



REGOLAMENTO **HIP HOP UNITE**

2026

Italian Championship

CREW COMPETITION, BATTLES AND DUO

CONTENUTI

1. Introduzione

- 1.1 Struttura ufficiale dei campionati Hip Hop Unite
- 1.2 Aggiornamenti

2 REQUISITI EVENTO (Crew Competition)

- 2.1 Struttura - Rounds of Competition
- 2.2 Ordine di uscita

3 REQUISITI DI GARA (Crew Competition)

- 3.1 Dimensioni della crew
- 3.2 Sostituzione dei membri della crew
- 3.3 Età
 - + aggiornamento Fuoriquota (solo per Campionato Nazionale)
- 3.4 Limite di partecipazione
- 3.5 Abbigliamento di gara
- 3.6 Area della performance
- 3.7 Permanenza sul palco
- 3.8 Falsa partenza / Interruzione
- 3.9 Durata della performance
- 3.10 Musica della Performance
- 3.11 Linguaggio musicale
- 3.12 Panel dei giudici
- 3.13 Classifica
- 3.14 Notifiche
- 3.15 Situazioni di parità

4 CRITERI HIP HOP (Crew Competition)

- 4.1 Tecnica e complessità
- 4.2 Espressione musicale e interpretazione
- 4.3 Varietà e creatività
- 4.4 Formazioni e immagine visiva
- 4.5 Presentazione e performance della crew

5 COMPORTAMENTI VIETATI (Crew Competition)

6 NOTIFICHE (Crew Competition)

- 6.1 Oggetti di scena
- 6.2 Effetti musicali
- 6.3 Trucchi (tricks)
- 6.4 Assolo
- 6.5 Stili (numero di stili)

7 HIP HOP BATTLES 1vs1

- 7.1 Sistema di competizione nelle battles
- 7.2 Aggiornamenti (battle)
- 7.3 Requisiti della performance (battle)
 - 7.3.1 Battle 1vs1
 - 7.3.2 Musica
 - 7.3.3 Round
 - 7.3.4 Giudici
 - 7.3.5 Oggetti di scena
 - 7.3.6 Comportamenti vietati
 - 7.3.7 Squalifica (battle)
- 7.4 Criteri (battle)
- 7.5 Qualificazione per i Campionati Internazionali (battle)

8 DUO's

- 8.1 Struttura - Rounds of Competition (Duo)
- 8.2 Ordine di uscita (Duo)
- 8.3 Requisiti della performance (Duo)
- 8.4 Situazioni di parità (Duo)
- 8.5 Criteri Hip Hop (Duo)
- 8.6 Comportamenti Vietati (Duo)
- 8.7 Notifiche (Duo)

9 Requisiti generali - tutte le categorie

- 9.1 Codice di condotta
- 9.2 FISAF Internazionale e Antidoping

10 SQUALIFICA

10.1 Procedura di squalifica

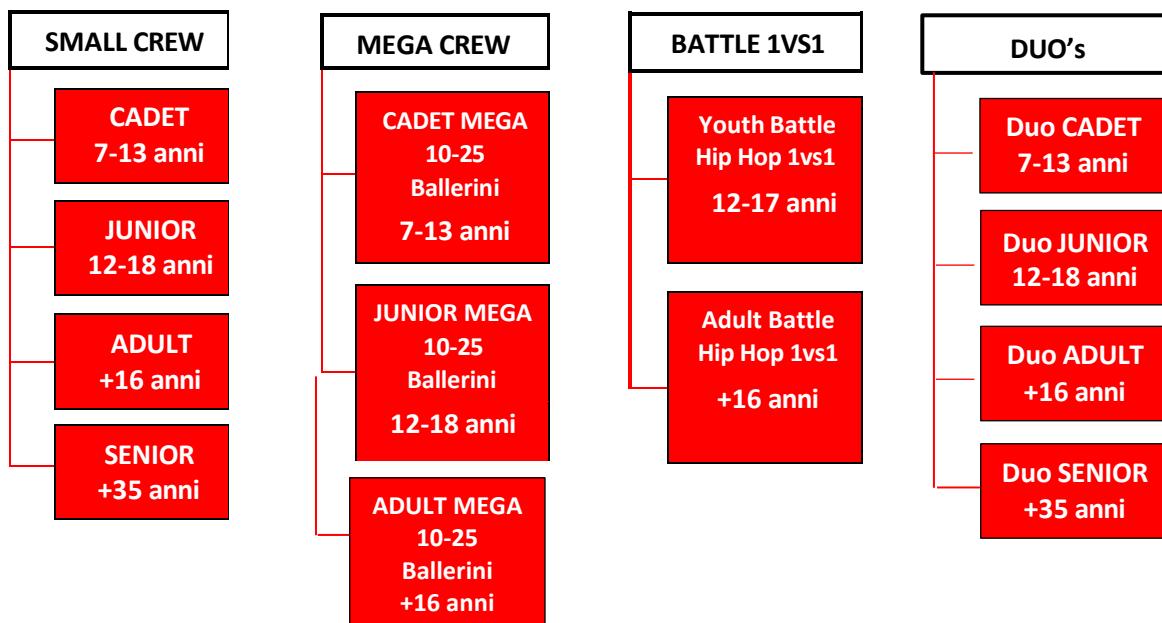
10.2 Ricorsi

1. INTRODUZIONE

FISAF International è una federazione democratica, senza scopo di lucro, dedicata oltre all'aerobica sportiva e al fitness anche per l'Hip Hop e lo sviluppo dell'industria Hip Hop, a livello internazionale.

Le regole e i regolamenti del campionato Hip Hop e le appendici disciplinano tutti i campionati internazionali Hip Hop FISAF.

1.1 Campionati ufficiali Hip Hop Unite (Nazionali/Europei/Mondiali) - Struttura



1.2 Aggiornamenti

Possibili aggiornamenti e modifiche verranno comunicate tramite specifici bollettini ufficiali.

2. CREW COMPETITION - Requisiti

2.1 Struttura – Competition Round

La competizione nazionale per le crew (small e mega) prevedrà 2 turni di gare a secondo del numero di iscrizioni pervenute in ciascuna categoria.

2.1.1. Preliminari

- Lo scopo di questo round è di selezionare le 20 o 10 squadre (il numero può variare in base al numero di crew iscritte) classificate con il punteggio più alto per procedere alla Finale.
- Questo round verrà utilizzato per verificare la conformità con le Regole e i regolamenti. Se la routine non è conforme, il team verrà informato subito dopo la conclusione di questo round e sarà invitato a incontrare il Responsabile di Giuria per chiarire i problemi. Le squadre possono cambiare il loro abbigliamento dai preliminari alle finali, ma dovranno essere consapevoli che se l'outfit scelto non è accettabile, verrà applicata una penalità. Il Responsabile di Giuria deve essere informato e approvare il cambio di abbigliamento. Questa notifica deve essere effettuata prima dell'inizio della Finale e a tempo debito.
- Se le crew iscritte nelle categorie di gara saranno meno di 10, il Responsabile di Giuria potrà decidere di NON effettuare il turno preliminare e verificare quindi la conformità delle routine alle Regole e ai Regolamenti, direttamente nel round finale.

2.1.2. FINALE

- Lo scopo di questo round è quello di stilare la classifica finale delle migliori crew e la crew vincitrice.

2.2 Ordine d'uscita

Nel caso in cui l'evento abbia almeno 5 crew iscritte per ogni categoria, sono obbligatori 2 round (semifinali e finali) Solo circostanze particolari possono differire da questa struttura dopo l'approvazione del presidente di HHU Official.

2.2.1 Round preliminare

L'ordine di uscita del turno preliminare viene assegnato in modo casuale da un disegno di numeri eseguito dal sistema informatico. Il numero assegnato a ciascuna crew sarà il numero della crew e l'ordine di uscita del turno preliminare.

2.2.2 Round finale

L'ordine d'uscita delle crew sarà di nuovo estratto a caso dal computer o manualmente sul palco dai finalisti.

3 REQUISITI DI GARA

3.1 Dimensione della crew

3.1.1 Dimensioni della SMALL CREW

Crew composta **da 5 a 9 membri**. Il numero dei ballerini deve essere lo stesso sia nella fase preliminare che nelle finali, a meno che non sia autorizzato dal Responsabile di Giuria.

3.1.2 Dimensioni della MEGA CREW

Crew composta **da 10 a 25 membri**. Il numero dei ballerini deve essere lo stesso sia nella fase preliminare che nelle finali, a meno che non sia autorizzato dal Responsabile di Giuria.

3.2 SOSTITUZIONE DEI MEMBRI DELLA CREW

3.2.1 Sostituzione – Small Crew

Un totale di due (2) membri può essere sostituito dal turno preliminare al round finale, ma qualsiasi cambiamento deve essere autorizzato dal Responsabile di Giuria.

3.2.2 Sostituzione - Mega Crew

Un totale di quattro (4) membri può essere sostituito dal turno preliminare al round finale, ma ogni cambiamento deve essere autorizzato dal Responsabile di Giuria.

3.3 DIVISIONI DI ETA'

L'età dei membri delle crew deve rispettare i requisiti di età, come segue:

- Small crew Cadet: 7-13 anni
- **Small crew Junior:** **12-18 anni**
- **Small crew Adult:** **dai 16 anni in su e maggiore**
- Small crew Senior: dai 35 anni in su (**max 2 ballerini possono avere min. 30 anni**)
- Mega Crew Cadet: 7-13 anni
- **Mega Crew Junior:** **12-18 anni**
- **Mega Crew Adult:** **dai 16 anni in su e maggiore**

HIP HOP UNITE 2026			
Categorie Età – Suddivisione delle categorie			
DIVISIONE PER ETA'	NATI NELL'ANNO	ETA' DEL BALLERINO NEL 2025	DIVISIONE DELLA GARA
ADULT SMALL CREW	2010 o precedenti	16 anni e +	Hip Hop Crews (5-9 elementi)
JUNIOR SMALL CREW	2014	12	Hip Hop Crews (5-9 elementi)
	2013	13	
	2012	14	
	2011	15	
	2010	16	
	2009	17	
	2008	18	
CADET SMALL CREW	2019	7	Hip Hop Crews (5-9 elementi)
	2018	8	
	2017	9	
	2016	10	
	2015	11	
	2014	12	
	2013	13	
SENIOR CREW	1991 o precedenti	+ 35 anni	Hip Hop Crews (5-9 elementi)
	Nota per la divisione Senior: Due membri della crew potranno avere minimo 30 anni		
ADULT MEGA CREW	2010 o precedenti	16 anni e +	Hip Hop Mega Crews (10-25 elementi)
JUNIOR MEGA CREW	2014	12	Hip Hop Mega Crews (10-25 elementi)
	2013	13	
	2012	14	
	2011	15	
	2010	16	
	2009	17	
	2008	18	
CADET MEGA CREW	2019	7	Hip Hop Mega Crews (10-25 elementi)
	2018	8	
	2017	9	
	2016	10	
	2015	11	
	2014	12	
	2013	13	

FUORIQUOTA - aggiornamento valido solo per la competizione nazionale

Il Regolamento Internazionale prevede che:

- Ogni ballerino deve competere nella categoria di appartenenza per età, ad esempio un Cadet NON può competere nella divisione Junior, e un Junior NON può competere nella divisione Adult o Cadet.

Per la competizione Nazionale invece, verrà concesso alle crew di inserire massimo 1 ballerino FUORI QUOTA per le SMALL CREW e 2 ballerini FUORI QUOTA per le MEGACREW.

N.B: in caso di qualificazione della crew per gli Europei e per i Mondiali HHU, NON sarà possibile però inserire i ballerini fuori quota nella competizione internazionale quindi la crew in questione dovrà sostituire o togliere il ballerino/i fuori quota.

- Per la competizione Nazionale verrà richiesto ai ballerini un documento d'identità.
- Per la competizione internazionale / mondiale è richiesta una copia del passaporto.

3.4 LIMITE DI PARTECIPAZIONE

Un membro di una crew NON può competere in più di 1 crew per ciascuna divisione di età. Tuttavia, un membro della crew la cui età si sovrappone a 2 categorie può partecipare alle 2 diverse categorie di età: ad esempio, se un ballerino ha 12 o 13 anni, può unirsi in 1 squadra CADET e 1 JUNIOR, e un ballerino, che ha 17 o 18 anni può iscriversi in 1 squadra JUNIOR e 1 squadra ADULT.

3.5 ABBIGLIAMENTO DI GARA

I ballerini sono tenuti a indossare abbigliamento adeguato alle loro performance. È consentito qualsiasi abbigliamento adatto alla cultura e ai molti stili Hip Hop.

L'abbigliamento di tutte le crew dovrebbe essere adatto all'età dei partecipanti. Nessun indumento non idoneo sarà consentito.

Costumi e divise di gara sono accettati se appropriati alla routine/storia. Tuttavia, i costumi teatrali NON sono accettati (per esempio cartoni animati, ruoli cinematografici, ecc.). Questa è una competizione di danza e non uno spettacolo. Le calzature devono essere pulite - scarpe obbligatorie (NO piedi nudi).

Sono vietate le sostanze applicate al corpo o agli indumenti che possono compromettere la superficie asciutta pulita del palco e la sicurezza dei concorrenti.

Per le divisioni Cadet e Junior, sono vietati costumi che possano collegare a temi sessuali, sadomasochistici o di altri temi per adulti.

I ballerini adulti dovrebbero tenere a mente che sono loro a stabilire la tendenza per i giovani ballerini, che li guardano e cercano ispirazione da loro. Questo è il motivo per cui è molto importante essere vestiti con buon gusto.

IMPORTANTE: qualora una crew abbia degli sponsor, potrebbe essere chiesto alla crew in questione di non indossare abbigliamento che riporti il logo dello sponsor o logo che siano in conflitto con gli sponsor dell'evento.

TRUCCO:

L'espressione e l'espressione facciale possono aggiungere un livello di autenticità a una performance e elevarla ad un livello eccellente. "L'espressione facciale non è un costume che si indossa. È una parte di te e di come sei. Il trucco sul viso non è consigliato e potrebbe avere un impatto negativo sull'atteggiamento / espressione, influenzando così il punteggio e la classifica.

3.5.1 Abbigliamento non accettato / Oggetti di scena

E' considerato non accettabile:

- Costume troppo succinto
- Abbigliamento teatrale
- Olio e/o vernice per il corpo
- Eccessivo uso di prodotti per il corpo o per i capelli che potrebbero mettere a repentaglio la sicurezza di qualsiasi membro della crew o alterare la superficie del pavimento
- Non saranno accettati oggetti di scena. Questo include sedie, palle, catene, ecc
- L'abbigliamento con il quale la crew si esibisce non deve essere tolto durante la performance, inclusi cappelli, occhiali da sole o capi di abbigliamento. Tuttavia, è permesso "giocare" con l'abbigliamento (sollevando i cappelli), a patto che siano tenuti addosso al ballerino.
- Non gli è permesso scambiarsi maglie / berretti tra i ballerini e non è permesso sostituire gli oggetti, per esempio posizionarli sul pavimento.

• Bandane, cinture e accessori/articoli simili possono essere usati come indumenti e indossati in vari modi.

Tuttavia è importante notare che non dovrebbero essere usati come oggetti di scena. Quindi vanno bene se indossati nell'abbigliamento di gara ma NON possono essere utilizzati come oggetti di scena nella coreografia.

3.6 AREA DELLA PERFORMANCE

3.6.1 Small Crew e Mega Crew

L'area per le performance avrà una dimensione minima di 10m x 10m. Qualora questa dimensione fosse diversa, alle crew verrà comunicata la dimensione del palco prima dell'inizio dell'evento.

3.7 PERMANENZA SUL PALCO

3.7.1 Small Crew

Tutti i ballerini devono essere sul palco e ballare l'intera coreografia.

3.7.2 Mega Crew

L' Hip Hop Unite NON permette ai ballerini della Mega Crew Division di lasciare il palco.

Inoltre, tutti i ballerini devono ballare durante l'intera routine. Fermarsi è permesso ma per poche battute, ma riposare mentre gli altri stanno ballando NON è permesso. Si tratta di un concorso di danza, quindi tutti i membri della crew devono ballare.

3.8 FALSA PARTENZA/ INTERRUZIONI

E' considerata falsa partenza:

1. Un problema tecnico che impedisce l'inizio della coreografia dopo che la crew è entrata in scena.

2. Un problema tecnico che impedisce il proseguimento di una coreografia una volta iniziata

Una falsa partenza/interruzione è quando le circostanze che la causano non sono sotto il controllo della crew. Ciò include, ma non è limitato solo a questo, a danni alla struttura, guasti alle apparecchiature o oggetti estranei sul palco.

La decisione di falsa partenza/interruzione sarà a sola discrezione del Responsabile di Giuria. Se si ritiene che si tratti di una falsa partenza/interruzione la crew avrà la possibilità di esibirsi immediatamente o alla fine della categoria.

Una coreografia che non parte o che viene interrotta, senza essere completata, a causa di uno dei membri della crew o dell'intera crew, non è considerata come una falsa partenza / interruzione. Questo vale anche per dimenticanza o caduta. Se non è una falsa partenza/interruzione, la crew sarà squalificata.

3.9 DURATA DELLA PERFORMANCE

3.9.1 SMALL CREW

Per ottenere il punteggio massimo possibile la coreografia dovrà avere una durata di **2 minuti** con una tolleranza +/- 5 secondi.

3.9.2 MEGA CREW

Per ottenere il punteggio massimo possibile la coreografia dovrà avere una durata di **2 minuti e 30** con una tolleranza +/- 5 secondi.

3.9.3 INFORMAZIONI GENERALI PER SMALL CREW e MEGA CREW

Non ci sono elementi obbligatori. I concorrenti ballerini dovrebbero fare attenzione ad evitare qualsiasi movimento che rischi di ferire un membro della crew.

Il tempo verrà calcolato dal primo suono udibile e termina con l'ultimo suono udibile (questo include anche un segnale acustico se usato). La responsabilità di verificare la durata della musica prima della competizione spetta esclusivamente alla crew. Ogni esibizione della crew sarà cronometrata prima o durante il turno preliminare per assicurarsi che rispetti le Regole e i Regolamenti.

Sarà accettata una tolleranza di +/- 5 secondi al di fuori della durata della coreografia. Quelle crew la cui musica è fuori da 1:55 a 2:05 min. nella divisione Small Crew e 2:25 a 2:35 nella divisione Mega Crew, saranno penalizzate dai giudici. Se una crew desidera sostituire un'altra registrazione della propria musica, deve prima essere approvata dal Responsabile di Giuria e questa nuova registrazione verrà cronometrata durante l'esibizione successiva. Se questa nuova registrazione non sarà conforme al regolamento la crew verrà penalizzata dai giudici. La sostituzione della registrazione sarà possibile solo per problemi tecnici.

3.10 MUSICA DELLA PERFORMANCE

Per rendere più snella la gestione dell'evento, la musica della performance dovrà essere inviata al più tardi 4 giorni prima dell'evento in formato MP3 a info@hiphopuniteitaly.it

3.10.1 BACKUP della MUSICA

Le crew sono tenute a portare la loro musica come backup nel caso in cui mancasse la traccia inoltrata. Questo può essere un backup sul cellulare, ipad o simili. Tuttavia il backup su USB è preferibile perché non sempre è possibile riprodurre brani da telefoni o tablet.

3.10.2 PROVA PALCO

L'organizzatore dell'evento fornirà un programma per le prove palco per tutte le categorie prima del turno preliminare compatibilmente con le tempistiche dell'evento. A secondo del tempo a disposizione dell'organizzazione, le prove palco potrebbero essere inferiori alla durata delle performance ma **si raccomandano circa 35/40 sec. per ciascuna crew.**

3.11 LINGUAGGIO MUSICALE

Non sarà accettata musica ritenuta inappropriate e offensiva dal Responsabile di Giuria in accordo con il panel dei giudici.

Le crew avranno l'opportunità di sostituire la musica della propria coreografia dopo il turno preliminare, se necessario.

Il panel dei giudici sarà più severo con le divisioni CADET / JUNIOR riguardo al linguaggio musicale. I Cadet/ Junior non possono utilizzare il linguaggio musicale degli Adult e verranno penalizzate le crew che hanno nella loro musica un linguaggio non appropriato e con riferimenti sessuali.

Sebbene un determinato linguaggio possa essere considerato da alcuni appropriato, potrebbe non esserlo per altri e quindi in caso di dubbi, si prega di contattare il presidente del comitato tecnico HHU.

La musica e le canzoni appartenenti a un marchio non possono essere utilizzate come musica da gara.

3.12 PANEL dei GIUDICI

La giuria sarà composta da cinque giudici di punteggio (incluso un Resp. di giuria). Ci saranno uno o due giudici Hip Hop specializzati, se possibile, e i rimanenti saranno giudici certificati Hip Hop Unite e tutti con una vasta esperienza nel campo della danza.

Ogni giudice applicherà un punteggio fino a 10 per decretare una classifica per ciascuna crew. Verrà nominato anche un giudice principale il cui punteggio sarà determinante nelle situazioni di parità.

3.12.1 Responsabile di Giuria

Il Resp. di Giuria supervisionerà la giuria ed sarà la massima autorità tecnica in ogni competizione internazionale Hip Hop Unite. Il Resp. di Giuria dovrà assicurare la corretta e coerente applicazione delle Regole e dei Regolamenti da parte della giuria e dovrà supervisionare i sistemi di valutazione, la tabulazione dei risultati nonché dirimere situazioni particolari o eccezionali.

L'Head Judge deve essere certificato Hip Hop Unite.

3.12.2 Giudice Hip Hop

Il giudice Hip Hop valuterà la coreografia, gli stili e il modo in cui verranno interpretati, presentati ed eseguiti con la musica scelta, valuterà inoltre l'abilità tecnica della crew e la capacità di muoversi insieme e, dopo aver preso in considerazione i criteri Hip Hop, darà un punteggio per ciascuna crew, che poi decreterà la classifica finale.

3.13 CLASSIFICA

L'obiettivo del sistema di classifica è determinare il vincitore per la maggior parte dei piazzamenti assegnati dalla giuria, piuttosto che una somma di punteggi.

Per esempio:

- Crew A: 3 giudici hanno votato 1° posto / 2 giudici hanno votato 2° posto
- Crew B: 2 giudici hanno votato 1° posto / 3 giudici hanno votato 2° posto

La Crew A sarà la vincitrice.

Il sistema di tabulazione segnerà la crew con il maggior numero di primi posti, quindi il secondo e il terzo ecc., per stabilire la classifica finale.

3.13.1 Applicazione di punteggi e classifiche

Ogni giudice di punteggio prenderà in considerazione i propri criteri specifici per determinare un punteggio su dieci (10) punti che rappresenta la prestazione della crew. Da questo punteggio verrà ricavata una classifica per ciascun giudice. I punteggi dati da tutti i giudici a ciascuna crew, determineranno la classifica delle crew per la competizione.

La crew con la classifica migliore sarà decretata vincitrice.

Importante notare che il punteggio / classifica delle crew è basato solo sul confronto con le altre crew.

3.14 NOTIFICA

Dopo il turno preliminare, i punteggi e la classifica delle crew che NON saranno qualificate per la semifinale, NON verranno visualizzati e/o annunciati.

Dopo la semifinale, i punteggi e la classifica delle crew che NON saranno qualificati per il round finale, NON saranno visualizzati e/o annunciati.

Nelle finali l'annuncio della classifica finale sarà fatto nella cerimonia di premiazione.

Dopo il round finale verranno visualizzati i punteggi e le classifiche di tutte le crew.

Qualche giorno dopo l'evento, i risultati saranno caricati sul sito www.hiphopunite.com (per Europei e Mondiali).

3.15 SITUAZIONI DI PARITA'

Nel caso in cui due o più crew abbiano esattamente la stessa classifica in un round di competizione, la posizione sarà decisa dalla classifica del giudice principale Hip Hop.

Il giudice principale dovrà essere certificato Hip Hop Unite.

4. CRITERI HIP HOP (CREW COMPETITION)

Tutti i movimenti devono essere appropriati e devono rispecchiare i vari stili e movimenti dell'hip hop.

Non esiste una definizione per descrivere la danza Hip Hop. La danza Hip Hop si riferisce agli stili della street dance principalmente rappresentati dalla musica Hip Hop o che si sono evoluti come parte della cultura hip-hop.

Comprende una vasta gamma di stili principalmente breaking, locking e popping creati negli anni '70 ed è una fusione di tutte le discipline hip hop con le varie interpretazioni da tutto il mondo. Una coreografia di danza Hip Hop deve racchiudere il look, la musica, l'atteggiamento, la postura e lo stile street dance. Le routine più reali mostrano una varietà di stili di danza Hip Hop, mosse e coreografie originali che trasmettono il carattere e l'energia della strada.

La coreografia dovrà contenere stili diversi nel rispetto dei seguenti criteri:

- Tecnica e complessità
- Espressione e interpretazione della musica
- Varietà e creatività
- Formazioni e immagine visiva
- Rendimento e presentazione della crew

4.1 Tecnica e complessità

- Alto livello di abilità tecnica e qualità in tutti gli stili e i movimenti hip hop
- Precisione e controllo di tutti i movimenti e di tutte le parti del corpo
- Facilità di movimento
- Ogni stile dovrebbe essere eseguito correttamente con un alto livello di tecnica e nel modo originale. Si consiglia di evitare stili che non possono essere eseguiti bene da tutti i membri dell'equipaggio
- Utilizzo di molte parti del corpo e di molti muscoli contemporaneamente
- Alto livello di coordinamento
- Uso di mosse complesse/difficili e stili specifici per i vari stili hip hop
- Garanzia che i movimenti e gli stili scelti siano sicuri ed ben eseguiti in modo da non rischiare alcun infortunio a nessun membro della crew.

4.2 Espressione e interpretazione della musica

- Capacità di esprimere la musica con la danza e gli stili scelti
- Espressione della cultura dell'hip hop
- Uso della musica appropriato ai vari stili hip hop
- Musica e movimenti dovrebbero essere inseparabili
- Buoni tempi musicali
- Uso della struttura musicale naturale e del fraseggio come alti, bassi, ritmi, controtempo e testi

4.3 Varietà e creatività

- Movimenti creative ed originali che utilizzano tutto il corpo
- Utilizzo di una varietà di movimenti e di differenti stili hip hop
- Transizioni originali e imprevedibili nei cambi posizione per creare formazioni e immagini visive
- Transizioni originali e fluide nel passaggio da uno stile all'altro
- Cambi imprevedibili e creativi nei livelli verticali
- Varietà nell'uso del corpo

4.4 Formazioni e immagine visiva

- Utilizzo dell'intera crew per creare immagini visive
- Utilizzo dello spazio
- Effetti visivi della crew mentre creano formazioni e usano livelli verticali
- I trucchi devono essere coreografati
- I trucchi non dovrebbero essere usati per mettersi in mostra ma devono avere uno scopo nella costruzione della coreografia.

4.5 Performance e presentazione della crew

- Stesso livello di esecuzione dei membri della crew: tutti i membri devono eseguire movimenti con la stessa precisione
- Esibizione di uno standard di massima qualità nello svolgimento dell'intera coreografia
- Energia dinamica e intensità per tutta la performance
- Capacità di generare entusiasmo e mood della cultura dell'hip hop
- Coreografia interattiva con i membri della crew
- Andare a tempo con gli altri
- Non sono molto apprezzati gli assoli, è molt consigliata una coreografia di gruppo
- Abbigliamento e stile adatti alla cultura hip hop

5. COMPORTAMENTI VIETATI (Crew Competition)

Qualsiasi movimento che metta a rischio dell'incolumità di un membro della crew.

IMPORTANTE: tutti i movimenti e soprattutto i "trick" dovranno essere eseguiti perfettamente senza rischio o pericolo di lesioni al ballerino. In caso di dubbi consultare prima l'Head Judge della fase preliminare.

Importante: tutti i movimenti e soprattutto i "trucchi" devono essere eseguiti alla perfezione, senza alcun pericolo/rischio di lesioni a qualsiasi membro della crew. In caso di dubbi sull'accettazione, consultare l'Head Judge prima dell'inizio del turno preliminare.

6. NOTIFICHE (Crew Competition)

6.1 Oggetti di scena

Oggetti di scena non sono permessi (per esempio catene, sedie, caschi, strumenti musicali, tamburi, etc..).

L'abbigliamento/costume di scena può includere accessori come cappelli, berretti, guanti, occhiali, etc..

Non è permesso però rimuovere parti di indumenti durante la coreografia.

È consentito "giocare" con l'abbigliamento (sollevando i cappelli per esempio), a patto che siano tenuti sul ballerino. Tuttavia, non è consentito cambiare felpa/cappelli e simili tra i ballerini e non è permesso sostituire gli oggetti, per esempio posarli sul pavimento. Non è altresì permesso ballare con bandane, catene o similari che sono stati nascosti.

Bandane, cinture e accessori/articoli simili possono essere usati come indumenti e indossati in vari modi.

Tuttavia è importante notare che non dovrebbero essere usati come oggetti di scena. Quindi vanno bene se indossati nell'abbigliamento di gara ma NON possono essere utilizzati come oggetti di scena nella coreografia.

6.2 Effetti musicali

Sono permessi effetti sonori e composizioni originali. Si sconsiglia di utilizzare una musica troppo complessa con troppe modifiche, effetti sonori che impediscono una performance pulita e continua.

6.3 Trucchi (Tricks)

I trucchi sono consentiti nella coreografia. Tuttavia, i giudici valuteranno la tecnica, la sicurezza e la qualità delle prestazioni. Quindi benché i trucchi siano ammessi, questi dovranno essere ben integrati nella coreografia e nella musica.

Più un ballerino è tecnicamente bravo e migliore sarà la resa della coreografia. I trick sono belli e ci stanno ma i giudici prediligono transizioni pulite, buone combinazioni di stili e valuteranno quindi se i trick hanno o meno uno scopo all'interno della coreografia.

6.4 Performance solista

Le esibizioni soliste all'interno della crew sono scoraggiate, è richiesta una coreografia che coinvolga l'intera crew. La performance della crew deve mostrare le abilità di tutti i ballerini. L'unità del gruppo è fondamentale.

Tuttavia, al ballerino/ballerini è permesso di eseguire determinati stili, salti, spaccate, salti mortali e altre mosse da soli ma il tutto dovrà avere una durata breve e dovrà essere ben legato all'intera coreografia.

6.5 Stili (numero di stili)

In Hip Hop Unite non ci sono limitazioni, o numero minimo o massimo di stili che devono essere eseguiti nelle coreografie. Tuttavia, le crew dovrebbero evitare l'uso eccessivo degli stessi movimenti e degli stessi schemi.

7. HIP HOP UNITE BATTLE 1 vs 1

La BATTLE di hip Hop Unite è 1vs1 ed è aperta a tutti i ballerini, maschi e femmine.

Per il momento le categorie sono

Youth Hip Hop Battle 1vs1 (12-17 anni)

Hip Hop Battle 1vs1 (16+)

La Battle è una delle chiavi più importanti della cultura Hip Hop e gli ingredienti principali sono l'originalità, la creatività, l'abilità, l'esecuzione, la passione, il divertimento e lo stile.

7.1 SISTEMA DI COMPETIZIONE DELLE BATTLE

Di seguito è riportato un diagramma che spiega la struttura della competizione nelle Battle Hip Hop Unite:



7.2 AGGIORNAMENTI (Battle)

Possibili aggiornamenti e modifiche al presente regolamento verranno comunicate tramite specifici bollettini ufficiali.

7.3 REQUISITI DELLA PERFORMANCE (Battle)

7.3.1 1vs1 BATTLE

Ogni ballerino sarà sfidato a ballare su una musica a sorpresa mixata da un DJ dal vivo.

7.3.2 Musica

Il genere musicale per le Battle di Hip Hop Unite cambierà per ogni ballerino e potrà spaziare tra vari generimusicali come rap, pop, break beat, funk, elettronica, house music, ma saranno comunque generi adatti all'Hip Hop.

7.3.3 Round di Pre-selezione

La fase di pre-selezione è uno showcase.

- Il DJ riprodurrà la musica per circa 30-40 secondi in modo che ogni ballerino sia in grado di cogliere musica e ritmo e di fare il suo showcase.
- I giudici selezioneranno quindi 16 o 8 ballerini che si sfideranno per il titolo.
- Da notare che i round, i tempi, il numero dei partecipanti, etc... potrebbero essere soggetti a modifiche se l'Head Judge lo ritiene necessario (per esempio esigenze di orario).
- Dopo ogni categoria i giudici sceglieranno i ballerini che andranno avanti.
- Tutti i ballerini dovranno essere presenti alla pre-selezione.
- Se non si fa in tempo ad arrivare per la pre-selezione, non si potrà passare a quella successiva.
- Una volta terminata la pre-selezione di una categoria, nessun ballerino si potrà inserire in quella categoria anche se è regolarmente iscritto.

7.3.4 Battle Round

- Ogni round sarà composto da 2 ballerini che si daranno battaglia uno di fronte all'altro.
- Durante i round preliminari, il DJ selezionerà una musica per ciascuno dei 2 ballerini.
- Ogni ballerino nei preliminari avrà l'opportunità di ballare per ca. 45 sec. C'è un rond per le fasi preliminari.
- I giudici sceglieranno 1 ballerino per ogni round che avanza al turno successivo fino a che non resteranno i due ballerini finalisti.
- I 2 ballerini finalisti avranno due round ciascuno per conquistare la giuria (a seconda del numero di ballerini nella competizione).

7.3.5 Giudici

Le Battle 1vs1 verranno giudicate da una giuria di tre (3) giudici. Non ci sarà un sistema di punteggio per le Battle.

I giudici sceglieranno il ballerino che rispecchierà tutti i criteri elencati qui di seguito.

Immediatamente dopo ogni battle i giudici alzeranno la mano dalla parte del vincitore che andrà avanti al turno successivo. I ballerini che perderanno in semifinale, si sfideranno per il 3 ° posto.

La decisione dei giudici è FINALE e IRREVOCABILE.

7.3.6 Utilizzo degli oggetti di scena

L'uso di oggetti di scena non è permesso. Tuttavia si può ballare/giocare con cappelli, scarpe, vestiti.

7.3.7 Comportamenti vietati

La regola numero 1 nelle battle è NON TOCCARE. È permesso schernire, fare gesti con le mani, ecc., ma non toccare lo sfidante.

Qualsiasi movimento pericoloso verso un ballerino potrebbe essere considerato vietato dal panel dei giudici.

7.3.8 Squalifica - Battle

Un ballerino sarà squalificato per: comportamento irrispettoso, uso di alcool e droghe.

I partecipanti che non si presentano o sono in ritardo per la/le gara/e saranno considerati squalificati.

7.4 Criteri (Battle 1 vs1)

Le battle saranno di Hip Hop e non mixed style quindi i ballerini dovranno ballare Hip Hop. Non sarà possibile vincere ballando solo popping, wacking, locking, breaking o simili pur facendo parte della gamma di stili Hip Hop.

Ogni ballerino sarà giudicato secondo i seguenti criteri:

• Originalità e creatività

I giudici cercheranno l'originalità nei movimenti, nelle transizioni e negli stili di danza. La performance dovrà essere unica, speciale, diversa e il ballerino dovrà essere versatile ed avere una buona musicalità.

"Aggiungi il tuo sapore - qualcosa di straordinario".

• Tecnica

I giudici valuteranno ciascun concorrente in base allo stile, alla difficoltà dei movimenti, all'esecuzione di ogni movimento e al controllo del corpo. Il ballerino dovrà mantenere il controllo della velocità, della direzione e dei movimenti.

• Musicalità

I movimenti hip hop dovrebbero integrarsi con la musica e la musicalità dei ballerini verrà giudicata sulla frequenza con cui riusciranno a cogliere sia gli accenti maggiori che quelli minori creati da vari strumenti all'interno della musica (improvvisazione e interazione con la musica).

• Showmanship, presenza sul palco e presentazione generale

I giudici valuteranno in base all'atteggiamento, all'energia, all'intensità e alla presenza, nonché a una connessione con il pubblico. Questo può essere dimostrato attraverso l'espressione facciale, il contatto visivo, il movimento del corpo e la coreografia. *Mostraci il tuo X Factor!*

• Responso

Come reagisce il ballerino rispetto a ciò che ha dato l'altro.

Importante:

La Battle consiste nel combattere contro l'altro, e non per il pubblico o i giudici.

7.5 QUALIFICAZIONE PER I CAMPIONATI INTERNAZIONALI (Battle)

Per essere idonei a partecipare alle Battle europee o mondiali di Hip Hop Unite, un ballerino deve essere nominato dal Membro internazionale Hip Hop Unite del paese di cui è cittadino.

Devono aderire alla procedura di nomina nazionale ufficiale di quel paese. I concorrenti stranieri (non cittadini) con residenza in un altro paese diverso dal proprio, possono prendere parte agli eventi internazionali sopra menzionati, solo se hanno rispettato le procedure di nomina nazionale del paese che desiderano rappresentare.

Se entrambi i paesi sono membri internazionali Hip Hop Unite, entrambi i paesi devono concordare e accettare di consentire al concorrente di competere.

Non ci sono max. numero di ballerini di ogni paese membro che si qualificano per i campionati europei e mondiali di Hip Hop Unite.

Hip Hop Unite Battle è una battaglia 1 contro 1 ed è aperta a tutti i ballerini, maschi e femmine. Si noti che Hip Hop Unite offre due divisioni; Adult (età minima 16 anni) e Youth (età 12-17 anni).

8 COMPETIZIONI DUO 's

Hip Hop Duo'S è composto da due (2) ballerini in cui entrambi possono essere maschi, femmine o misti per ogni Divisione Età.

8.1 STRUTTURA - Rounds (Duo's)

Tutte le competizioni internazionali avranno minimo due turni di gara a seconda del numero di iscrizioni. Tuttavia, il numero dei Round del Campionato Nazionale saranno a discrezione dell'Organizzatore.

8.1.1 Rounds

- Lo scopo del turno preliminare è trovare i 10 migliori duo classificati per procedere alla finale.
- Lo scopo della finale è trovare la classifica dei 10 migliori duo.

Questi round saranno utilizzati per verificare la conformità con le Regole e i regolamenti.

8.2 ORDINE D'USCITA (DUO's)

8.2.1 Round preliminare

L'ordine d'uscita di tutti i round viene assegnato in modo casuale da un disegno di numeri eseguito dal sistema informatico. Il numero assegnato a ciascun duo sarà il loro numero e l'ordine di esecuzione per lo specifico round.

8.3 REQUISITI DELLA PERFORMANCE (Duo's)

8.3.1 Divisioni di età

L'età dei membri del duo deve rispettare i requisiti di età dei campionati Hip Hop:

- Cadet: 7-13 anni
- **Junior: 12-18 anni**
- **Adult: +16 anni**
- Senior: +35 anni (entrambi i ballerini devono avere + di 35 anni)

HIP HOP UNITE 2026			
Categorie Età Hip Hop DUO's – Suddivisione delle categorie			
DIVISIONE PER ETA'	NATI NELL'ANNO	ETA' DEL BALLERINO NEL 2025	DIVISIONE DELLA GARA
DUO ADULT	2010 o precedenti	16 e +	Hip Hop Duo
DUO JUNIOR	2014	12	Hip Hop Duo
	2013	13	
	2012	14	
	2011	15	
	2010	16	
	2009	17	
	2008	18	
DUO CADET	2019	7	Hip Hop Duo
	2018	8	
	2017	9	
	2016	10	
	2015	11	
	2014	12	
	2013	13	
DUO SENIOR	1991 o precedenti	+ 35 anni	Hip Hop Duo

- Il Duo deve gareggiare nella categoria di appartenenza per età quindi un Duo Cadet non può competere in categoria Junior e un Duo Junior non può competere in categoria Adult o Cadet.
- Alle competizioni nazionali è richiesto un documento d'identità.
- Per la competizione internazionale / mondiale è richiesta una copia del passaporto.

8.3.2 Limite di partecipazione

Un membro di un duo non può competere in più di un duo per divisione di età.

8.3.3 Abbigliamento

I concorrenti sono tenuti a indossare abbigliamento adeguato per le loro prestazioni. È consentito qualsiasi abbigliamento adatto alla cultura e allo stile Hip Hop.

Divise/costumi per tutti i duo dovrebbero essere appropriati all'età dei partecipanti che eseguono la coreografia.

I costumi teatrali NON sono accettati (per es. cartoni animati, ruoli cinematografici, ecc.). Questa è una competizione di danza e non uno spettacolo.

Le scarpe devono essere pulite e sono obbligatorie (NO piedi nudi).

Sono vietate le sostanze applicate al corpo o agli indumenti che possono compromettere la superficie asciutta pulita del palco e la sicurezza dei concorrenti.

Per le divisioni Cadet e Junior sono vietati costume e materiali che alludano a temi sessuali, sadomasochistici o comunque per adulti.

I ballerini adulti dovrebbero tenere a mente che sono loro a stabilire la tendenza per i giovani ballerini, che li guardano e cercano ispirazione da loro. Questo è il motivo per cui è molto importante essere vestiti con buon gusto.

TRUCCO facciale: l'espressione facciale aggiunge autenticità ad una performance, l'espressione facciale non è un costume che si indossa, è una parte di te e di come ti senti. Il trucco del viso quindi non è consigliato perché potrebbe avere un impatto negativo sull'espressione, influenzando così il punteggio / la classifica totale.

8.3.4 Abbigliamento Vietato e Oggetti di Scena

Sono considerati vietati:

- Costumi troppo succinti
- Abbigliamento teatrale
- Olio per il corpo, Body Painting
- Prodotti eccessivi per il corpo o per i capelli che potrebbero mettere a repentaglio la sicurezza dei membri delle crew o alterare la superficie del palco
- Non saranno accettati oggetti di scena (incluse sedie, palle, catene, etc)
- L'abbigliamento non deve essere rimosso durante la performance, inclusi cappelli, occhiali da sole o parti di abbigliamento. Tuttavia, è permesso giocare con gli indumenti (per esempio sollevare i cappelli), a patto che siano tenuti addosso al ballerino.

Non è permesso scambiarsi felpe/cappelli o altri indumenti e non è permesso sostituire gli oggetti, o poggiarli sul palco.

• Bandane, cinture e accessori/articoli simili possono essere usati come indumenti e indossati in vari modi.

Tuttavia è importante notare che non dovrebbero essere usati come oggetti di scena. Quindi vanno bene se indossati nell'abbigliamento di gara ma NON possono essere utilizzati come oggetti di scena nella coreografia.

IMPORTANTE: qualora i ballerini abbiano degli sponsor, potrebbe essere chiesto ai ballerini in questione di non indossare abbigliamento che riporti il logo dello sponsor o logo che siano in conflitto con gli sponsor dell'evento.

8.3.5 Performance Area Duo

L'area delle prestazioni sarà un minimo di 5m x 5m.

8.3.6 Falsa partenza / Interruzione

Una falsa partenza è definita come:

- Un problema tecnico che impedisce l'inizio di una performance dopo che la coppia è entrata in scena
- Un problema tecnico che impedisce il proseguimento di una performance una volta avviata

E' considerata una falsa partenza / interruzione quando questa avviene per cause che non dipendono dalla coppia quindi per esempio guasti alle apparecchiature, danni, problemi tecnici, etc..

La decisione di dare falsa partenza / interruzione sarà del Resp. di Giuria. Se si ritiene che sia una falsa partenza / interruzione, il duo avrà la possibilità di esibirsi immediatamente o alla fine della categoria.

Una coreografia che non viene avviata o è interrotta, senza completamento, per colpa di un ballerino, non è considerata come una falsa partenza / interruzione. In questo caso il Duo potrebbe essere squalificato.

8.3.7 Durata della performance

Il tempo di esecuzione è di **1,15-1,30 minuti per un duo**. Il tempo parte con il primo suono udibile e termina con l'ultimo suono udibile (questo include anche l'eventuale segnale acustico se usato). Se un duo desidera sostituire un'altra registrazione della propria musica, questa deve prima essere approvata dal Resp. di Giuria e questa nuova registrazione verrà cronometrata durante quel round. Se questa nuova registrazione non è conforme al regolamento, il duo sarà penalizzato dai giudici. La sostituzione della registrazione è possibile solo per problemi tecnici.

8.3.8 Musica della Performance

Per rendere più snella la gestione dell'evento, la musica della performance dovrà essere inviata al più tardi 4 giorni prima dell'evento in formato MP3 a info@hiphopuniteitaly.it

Musica di BACKUP

Le crew sono comunque obbligate a PORTARE IN GARA ALMENO UN CD CON LA MUSICA della performance - SOLTANTO nel caso ci fossero con l'MP3 caricato.

Il CD di backup deve essere etichettato e deve indicare chiaramente quanto segue:

- Categoria e divisione - Nome della Crew

Sul CD di backup deve esserci una sola traccia con la musica di gara della crew. Tutta la musica sarà conservata dall'organizzatore dell'evento fino alla fine dell'evento. La musica di backup è consentita solo su CD o pendrive.

8.3.9 Linguaggio musicale

Non sarà accettata musica ritenuta inappropriata e offensiva dal Responsabile di Giuria in accordo con il panel dei giudici. Le crew avranno l'opportunità di sostituire la musica della propria coreografia dopo il turno preliminare, se necessario.

Il panel dei giudici sarà più severo con le divisioni CADET / JUNIOR riguardo al linguaggio musicale. I Cadet/ Junior non possono utilizzare il linguaggio musicale degli Adult e verranno penalizzate le crew che hanno nella loro musica un linguaggio non appropriato e con riferimenti sessuali.

Sebbene un determinato linguaggio possa essere considerato da alcuni appropriato, potrebbe non esserlo per altri e quindi in caso di dubbi, si prega di contattare il presidente del comitato tecnico HHU.

La musica e le canzoni appartenenti a un marchio non possono essere utilizzate come musica da gara.

8.3.10 Panel dei Giudici

La giuria sarà composta da min. tre o 5 giudici di punteggio (incluso un Resp. di giuria).

Ogni giudice applicherà un punteggio fino a 10 per decretare una classifica per ciascuna coppia. Verrà nominato anche un Resp. di Giuria il cui punteggio sarà determinante nelle situazioni di parità.

Il Resp. di Giuria supervisionerà la giuria e sarà la massima autorità tecnica in ogni competizione internazionale Hip Hop Unite. Il Resp. di Giuria dovrà assicurare la corretta e coerente applicazione delle Regole e dei Regolamenti da parte della giuria e dovrà supervisionare i sistemi di valutazione, la tabulazione dei risultati nonché dirimere situazioni particolari o eccezionali.

8.3.11 Classifica

L'obiettivo del sistema di classifica è determinare il vincitore per la maggior parte dei piazzamenti assegnati dalla giuria, piuttosto che una somma di punteggi.

Il sistema di votazione troverà il duo con il maggior numero di primi posti, quindi il secondo e il terzo ecc., per determinare la classifica finale.

8.3.12 Notifica

Dopo il turno preliminare, i punteggi e la classifica dei DUO che NON saranno qualificati per la semifinale, NON verranno visualizzati e/o annunciati.

Dopo la semifinale, i punteggi e la classifica dei DUO che NON saranno qualificati per il round finale, NON saranno visualizzati e/o annunciati.

Nelle finali l'annuncio della classifica finale sarà fatto nella cerimonia di premiazione.

Dopo il round finale verranno visualizzati i punteggi e le classifiche di tutte le coppie.

8.4 SITUAZIONI DI PARITA' (Duo)

Nel caso in cui due o più COPPIE abbiano esattamente la stessa classifica in un round di competizione, la posizione sarà decisa dalla classifica del giudice principale Hip Hop.

8.5 CRITERI HIP HOP (Duo)

Tutti i movimenti devono essere appropriati e devono rispecchiare i vari stili e movimenti dell'hip hop.

Non esiste una definizione per descrivere la danza Hip Hop. La danza Hip Hop si riferisce agli stili della street dance principalmente rappresentati dalla musica Hip Hop o che si sono evoluti come parte della cultura hip-hop.

La coreografia del DUO Hip Hop dovrà essere realizzata in modo tale da mostrare creatività, originalità e abilità tecniche. Dovrà mostrare una solida base degli stili di danza Hip Hop incorporando elementi unici ed innovativi. La coreografia dovrà avere una struttura chiara, transizioni e momenti dinamici che mettono in risalto i punti di forza del duo.

L'aspetto della partnership in un duo di danza hip hop prevede movimenti coordinati e interazioni tra i due ballerini e soprattutto una chiara connessione e comunicazione fra i due (con il contatto visivo, il contatto fisico e un senso di energia condivisa in tutta la coreografia).

La coreografia dovrà presentare stili diversi.

La coreografia dovrà contenere stili diversi nel rispetto dei seguenti criteri:

8.5.1 Tecnica e complessità

- Alto livello di abilità tecnica e qualità in tutti gli stili e i movimenti hip hop
- Precisione e controllo di tutti i movimenti e di tutte le parti del corpo
- Facilità di movimento
- Ogni stile dovrebbe essere eseguito correttamente con un alto livello di tecnica e nel modo originale. Si consiglia di evitare stili che non possono essere eseguiti bene da entrambi i membri della coppia
- Utilizzo di molte parti del corpo e di molti muscoli contemporaneamente

- Alto livello di coordinamento
- Uso di mosse complesse/difficili e stili specifici per i vari stili hip hop
- Garanzia che i movimenti e gli stili scelti siano sicuri e ben eseguiti in modo da non rischiare alcun infortunio a nessun membro della coppia.

8.5.2 Espressione e interpretazione della musica

- Capacità di esprimere la musica con la danza e gli stili scelti
- Espressione della cultura dell'hip hop
- Uso della musica appropriato ai vari stili hip hop
- Musica e movimenti dovrebbero essere inseparabili
- Buoni tempi musicali
- Uso della struttura musicale naturale e del fraseggio come alti, bassi, ritmi, controtempo e testi

8.5.3 Varietà e creatività

- Movimenti creative ed originali che utilizzano tutto il corpo
- Utilizzo di una varietà di movimenti e di differenti stili hip hop
- Transizioni originali e imprevedibili nei cambi posizione per creare formazioni e immagini visive
- Transizioni originali e fluide nel passaggio da uno stile all'altro
- Cambi imprevedibili e creativi nei livelli verticali
- Varietà nell'uso del corpo

8.5.4 Formazioni e immagine visiva

- Lavorare come Duo per creare immagini visive
- Utilizzo dello spazio
- Effetti visivi della coppia mentre crea formazioni e usa livelli verticali
- I trucchi devono essere coreografati
- I trucchi non dovrebbero essere usati per mettersi in mostra ma devono avere uno scopo nella costruzione della coreografia.

8.5.5 Performance e presentazione

- Stesso livello di esecuzione di entrambi i ballerini: entrambi i ballerini devono eseguire movimenti con la stessa precisione
- Esibizione di uno standard di massima qualità nello svolgimento dell'intera coreografia
- Energia dinamica e intensità per tutta la performance
- Capacità di generare entusiasmo e mood della cultura dell'hip hop
- Abbigliamento e stile adatti alla cultura hip hop

8.5.6 Interazione tra i due ballerini

Una coreografia interattiva tra i due ballerini e soprattutto ballare in sincronia è molto importante. La danza è una forma di comunicazione visiva e l'interazione fra i due ballerini aumenta l'interpretazione, la consapevolezza e il controllo dei movimenti del corpo.

8.6 MOVIMENTI VIETATI (Duo)

Qualsiasi movimento che rischi di ferire un membro del duo.

Importante: tutti i movimenti e soprattutto i "trucchi" (tricks) devono essere eseguiti alla perfezione, senza alcun pericolo / rischio di lesioni a qualsiasi membro del duo. In caso di dubbi sull'accettazione, consultare il Resp. di Giuria prima dell'inizio del turno

8.7 NOTIFICHE (Duo)

8.7.1 Oggetti di scena

Oggetti di scena non sono permessi (per esempio catene, sedie, caschi, strumenti musicali, tamburi, etc..).

L'abbigliamento/costume di scena può includere accessori come cappelli, berretti, guanti, occhiali, etc..

Non è permesso però rimuovere parti di indumenti durante la coreografia.

È consentito "giocare" con l'abbigliamento (sollevando i cappucci per esempio), a patto che siano tenuti sul ballerino. Tuttavia, non è consentito scambiare felpe/cappelli e simili tra i ballerini e non è permesso sostituire gli oggetti, per esempio posarli sul pavimento.

Bandane, cinture e accessori/articoli simili possono essere usati come indumenti e indossati in vari modi.

Tuttavia è importante notare che non dovrebbero essere usati come oggetti di scena. Quindi vanno bene se indossati nell'abbigliamento di gara ma NON possono essere utilizzati come oggetti di scena nella coreografia.

8.7.2 Effetti musicali

Sono permessi effetti sonori e composizioni originali. I Duo sono molto cauti e sconsigliati che la musica diventi troppo complessa con troppe modifiche, effetti sonori che impediscono loro di esibire una performance di danza Hip Hop pulita e continua.

8.7.3 Trucchi (Tricks)

I trucchi sono consentiti nella coreografia. Tuttavia, i giudici valuteranno la tecnica, la sicurezza e la qualità delle prestazioni. Quindi benché i trucchi siano ammessi, questi dovranno essere ben integrati nella coreografia e nella musica.

8.7.4 Performance solista

Le esibizioni soliste all'interno della coppia sono scoraggiate, è richiesta una coreografia che coinvolga la coppia. La performance deve mostrare le abilità dei due ballerini che si muovono sincronizzati e in perfetta armonia.

Tuttavia, al ballerino/ballerini è permesso di eseguire determinati stili, salti, spaccate, salti mortali e altre mosse da soli ma il tutto dovrà avere una durata breve e dovrà essere ben legato all'intera coreografia.

8.7.5 Stili (numero di stili)

In Hip Hop Unite non ci sono limitazioni, o numero minimo o massimo di stili che devono essere eseguiti nelle coreografie. Tuttavia, la coppia dovrebbe evitare l'uso eccessivo degli stessi movimenti e degli stessi schemi.

9 REGOLE GENERALI - per tutte le categorie

9.1 Codice di condotta

Gli atleti Hip Hop sono obbligati a seguire il buono spirito dello sport e i valori etici dello sport, i principi del Fair Play, i codici antidoping nazionali e internazionali e le altre regole e regolamenti in vigore.

Fair Play è spesso definito "lo spirito dello sport" e lo spirito dello sport è la celebrazione dello spirito umano, del corpo e della mente, ed è caratterizzato dai seguenti valori:

- Etica, correttezza e onestà
- Salute
- Eccellenza nelle prestazioni
- Carattere e educazione
- Divertimento e gioia
- Lavoro di squadra
- Dedizione e impegno
- Rispetto delle regole e delle leggi
- Rispetto per te stesso e gli altri partecipanti
- Coraggio
- Comunità e solidarietà

9.2 FISAF Internazionale e Antidoping

FISAF International condanna l'uso di droghe che migliorano le prestazioni e le pratiche di doping perché contrarie all'etica dello sport e potenzialmente dannose per la salute degli atleti. Coloro che risultano coinvolti in una pratica antidoping sono sanzionabili dalla FISAF INTERNATIONAL.

Ai fini della presente Politica, una pratica antidoping è: l'assunzione di sostanze o l'uso di metodi vietati dalla WADA, come indicato nell'elenco WADA delle classi e dei metodi antidoping; o assistere o essere coinvolti in una pratica antidoping.

Le informazioni sulle sostanze e sui metodi proibiti sono disponibili sulla WADA (World Anti-Doping Agency), pagine [www: https://www.wada-ama.org/](https://www.wada-ama.org/)

Quando i test antidoping vengono condotti a un evento sanzionato FISAF International, tutti i ballerini devono rendersi disponibili per i test.

10 SQUALIFICA

10.1 Procedure di squalifica

Al fine di squalificare un equipaggio il Resp. di Giuria deve attenersi alla seguente procedura. La squalifica si applica solo nei casi specificati nelle Regole e Regolamenti.

10.1.1 Round preliminare

Il Resp. di Giuria dà un avvertimento scritto alla crew che sta violando le Regole e i regolamenti o il Codice di condotta. Questo avvertimento scritto deve essere firmato dal Resp. di Giuria, l'originale consegnato alla crew e una copia conservata per i registri della competizione.

10.1.2 Finale

Laddove un equipaggio, precedentemente avvertito dal Resp. di Giuria, continua a violare le Regole e i Regolamenti o il Codice di condotta, il Resp. di Giuria è autorizzato a squalificare la crew dalla competizione. Nel caso in cui una crew venga squalificata, il Resp. di Giuria darà avviso scritto e rimuoverà i risultati ottenuti dalla crew. Il Resp. di Giuria comunicherà quindi alla crew la loro squalifica.

10.2 PROTESTE

Nel caso in cui si verifichino circostanze straordinarie, può essere presentata una protesta al Resp. di Giuria entro 1 ora dalla chiusura della categoria in questione. Le proteste saranno prese in considerazione da tutti i membri del Comitato Tecnico presenti e dal Resp. di Giuria così come la decisione finale.