány versenyzője lehet az adott létszámhatárok között. Mivel a Megacrew külön versenynek számít, ezért a Megacrew csapat bármely tagja indulhat a World/Hungarian Hip Hop Dance Championship csapatversenyének bármely, az életkorának megfelelő kategóriájában és a World/All Styles Battles verseny bármely az életkorának megfelelő kategóriájában. A nemzeti selejtezőkről maximum 3 (három) csapat kaphat jogot a világbajnokságon történő részvételre.

### **Jelentkezési anyag:**

1. Az érvényes jelentkezés feltétele a jelentkezéshez szükséges anyagok és a nevezési díjak beküldése az előre megszabott határideig a HHIH címére.
2. Lemondó nyilatkozat: Minden Megacrew táncos köteles aláírni egy nyilatkozatot a jelentkezési anyaghoz mellékelve, amelyben elismeri, hogy a verseny előtt, alatt vagy után szenvedett bármilyen baleset vagy sérülés nem a HHI és HHIH felelőssége.
3. Hozzájárulási nyilatkozat: minden Megacrew táncos köteles hozzájárulási nyilatkozatot kitölteni, amelyben felhatalmazza a HHI és a HHIH szervezőit, megbízottjait, szponzorait, hogy a versenyen videó és/vagy filmfelvételt készítsenek a Megacrew csapatról, továbbá hozzájárulni ahhoz, hogy az így felvett anyagot televízióban, DVD-n, Blu-ray-en, az interneten, rádióban, sajtóanyagban, bármilyen más formában és bármilyen más médiaanyagban felhasználhassák és/vagy terjeszthessék.

### **Jelentkezés utáni változtatások cserék, csapatbővítés:**

Olyan esetekben, melyekben bizonyítható, hogy nem a táncos hibájából bekövetkezett esemény (sérülés, betegség stb.) miatt nem tud a táncos részt venni a versenyen, résztvevő-/csapattag változtatás lehetséges a csapatban. Maximum 5 fő cseréje, csapatlétszám csökkentés vagy növelés lehetséges a verseny kezdetéig. A Megacrew csapat választhatja azt az opciót is, hogy nem kívánja helyettesíteni a kieső tagot, de a csapat létszáma ebben az esetben sem lehet kevesebb tizenöténél. Bármely csapat növelheti is tagjainak számát a jelentkezési határidő lejárta előtt. A változtatáshoz a főrendező és/vagy a vezető bíró engedélye szükséges, melyet írásban kell benyújtani hozzájuk.

### **Fordulók sorrendje a versenyen:**

Selejtező – véletlenszerű sorrend

Középdöntő\* - a selejtezőn elért pontszámok alapján növekvő sorrendben

Döntő – a selejtezőn (ha nincs középdöntő) vagy a középdöntőn elért pontszámok alapján növekvő sorrendben\*\*

\*A középdöntő megtartása a versenyszervezőktől függ. Nem kötelező forduló.

\*\* A fellépési sorrendet megváltoztatható, lehet véletlenszerűen is, csak közölni kell a verseny elején a csapatokkal.



### **Verseny területe:**

A standard versenyterület nagysága: 12,2m\*12,2m (40'\*40'), melyhez kapcsolóhat 2 darab 3,6m\*2,4m (12'\*8') elrejtett rész. A verseny szervezői módosíthatják a verseny területét, de erről a verseny kezdete előtt tájékoztatniuk kell a verseny résztvevőit. A verseny területe semmilyen körülmények között nem lehet kisebb 9,1m\*9,1m-nél (mélység\*szélesség, 30'\*30')

### **Ruházat:**

A ruházat tartalmazhatja a következő kiegészítőket: kalapok, sapkák, kesztyűk, sálak, ékszerek stb. A versenyszám alatt lehetőség van levenni ruhadarabokat, de ez nem lehet nem odaillő, a versennyel nem összeegyeztethető és/vagy szemérem sértő. A levett ruhadarabot a verseny területen kívülre is el lehet helyezni, de soha nem lehet a tömegbe dobni. A verseny ideje alatt megfelelő alsónemű viselete kötelező a női és férfi Megacrew versenyzők számára egyaránt. A túl rövid és/vagy túl szűk fellépő ruhákat a versenybírók vizsgálhatják, és azokat nem megfelelőnek ítélik, ha túl sokat mutatnak a testből vagy bizonyos részeiből, és/vagy ha az életkornak nem megfelelőek. Tilos az olyan testolajok, test-, illetve arcfestékek, más a testen, ruhán lévő anyagok vagy ruhadarabok használata, amelyek hatással lehetnek a versenyterület tisztaságára, biztonságára, és azon nyomot hagyhatnak. A táncosok viselhetnek speciális táncos vagy magas szárú cipőt, sportcipőt. Minden lábbelinek tisztának kell lennie, a talpak nem hagyhatnak nyomot maguk után. Utcai, magas talpú, magas sarkú cipő és csizma használata nem engedélyezett. Jazz- vagy szeptecpipők használata nem megengedett, valamint a mezítláb táncolás is tilos

### **Kiegészítők:**

A kiegészítőket nem tekintjük a Megacrew táncos ruházata szerves részének és/vagy túl nagyok, hogy egy kézben lehessen tartani őket, ezért használatuk a verseny alatt tilos! (dobok, székek, dobbantók, létrák... stb. nem használhatóak). Amennyiben mégis használnak kiegészítőket, akkor 1,0 levonásban részesülnek. Térdvédők, könyökvédők és más biztonságot szolgáló vagy a gyakorlat tökéletes kivitelezéséhez szükséges kiegészítők használata engedélyezett, de rejtve kell, hogy maradjanak a ruházat alatt, hogy ne vonják el a bírók figyelmét az előadástól. (Kérdéses esetben lépjen kapcsolatba a HHIH-val.) Nem lehet háttérter, bútorzatot vagy bármilyen más nagyobb színpadi kelléket használni.

### **Orvosi ellátás:**

1. A Megacrewnak bármilyen sérülést vagy betegséget a rendezvény szervezőinek kell jelezni, ezért minden Megacrew csapatvezetője vagy felkészítője a felelős.
2. Ha a verseny előtt, a versenyen bármelyik MEGACREW tag megbetegszik, megsérül vagy a fizikai, érzelmi állapota kétségessé teszi a részvételét, akkor a táncos jelentkezését érvényteleníthetik, a táncost kizárhatják a versenyzésből. A verseny rendezői fenntartják a jogot, hogy bármelyik versenyző jelentkezését visszamondják, ha az bármilyen képességcsökkenésben szenved, vagy sérült és orvosi ellátásra szorul.
3. A rendezvény szervezője fenntartja magának a jogot, hogy kérdéses esetekben orvosi igazolást kérjen arról, hogy a Megacrew táncos képes-e részt venni a versenyen.

### **Technikai eszközök, világosítás, hangosítás:**

1. A versenyen professzionális szintű hangosítást és világosítást alkalmaznak a szervezők a Megacrew és a nézők részére.
2. A lejátás sebessége kicsit eltérhet a csapatok által megszokottól.

### **A verseny zenei feltételei:**

1. A Megacrew csapatnak az általuk előkészített, megvágott és előzetesen a szervezők rendelkezésére bocsájtott zenére kell táncolniuk.
2. A csapat vagy a versenyző zenéjét CD-n kell leadni, és ez a CD csak azt az egy zenei számot tartalmazhatja, audio (WAV) formátumban.



3. A CD-nek jó állapotúnak, karcolásmentesnek kell lennie. A tartalék CD megléte a Megacrew csapat felelőssége. Ezt mindig maguknál kell tartaniuk.
4. A CD-re a korosztályt és a csapat nevét kell ráírni.
5. Nincs korlátozva, hogy hány zenei számból álljon össze a zenei anyag. A zenét lehet editálni, hogy kiemelje a koreográfiát és az egyéni vagy csapatteljesítményt.
6. Eredeti dalok, azok feldolgozásai és hangeffektek lehetnek a zenei anyagban. A csapatok figyelmét felhívjuk, hogy ne legyen túl komplex a zene, túl sok hangeffektussal és editálással, mert az gátolja a Megacrew csapatot a tiszta és feszes előadásban, így az adható pontszámok értéke is csökken.
7. A zenei anyag nem tartalmazhat nem odaillő, trágár szavakat, kifejezéseket.
8. Zenei editálás és változtatás: a csapatnak engedélyezett, hogy változtasson vagy editáljon a zenéjében a fordulók között. A változtatás/editálás csak úgy történhet, ha a rendezvény szervezőit tájékoztatja erről, és az új zenét a csapat időben rendelkezésre bocsájtja. A Hip Hop Táncvilágbajnokság ideje alatt legkésőbb 10 órával az előadás előtt kell leadni a szervezőknek a módosított a zenét. Ezen időpontok után már nincs lehetőség a változtatásra.
9. A csapatoknak fel kell készülniük arra, hogy a rendezőknek írásban be tudják nyújtani a versenyszám zenei anyagában használt számok:

- d.f) címét,
- d.g) előadóját,
- d.h) zeneszerzőjét,
- d.i) kiadóját,
- d.j) a hangstúdió nevét, ahol a zene felvételre került.

10. Különböző szerzői jogi törvények miatt a rendezőség nem garantálja, hogy élőben, televízión, filmen vagy bármilyen más médiumban ugyanaz a zene lesz használva, mint amit a Megacrew használt. A rendezvény szervezői fenntartják maguknak a jogot, hogy a leadott zene helyett másikat kérjenek a Megacrew től, ami kielégíti a szerzői jogi feltételeket, vagy a rendezvény szervezői maguk biztosítják a csapatoknak a zenét.

### **Próbák:**

Amenyiben a körülmények lehetővé teszik a rendezőség próbát biztosíthat egyszer a Megacrew csapatoknak a színpadon vagy a színpaddal megegyező méretű és minőségű helyen, hogy elpróbálhassák versenyszámukat az előadás előtt. Minden csapat saját maga felelős azért, hogy az adott időben a próbán megjelenjen, amennyiben ezt elszalasztja, a próba lehetősége nem garantált.

### **A verseny fordulói\*:**

- a. A Megacrew bajnokság maximum 3 fordulóból (selejtezőből, középdöntő és döntőből) állhat, attól függően, hogy hányan indulnak a versenyen, milyen pontszámkülönbségek vannak a csapatok között és mennyi idő áll rendelkezésre. A döntés a rendezvény szervezőinek a joga és a verseny kezdete előtt közlik döntésüket a csapatokkal.
- b. Amikor a verseny kétfordulós (selejtező és döntő) a nevező csapatok számának függvényében juthatnak tovább a csapatok a következő fordulóba az alábbi szabályok alapján hozzák meg:
  - 1-10 induló Megacrew csapat esetén maximum 5 induló és a címvédő csapat mehet a döntőbe,
  - 11-15 induló Megacrew csapat esetén maximum 7 induló és a címvédő csapat mehet a döntőbe,



- 16 és a fölött induló Megacrew csapat esetén az induló csapatok számának a fele és a címvédő csapat mehet a döntőbe.
- c. Amikor a verseny háromfordulós (selejtező, középdöntő és döntő) szintén a nevező csapatok számának függvényében juthatnak tovább a csapatok a következő fordulóba az alábbi szabályok alapján hozzák meg:
- Az induló csapatok legalább a felének és címvédő csapatnak tovább kell jutnia a középdöntőbe,
  - A döntőben maximum 5 csapat és a címvédő csapat vehet részt

\*A verseny kezdete előtt a szervezők kihírdetik a továbbjutás pontos rendjét és szabályait.

### **Versenyszám-változtatás:**

A csapatok a fordulók között változtathatnak a koreográfián.

### **Előadási sorrend:**

1. A rendezvény szervezői határozzák meg az előadás sorrendjét, a selejtezőkön számítógépes, véletlenszerű sorsolással,
2. a középdöntőben úgyszintén.
3. A döntőkön részt vehet, aki a selejtezőkön és/vagy a középdöntőkön kvalifikálta magát a döntőbe, és még a címvédő csapat. A címvédő csapat automatikusan bejut a döntőbe, a selejtezőn nem kell indulnia, de a középdöntőben elő kell adnia versenyszámát, hogy pontszámot szerezzen. A címvédő csapat versenyszáma az utolsó előadás a döntőben.

A címvédő csapatnak lehetősége van, hogy a versenyen megvédje a címét. A címvédő csapat az előző év első helyezetteje az adott korosztályon belül, de a korosztályi kritériumoknak a jelenlegi versenyen is meg kell felelnie.

## **Versenyszabályzat**

### **A versenyszám hossza**

A **MEGACREW** versenyen az előadás hossza 3 perc és 30 másodperc (3:30), plusz/mínusz 30 másodperc (0:30) lehet, ez azt jelenti, hogy minimum 3 perc (3:00) szükséges, maximum 4 perc (4:00) lehetséges. Az idő mérése az első hallható hangnál kezdődik és az utolsó hallható hangig tart. Amennyiben az előadott versenyszám hossza a megadott határértékeken kívül esik, akkor azért levonás jár.

### **A versenyszámok értékelése**

A Hip Hop versenyszámokat az **előadás módja** és a **technika** alapján pontozzák, a legmagasabb elérhető pontszám 10 pont. A bírák a pontszámot a **LEGGYENGÉBB TÁNCOS** képességei alapján ítélik meg. A Megacrew csapatnak tudomásul kell vennie, hogy ha egy fiatalabb vagy gyengébb képességű versenyző van a csapatban, akkor az csökkentheti a versenyszám végső pontszámát.



## **Az előadásmód kritériumai és pontértékei**

### **Az előadásmód = 50% vagy 5 pont a teljes értékből**

A bírók az alapján pontozzák a versenyszámot, hogy mennyire egyedi és eredeti/kreatív a mozgás, hány féle Hip Hop-, Street Dance stílust jelenít meg, hogyan és mennyire használják ki a táncosok a rendelkezésükre álló versenyterületet, milyen a térforma, az előadás módja, a táncosok intenzitása és az egész versenyszám megjelenése, továbbá, hogy a produkció mennyire szórakoztató, és képes-e érzelmi reakciót kiváltani.

### **Kreativitás (10%)**

A versenyszámnak teljesen egyedinek kell lennie, olyan sajátos mozdulatokkal, amelyek csak az adott táncosra vagy táncsapatra jellemzők. Az eredeti mód lehet a földre való lemenetel és felkelés, a mozgások közötti átmenetek és a zene szerkezetében rejlő sajátosság, amely megkülönbözteti egymástól a versenyszámokat. Légy különleges, egyedi és újszerű a versenyszám minden mozzanatában.

### **A versenyterület kihasználása, térformák és szintváltások (10%)**

A táncsapatnak meg kell mutatnia, hogy képes a tagjai között különböző távolságokat tartani, bonyolult és nehéz térformákat is tud létre hozni, és a tagok képesek egyszerre vagy kánonban mozogni. A versenyterület teljes kihasználása ajánlatos. A versenyszámnak tartalmaznia kell 3 szintű (alacsony, közepes és magas) mozgást, a kéz, a kar, a láb, a lábfej, a felsőtest és a fej használatával úgy, hogy az átmenetek kreatívak és előre nem láthatóak.

### **Előadói képesség, intenzitás, magabiztosság, kivetítés és színpadi jelenlét (10%)**

A versenyszám az elejétől a végéig dinamikus mozgást tartalmaz, amit a csapat egyszerre egészként, vagy egyes táncosok hajtanak végre pózokkal és szünetekkel. A csapat megjelenése az egész versenyszám alatt legyen erős, és a tánc folyamatosan sugározzon magabiztosságot..

### **„Street” megjelenés/ruházat (10%)**

A „Street” megjelenés az a képesség, ahogyan a Megacrew táncosok eredeti módon és kötöttségektől mentesen képesek megjeleníteni a Hip Hop táncot. A „Street” megjelenés az attitűd, az energia, a póz, és a Street stíusból épül fel. Olyan ruházatot és kiegészítőt kell viselni, amely híven mutatja meg és adja vissza a városi környezet természetes stílusát és igazi karakterét, úgy, hogy egyéni megjelenést biztosít a csapatnak, és megkülönbözteti őket a többi csapattól. A csapattagoknak nem kell egyforma ruhában megjeleníteniük, és az sem feltétel, hogy hasonlítsanak egymásra. A ruházatban egyediség javasolt. A csapatok viselhetnek olyan stílusú ruhát, amely jellemző az előadás témájára. A színpadi kosztümök nem jellemzőek az Urban Street stílusra (például: regényhősök, állatok, Halloween-kosztüm stb.), ezért ezeket nem ajánlatos viselni. Kérdéses esetekben forduljanak a HHIH-hez iránymutatásért.

### **Szórakoztatás mértéke/közönség véleménye (10%)**

A jó előadás bevonja a közönséget, és érzelmi reakciót (pl.: izgatottságot, örömet, nevetést, tapsot) vált ki belőle. Elvárás a megjelenített stílusba való bevonás, a feszültségkeltés. A versenyszámnak emlékezetesnek és maradandónak kell lennie.



## **Technikai pontozás**

### **Technika = 50% vagy 5 pont az összpontszámból.**

A bírók a bemutatott stílusok (Popping, Locking, Break, House, Hip Hop stb.) nehézségét és kivitelezését értékelik. A bírók a versenyszám alatt a kivitelezett mozgások minőségét értékelik, amelyben a kéz-, a láb-, a testmozgás, a három szint keveredése, a kiállítás és a levegőben történő mozgás és a Megacrew csapattagok szinkronizáltsága fontos.

### **Muzikalitás (10%)**

Lényeges, hogy az előadás és a koreográfia mennyire van jól időzítve a zenéhez, képes-e a zenével összhangban mozogni a csapat. A mozdulatok és térformák, melyeket a csapattagok által létrehozott ritmusra végeznek a zene hiányában, (pl.: dobantás, tapsolás, kiáltás stb.), ugyanúgy értékelendő muzikalitás, mint a zenére végzett mozgás. A muzikalitást két féle módon is értelmezzük.

**Muzikalitás - mint ritmusérzék:** A rutinban használt mozdulatoknak illeszkedniük kell a zenei struktúrához és stílushoz. (Pl.: ritmikus variációkat kell használni, ahol a felütés, a leütés, a tempó és az egész, a dupla, a félszinkópás zenei minták jelennek meg.)

**Muzikalitás - mint a zenére történő mozgás:** A mozdulatoknak a zenével szinkronban kell lenniük, a mozdulatok a zene ütemére történjenek, és ezek összefüggő sora alkossa a rutin koreográfiáját.

### **Szinkronizáció/időzítés (10%)**

A táncosok a mozdulatokat összehangoltan végezzék. A csapat által végzett mozdulatok kivitelezése összhangban történjen, különös tekintettel a mozdulatok körére, gyorsaságára, idejére. Mind az egyszerre történő, mind a kánon mozdulatsor engedélyezett.

### **Végrehajtás/mozgáskoordináció és stabilitás (10%)**

A csapatnak a gyorsaságot, az irányt, a lendületet és az egyéb testmozgásokat az előadás teljes ideje alatt folyamatosan kontrollálnia kell.

### **Az autentikus Street Dance táncstílusok kivitelezésének nehézsége (10%)**

A nehézségi fokot a minden Megacrew táncos által bemutatott mozdulatok összetettségéből és a különböző stílusok bemutatásából állapítják meg. Azt is értékelik, hogy a Megacrew táncscapat hány tagja végzi sikeresen a komplex koreográfiát. Pontozzák továbbá a különböző táncstílusokon átívelő mozdulatok kivitelezésének minőségét, a Hip Hop és Street Dance eredetéhez, alapjaihoz való viszonyulást.

Magasabb pontszám érhető el, ha egy nehéz mozdulatot a Megacrew csapat minden vagy majdnem minden tagja elvégzi. (Pl.: egy 5 főből álló csapat, ha tisztán elvégez egy nehéz Breakmozdulatot, az több pontszámot kap, mintha csak ketten csinálták volna meg. Ha a csapat helyesen mutat be Popping, Locking, Break stílusokat, magasabb pontszámot ér el, ha minden egyes táncos meg tudja csinálni a nehéz mozdulatokat.)





### **A Street Dance stílusok választéka (10%)**

Ha 3 (három) vagy több utcai táncstílust mutat be rutinon belül a csapat úgy, hogy „egyértelműen felismerhető” akkor, a gyakorlat 1 pontot (10%) „Választék” pontszámot kap.

Ha 2 (kettő) utcai táncstílust mutat be rutinon belül a csapat úgy, hogy „egyértelműen felismerhető”, akkor a gyakorlat 0,5 pontot (5%) „Választék” pontszámot kap.

Ha 1 (egy) utcai táncstílust mutat be rutinon belül a csapat úgy, hogy „egyértelműen felismerhető”, akkor a gyakorlat 0,25 pontot (2,5%) „Választék” pontszámot kap.

Minél több stílust mutat be a Megacrew csapat, minél több mozdulatot kivitelez pontosan, annál magasabb pontszámra számíthat. A Megacrew csapatnak az utcai táncstílusok széles választékát kell bemutatnia anélkül, hogy ugyanazt a mintát vagy mozdulatot túlságosan sokat ismételné. A különböző táncstílusokon átívelő kar-, láb- és törzsmozdulatokat kell bemutatniuk a gyakorlatban.

### **A Street Dance stílusok\***

- Locking
- Popping
- Break
- Wacking
- Punking
- Vougeing
- House Dance
- Party- és clubtáncok (népszerű vagy trendi táncok)
- Hip Hop tánc/koreográfia
- Krumping
- Dancehall
- Stepping és Gumboots

\*Megjegyzés: Rövid tradicionális és néptánc elemek alkalmazhatóak a Street Dance rutin közben.



## Levonások listája

### Előadásmód

- ha nincs minden Megacrew táncos a színpadon az előadás első 30 másodperce és az előadás utolsó 30 másodperce alatt: 0,1 pont
- késői kezdés, a meghirdetéstől számított 20 másodpercen belül nem kezdődik el az előadás: 0,05 pont
- grand standing: 0,05 pont
- idő előtti kezdés, ha 10 másodpercet meghaladó: 0,05 pont
- nagymértékű esés, csúszás vagy botlás – esetenként: 0,1 pont
- kismértékű esés, csúszás vagy botlás – esetenként: 0,05 pont
- hibás és/vagy bizonytalan kezdés: 0,25 pont

### Zene:

- a versenyszám rövidebb vagy hosszabb a megengedetnél (nem 3:00-4:00): eltérés 6-10 mp 0,1 pont
- a versenyszám rövidebb vagy hosszabb a megengedetnél (nem 3:00-4:00): eltérés 10+mp 0,5 pont
- a zene szövege helytelen/csúnya szót tartalmaz: 0,2 pont

### Tiltott mozdulatok:

- oda nem illő mozdulatok, szemérem sértő gesztikulációk: alkalmazásonként 0,1 pont
- Gimnasztikai, akrobatikus és túlzottan veszélyes elemek használata 1,0

### Ruházat és kellékek:

- tiltott kellék használata: 0,1 pont
- kellék vagy ruhadarab bedobása a közönségbe esetenként: 0,05 pont
- nem megfelelő ruházat vagy cipő: 0,05 pont
- túl nyitott vagy be nem kapcsolt ruházat, lógó cipőfűzők: 0,05 pont
- bármilyen testfesték, olaj vagy bármilyen más anyag, ami kárt tesz a verseny területében: 0,1 pont

### Különleges események:

Különleges események történhetnek, amelyekről a Megacrew csapat nem feltétlenül tehet, de hatással vannak arra, hogy a Megacrew csapat időben vagy helyesen elkezdje a versenyszámot. A lentebb felsorolt különleges események példák, nem tartalmazzák az összes esetet, ezért a különleges eseménnyé nyilvánítás joga a bírői testületet illeti.

1. Rossz kísérő zene indul.
2. A zenelejátszó berendezés hibájából eredő zenemegszakadás vagy más hiba
3. Bármilyen más berendezés, felszerelés vagy szerelvény meghibásodása, ami megzavarja az előadást
4. Bármilyen idegen tárgy, amit nem a táncosok dobnak színpadra közvetlenül az előadás előtt vagy közben, ami megzavarhatja az előadást



### **Tennivaló különleges események esetén:**

1. A Megacrew csapat azonnal szakítsa meg az előadást, ha egy különleges esemény történik, és azt jelezze a bírók felé.
2. A versenyszervező, a bírók vezetője és/vagy a bírók együttese elemzi a helyzetet, döntést hoz a probléma orvoslására. A csapatot újra felkonferálják, és újra kezdhető az előadás. Ha a csapat jelzése a különleges eseményre nem helytálló, akkor az előadás újrakezdése nem lehetséges.
3. Az előadás után jelzett különleges esemény nem vehető figyelembe, és utólag semmit sem lehet rendkívüli eseménynek nyilvánítani.

### **Teljes csapatos kezdés:**

A csapatból minden táncosnak a színpadon kell lennie az előadás első 30 másodperce és az előadás utolsó 30 másodperce alatt. A színpad elhagyása és a visszajövetel az előadás ezen időszakain kívül lehetséges. Ezen hiba elkövetésekor pontlevonás jár. (1,0 pont)

### **Késői kezdés:**

Ha a csapat bemutatása után 20 másodpercen belül nincs mindenki a színpadon és nem vették fel a kezdő pózt, akkor pontlevonásban részesülnek. (0,05 pont)

### **Korai kezdés:**

Akkor valósul meg, ha a kezdő pozíció felvétele előtt a csapat 10 másodpercnél hosszabban bármilyen táncmozdulatot csinál. (0,05 pont)

### **Hibás kezdés:**

A hibás kezdés egy mozdulat vagy mozdulatsor melyet egy vagy több Megacrew csapattag hajt végre a zene elindulása előtt, vagy közvetlenül a zene elindulása után, melynek hatására a Megacrew csapat újraindítást kér.

### **Előadás hiánya:**

Ha a Megacrew csapat minden tagja a felkonferálás után 60 másodperccel nem veszi fel a kezdő pózt a csapatot diszkvalifikálják az előadás elmaradása miatt.

### **Grand standing:**

Az előadás vége után nincs további pózfelvétel vagy mozdulatsor

### **Esések:**

1. Nagyesés
  - a. Egy táncos tartásból vagy emelésből leesik
  - b. Egy táncos az előadás alatt elesik
2. Kisesés
  - a. Észrevehető hiba az előadás során, ami helyrehozható
  - b. Bármely táncos helyrehozható módon megbotlik vagy elesik az előadás során



## Bírók

A bírói csapat 6 vagy 8 tagú lehet. Különleges esetben a rendezvény szervezőinek és/vagy a vezető bírónak joga van ettől eltérni.

1. Minden bíró rendelkezik a HHI által támasztott alkalmassági, tréning- és bírói szakértelmi kritériumokkal. A bírók az előadásmód vagy a technika pontozóiként vesznek részt.
2. Helyi, városi vagy regionális versenyek bírói számának minimuma:
  - a. 3 előadásmód-bíró,
  - b. 3 technikai bíró,
  - c. 1 vezető bíró.
3. Országos, nemzetközi verseny vagy világbajnokság bírói számának minimuma:
  - a. 4 előadásmód bíró,
  - b. 4 technikai bíró,
  - c. 1 vezető bíró,
  - d. 1 technikai rendező (világ- vagy kontinentális bajnokság).

## A bírók ültetési rendje a verseny alatt

A bírói kar, a vezető bíró és a technikai rendező egy, a színpad első részével párhuzamosan fekvő asztalnál ülnek, amely olyan távolságra van elhelyezve a színpadtól, hogy a bírók a Megacrew-s táncosokat és a színpad egészét zavartalanul láthassák. Az előadásmód- és a technikai bírók felváltva ülnek a vezető bíró mellett. A színpadot a verseny teljes időtartama alatt meg kell világítani.

## Bírai feladatok

### Előadásmód-bírók:

- a. értékeli és pontozzák a versenyszámot az előadói mód kritériumai alapján, a Hip Hop tánc tartalmát az előadói képesség, intenzitás, magabiztosság, kivetítés, színpadi jelenlét és a különböző stílusok megjelenése alapján

### Technikai bírók:

- a. értékeli és pontozzák a versenyszámot a technikai kritériumok alapján, a muzikalitás, szinkronizáció, végrehajtás, nehézség és a Street Dance stílusok változatossága alapján

### Vezető bíró:

- a. A vezető bíró a versenyszámokat pontozhatja is. Általános feladata elősegíteni és ellenőrizni, hogy a bírók által adott pontszámok, levonások, büntetések, diszkvalifikációk a versenyszabályzatnak megfelelően történtek-e meg. A vezető bíró megfelelő indok esetén felmentheti vagy kicserélheti bármelyik bírót. A vezető bíró segíti a bírók felkészülését a 10 hivatalos Street Dance stílus felismerésében, számának meghatározásában és ezen stílusok előadásainak értékelésében.
- b. A vezető bíró feladatai a versenyszám előadásakor:
  - i. igazolja a Street Dance stílusok szabályos előadását és pontos végrehajtását
  - ii. megállapítja, hogy történt-e tiltott mozdulat végrehajtása
  - iii. beazonosítja és értékeli a kis- és nagymértékű eséseket
  - iv. értékeli a bevonulást és kivonulást, késői vagy korai kezdést, grand standing-et vagy a versenyszám megszakítását
  - v. megállapítja, hogy a szabályoknak megfelelő-e a fellépő ruházat



- vi. megállapítja, hogy a zenére vonatkozó előírásokat betartották-e, illetve történt-e tiltott szöveg- vagy nyelvhasználat
- vii. a bírók szűrése és kiválasztása

## **Technikai**

### **(szakmai)igazgató:**

A technikai igazgató feladata, hogy a HHI versenyszabályzatát oktassa a bíróknak és segítse a vezető bírót a többi bírótól kapott eredmények alapján az igazságos és pontos értékelés kialakításában.

A technikai igazgató feladatai:

- vii.i. a bírói testület ütemezett munkájának segítése
- vii.ii. a csapatok konzultációs idejének koordinációja
- vii.iii. csapatos műhelymunkák/tréningek programszervezése, tanítás, bírói adminisztráció
- vii.iv. versenysorsolás lebonyolítása
- vii.v. a végeredmények közzététele
- vii.vi. bírók kiválasztása és vizsgáztatása
- vii.vii. kérések és igények menedzsmentje

## **Pontozás és rangsor**

1. A selejtezők és a középdöntők pontjai nem számítanak bele a döntő pontszámaiba. A selejtező pontszámai nem számítanak bele a középdöntőbe. A középdöntő pontszámai nem számítanak bele a döntő pontszámaiba.
2. A döntő sorrendje csak a döntőben szerzett pontszámok alapján dől el.
3. A pontszámokat a selejtezők, a középdöntők és a döntők után hozzák nyilvánosságra.
4. Pontlevonás esetén a bírók a levonásokat írásban adják át a Megacrew csapatoknak az adott versenyszakasz után.
5. A döntőben szerzett pontszámok határozzák meg a hivatalos végső sorrendet. 6.

## **Végső pontszám**

7. A legmagasabb pontszám a tíz.
8. A 6 (hat) fős bírói testület esetén az előadásmód-pontszámokat és a technikai pontszámokat átlagolni kell, majd összeadni. A 8 (nyolc) fős bírói testület esetén az előadásmód- pontszámokból és a technikai pontszámokból a legmagasabb és legalacsonyabb értékek automatikus törlődnek. Utána történik az átlagolás, mely megadja az előadásmód- részpontszámot és a technikai részpontszámot. A két részpontszám összeadásával alakul ki a végső pontszám.
9. Bármilyen levonást a végső pontszámból kell kivonni.
10. A végső pontszámot a legközelebbi századpontos értékhez kell kerekíteni.

## **Pontszámegyenlőség**

Pontszámegyenlőség esetén a következő szabályok alapján történik a sorrend megállapítása: Az a csapat/táncos a jobb helyezett, amelyik:

1. magasabb előadásmód-részpontszámmal rendelkezik
2. magasabb technikai részpontszámmal rendelkezik
3. a bírók által javasolt értékelésben jobban szerepel

Ezeket a szabályokat ebben a sorrendben kell alkalmazni addig, amíg a sorrend el nem dönthető.



### **A versenyszabályzatokban történő eltérések**

1. A verseny közben bármilyen eltérést vagy ellentmondást a bírói testület/versenyszervező/ vezetőbíró/ technikai vezető tudomására kell hozni. Ezeket az eseteket a testület kivizsgálja, döntést hoz, mely véglegesnek tekintendő.
2. A versenyszabályzatok fordításából vagy értelmezéséből adódó eltérések esetén mindig az angol verziót kell aktuálisnak és irányadónak tekinteni.

### **Tiltakozás**

A testület a döntés vagy a pontozás ellen nem fogad el semmilyen tiltakozást.

### **Díjkiosztó**

A verseny díjkiosztóval ér véget, melyen a legjobban szereplő Megacrew csapatok kaphatnak elismerést. Érmeket, kupákat, szalagokat és/vagy más díjakat kaphatnak azok a versenyzők, akik a korcsoportjuk és kategóriájuk szerint a legjobb háromban benne vannak.





## 2019 WORLD BATTLES SELEJTEZŐ

### Versenyszabályzat

#### 1 vs 1 és 2 vs 2

Az WORLD BATTLES selejtező (egy az egy ellen és kettő a kettő ellen) nyitott minden férfi és női táncos számára. A táncosoknak a DJ által kiválasztott zenére kell ott azonnal bemutatni az általános versenyszabályzatban elfogadott stílusok közül bármelyiket, bármilyen sorrendben és bármilyen hosszban. A zsűri az előadás színvonalát, muzikalitást, technikát és az előadó személyiségét megfigyelve és azt elemezve hozza meg a döntését a párbaj folyamán.

1. Egy az Egy ellen és Kettő a kettő ellen, ahol minden egyes táncos a DJ által játszott változatos, előre nem látott zenére kell, hogy táncoljon
2. A zenei stílus változatos lehet, így változhat RAP, POP, BREAK, FUNK, ELECTRONICA, HOUSE ... stb. között
3. Minden menetben 1-1 vagy 2 - 2táncos méri össze tudását, egymással szembefordulva
4. A selejtezőn a DJ mindkét táncosnak vagy táncos párnak 1-1 számot játszik
5. A verseny első fordulójában 16 pár indulhat, így nagyobb számú jelentkező esetén selejtező szükséges
6. Mindegyik táncosnak 2 körben - körülbelül 45-45 másodperce van táncolni a játszott számra
7. A zsűri ki fog választani a 2 félből egyet, aki(k) továbbmehetnek a következő fordulóba, mindaddig amíg csak 2 fő, vagy 2 pár táncos marad
8. Mind a két táncosnak vagy táncos pár a döntőn, 2 körben - körülbelül 1-1 percig táncolhatnak a játszott számra, hogy bemutassák tudásukat
9. A zsűri figyeli az előadás színvonalát, muzikalitást, technikát és az előadó(k) személyiségét és azt a képességet, hogy a táncos mennyire tudja szórakoztatni az előadásával a zsűrit és a közönséget.
10. Ezek után választja ki a zsűri a nyertest.

### **Elérhetőségek :**

Levelezési cím: Hip Hop International Hungary, 1037 Budapest, Bécsi út

267. Email: [info@hiphophungary.hu](mailto:info@hiphophungary.hu) Website: [www.hiphophungary.hu](http://www.hiphophungary.hu)

Facebook: [www.facebook.com/hiphophungary](https://www.facebook.com/hiphophungary)

Mobil: 06 30 645 4040, 06 70 653 5554