



Regras Oficiais Mega Crew

Exigência de idade - mínimo 16 anos de idade*:

A Prova de idade de cada participante será validada mediante o envio ao organizador do evento, antes da competição, local ou nacional, da carteira de motorista válida, cópia de certidão de nascimento, cópia da carteira de estudante e/ou passaporte, indicando a data de nascimento. *Até 5 membros podem ser menores de 16 anos de idade.

Limite de participação:

A MegaCrew permite o mínimo de quinze (15) a um máximo de quarenta (40) participantes. Os membros da MegaCrew podem ser de qualquer combinação do sexo masculino e feminino.

Formulários e comunicados:

1. Os participantes devem preencher e assinar todos os formulários, incluindo, mas não limitado, o registro, a música e informação sobre seguro. Os formulários devem ser devolvidos antes do prazo final de inscrição para o escritório da filial nacional do HHI com as devidas taxas de inscrição ou o registro poderá ser negado.
2. Isenção de Responsabilidade: Cada membro de MegaCrew deverá assinar e encaminhar um formulário de liberação de responsabilidade antes da competição, liberando o HHI, o organizador, os seus agentes, oficiais, funcionários e patrocinadores, de responsabilidade por quaisquer acidentes ou ferimentos/lesões que ocorram a um membro da MegaCrew antes, durante ou após um evento ou competição do HHI.
3. Liberação da Imagem: Todas as MegaCrews devem preencher e assinar o formulário que permita a liberação de imagem pelo HHI, organizador da competição, agentes ou patrocinadores, para o cinema, vídeo e/ou gravar o desempenho das MegaCrews no evento para uso em televisão, cinema, home vídeo, internet, rádio, imprensa, mídia, relações públicas, etc...

Alterações de entrada ou substituições:

Substituições de participantes no MegaCrew podem ser feitas devido a circunstâncias alheias à vontade dos membros da equipe (exemplo: lesões, doenças, etc). O máximo de 5 (cinco) substituições podem ser feitas. A MegaCrew também pode optar por não substituir o seu participante faltante, desde que a MegaCrew não fique inferior a 15 (quinze) membros. O organizador do evento e/ou da competição, e Jurados da competição, devem ser informados das substituições e/ou exclusões, por escrito, e aprovar as alterações.

Ordem de apresentação da competição:

Ordem aleatória - fase preliminar;

Rodadas Finais – Ordenada pela pontuação na fase preliminar;

Piso da competição :

O piso padrão da competição é preparado pelo organizador da competição poderá ajustar o tamanho do piso e deverá notificar todos os participantes da competição com antecedência. Sob nenhuma circunstância o piso da competição poderá ser inferior 10m/10m.

Vestuário:

Traje pode incluir acessórios, como chapéus, bonés, luvas, cachecóis, jóias, etc. Remoção de peças de roupa durante a execução/desempenho é permitida, desde que não seja ofensivo ou fora do padrão. Roupas descartadas devem ser colocadas fora da área de competição e nunca jogada para fora do palco para a platéia. Roupas de baixo adequadas devem ser usadas por todos os participantes da MegaCrew, de ambos os sexos, em todos os momentos. Roupas muito curtas e/ou muito apertadas serão analisadas e podem ser consideradas inadequadas, especialmente pela exposição excessiva de determinadas áreas do corpo e/ou impróprias para a idade. Óleos e tintas corporais ou outras substâncias aplicadas ao corpo ou às roupas que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e da segurança dos outros competidores são proibidos. MegaCrews podem usar botas de dança, tênis ou sapatos de desporto atlético. Todos os calçados devem estar limpos. Chinelos sem solas, sapatos de sapateado, sapatos de jazz, sapatos de salto alto e pés descalços são proibidos.

Adereços:

Itens que não são considerados parte integrante do figurino da MegaCrew e/ou são considerados muito grandes para ser manuseados confortavelmente na mão são proibidos (ou seja, cadeiras, escadas, etc... não são permitidos). Joelheiras ou qualquer outra proteção utilizada para auxiliar na segurança e execução adequadas de um movimento são permitidos, mas escondido, quando possível, de modo a não prejudicar o desempenho/performance ou concentração dos juízes na apresentação. Em caso de dúvida, contate o Hip Hop Internacional Brasil para contato esclarecimento. Nenhuma paisagem, cenário, móveis ou outros são permitidas.

Atenção médica:

1. É da responsabilidade do administrador/treinador da MegaCrew, comunicar a lesão ou doença de um membro da MegaCrew para o organizador do evento.
2. Se a qualquer momento, antes ou durante a competição, um membro da MegaCrew passar mal, estiver doente, ferido, ou seu/sua condição física ou emocional estiver em risco, se lesionar ao participar, ele/ela pode ser declarada incapacitado(a) ou desqualificado(a) para competir. O organizador do concurso reserva-se o direito de retirar qualquer competidor que pareça ter deficiências graves, ou ferimento ou precisar de atenção médica.
3. O organizador do concurso reserva-se o direito de solicitar a apresentação de autorização por escrito de um médico para qualquer membro de MegaCrew para competir, que seja considerado clinicamente ou emocionalmente em risco pela organização da competição.

Equipamento Técnico/Som e Iluminação:

O equipamento de áudio/visual deve proporcionar um som padrão profissional e qualidade de iluminação para as MegaCrews e espectadores.

Requisitos de performance Musical:

1. A apresentação deve ser realizada, em sua totalidade, com a música escolhida e preparada pelas MegaCrews.
2. A música de cada MegaCrew deve ser gravada em um CD e ser a única música gravada no CD.
3. O CD deve estar em boas condições, não contendo arranhões. É responsabilidade da MegaCrew manter um back-up do CD disponíveis para uso em todos os momentos.
4. O nome e a divisão da MegaCrew devem ser impressos no CD.
5. Existe um número máximo ou mínimo de músicas ou gravações que podem ser utilizados na apresentação. As músicas podem ser editadas para melhorar a coreografia e desempenho pessoal.
6. Efeitos sonoros e composições originais são permitidos. Aconselha-se precaução quanto a música tornar-se muito complexa, com muitas edições, efeitos sonoros ou músicas impedindo um desempenho limpo e contínuo, o que pode impactar negativamente na pontuação total da MegaCrew.
7. A música para a competição não deve conter linguagem inapropriada, com palavras obscenas ou ofensivas.
8. A MegaCrew pode editar ou substituir a sua música original, quando do avanço de uma fase da competição para outra. A alteração/edição deve ser feita em até 10 horas antes do início da fase final da competição. Nenhuma alteração ou edição serão aceitas além deste período de tempo.
9. As MegaCrews podem ser solicitadas a fornecer as informações da música, por escrito, ao organizador da competição, antes do evento, para cada música usada: a. Título; b. Artista; c. Compositor; d. Editora; e. Gravadora.
10. Devido às leis de direitos autorais, o organizador do concurso não garante que a música de uma MegaCrew seja usada em eventos ao vivo, na televisão, cinema ou teatro ou outras mídias. O organizador do concurso se reserva o direito de pedir à MegaCrew para substituir a música por uma que seja aceitável, e pode também substituir a música de uma MegaCrew por outra de escolha do organizador para tais situações.

Rodadas de prática/Ensaio Técnico:

A não ser que existam circunstâncias que impeçam uma passagem de palco/ensaio, a cada MegaCrew será dada a oportunidade de praticar (bloco) a apresentação de sua música na área de performance durante a competição (palco) pelo menos uma vez antes do início do Concurso. A MegaCrew é responsável por comparecer para a rodada de prática, na hora marcada ou perderá o direito de fazer a passagem de palco.

Rodadas da competição:

Haverá duas rodadas de competição (Preliminar e Final). O concurso é composto por duas rodadas (Eliminatórias e final). O número de MegaCrews avançando em cada divisão da competição é baseado no número total de entradas, a variação nos escores totais, tempo total atribuído e a decisão do organizador do evento usando o seguinte escala:

De 01-10 MegaCrews - até 5 MegaCrews avançam para a final;

De 11-20 MegaCrews - até 8 MegaCrews avançam para a final;

Mais de 21 MegaCrews - até 10 MegaCrews avançam para a final.

O Campeonato - Regras Gerais e Critérios:

Duração da Apresentação de cada MegaCrew:

A duração da apresentação será de 4 minutos. Um período de carência de 30 (trinta) segundos para mais ou para menos é permitido, resultando em um mínimo de três minutos e trinta segundos (3:30) e um máximo de quatro minutos e trinta segundos (4:30). A contagem do tempo começa com o primeiro som audível (inclui o sinal de entrada) e termina com o último som audível. A duração da apresentação (Música) que for inferior a (<) três minutos e trinta segundos (3:30) ou superior a (>) quatro minutos e trinta segundos (04:30), receberá um desconto na pontuação.

Pontuação da Apresentação:

A apresentação de cada MegaCrew é avaliada de acordo com os critérios de desempenho e habilidade para a maior pontuação possível total de 10 pontos. Juízes irão avaliar o desempenho e habilidade das equipes através do mais fraco participante. As equipes devem estar cientes de que ter um membro mais novo, não claramente tão forte quanto o seu/sua equipe, pode diminuir a pontuação geral da MegaCrew.

Critérios de desempenho e valor dos pontos:

Desempenho = 50% ou cinco pontos da pontuação total

Os juízes vão premiar apresentações que incorporem movimentos únicos e originais/criativos, um grande número de estilos de dança de rua, hip hop, executados, bom uso do palco, formações, a intensidade, o carisma e vivência de rua, resultando em uma apresentação divertida, que provoque resposta emocional.

Criatividade (10%)

Coreografando e apresentando sua performance de uma maneira única e inigualável, com os movimentos característicos e combinações de movimentos que são somente seus, como uma assinatura. Formas originais de ir para o chão, levantando-se do chão, transições e edições de músicas que estabeleçam diferença com outras apresentações. Ser especial, diferente e criativo, em todos os aspectos da sua performance.

Ocupação do palco, do espaço, formações e mudanças de nível (10%)

Cada MegaCrew deve demonstrar conhecimento de espaçamento entre os membros através de uma gama completa de formações originais, complexas e desafiadoras, movimentos e padrões sócio-interativos. A plena utilização do palco também deverão ser considerados. A apresentação deve incluir três (3) níveis de movimento (baixa/média/alta), utilizando braços, mãos, pernas, pés, tronco, e movimentos de cabeça com transições que são criativos e imprevisíveis.

Domínio de Palco, Intensidade, Projeção de Confiança, e Presença (10%)

A apresentação de cada MegaCrew deve incluir movimentos dinâmicos do começo ao fim como um todo, em parte, e como indivíduos com o mínimo pausas e poses. A projeção dos participantes de cada MegaCrew deve ser consistentemente forte em toda a apresentação através de uma contínua demonstração de confiança.

Presença de Rua/Vestuário (10%)

Presença de rua é a capacidade de cada membro da MegaCrew em demonstrar uma representação autêntica e desinibida do hip-hop. Presença de rua inclui atitude, energia, postura e estilo de rua. Roupas e acessórios usados devem representar e refletir o verdadeiro caráter e estilo natural do ambiente da rua urbana com um único olhar que define o grupo como uma MegaCrew (bando, turma, tribo). Os membros das MegaCrews não tem que estar vestidos de forma idêntica ou semelhantes. A individualidade do vestuário é incentivada. MegaCrews pode usar roupas estilizadas representando o tema de sua apresentação. Trajes teatrais não são típicos das ruas urbanas (por exemplo, personagens de contos de fadas, animais, trajes de Halloween, etc) e não são recomendados. Em caso de dúvida, entre em contato Hip Hop Internacional para esclarecimentos.

Valorização do Entretenimento/Conquistar a multidão (10%)

As MegaCrews e seus integrantes devem se conectar com o público e provocar respostas emocionais, ou seja, excitação, alegria, riso, envolvimento e/ou despertar o sentido do drama familiar com o estilo apresentado. A apresentação deve deixar uma impressão memorável e duradoura.

Critérios de habilidade e valor:

Habilidade = 50% ou cinco pontos da pontuação total

Os juízes irão avaliar a execução e dificuldade do estilo (s) executado; popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Os juízes vão considerar a qualidade do movimento em toda a apresentação, incluindo braço, perna e posicionamento do corpo, combinações de três níveis, do piso, em pé, e no ar, e a harmonia do conjunto.

Musicalidade (10%)

Desempenho e coreografia correspondem à sincronia e ao tempo de uso da música e da capacidade da MegaCrew para realizar simultaneamente os movimentos com a música. Movimentos e padrões realizados com os sons simulados dos membros da MegaCrew na ausência da música gravada (por exemplo, batendo pé, palmas, vozes, etc) também serão considerados musicalidade e julgados da mesma forma.

Musicalidade – Batida Técnica/Sincopação: Os movimentos dentro da apresentação devem demonstrar estrutura musical e estilo, isto é, usando variações rítmicas enfatizando tempo fraco, tempo forte, tempo e tons em uníssono, duplo, meio tempo, e padrões musicais sincopados.

Musicalidade – Movimentos ligados à música: Ficar no tempo da música, movendo-se ao ritmo da música, e usando frases de identificação para a construção de coreografia da apresentação.

Sincronização / Timing (10%)

Os movimentos dos componentes das MegaCrews devem ser realizados em sincronia, a amplitude de movimento, velocidade, tempo e execução de movimentos devem ser realizados por todos os membros em uníssono. Movimentos de deslocamentos ou de entrechoques são permitidos.

Execução / Mobilidade controlada e Estabilização (10%)

A MegaCrew deve manter o controle da velocidade, direção, força e colocação do corpo ao longo da apresentação.

Dificuldade de execução de estilos autênticos de Hip Hop (10%)

A dificuldade é medida pelos níveis de capacidade demonstrada por todos os componentes da MegaCrew e da variedade de estilos que executada. É considerado o número de membros da MegaCrew que completam com êxito uma coreografia complexa e que demonstram através de sua variedade de estilos de dança e da sua execução, uma compreensão do fundamento e da origem do hip hop. Considerações adicionais e atribuições de pontos de dificuldade são dados à equipes que tentam executar movimentos difíceis com a maioria ou todos dos seus membros.

Variedade de estilos de Street Dance (10%)

Um mínimo de três (3) estilos de dança de rua devem ser realizados na apresentação para receber pontos de Variedade. Quanto mais estilos uma MegaCrew incluir e executar corretamente numa apresentação, maior a pontuação de variedade receberá.

As MegaCrews devem incluir em suas performances uma ampla seleção de estilos de dança de rua selecionados a partir da lista fornecida sem o uso excessivo do mesmo movimento ou padrões. Uma variada gama de estilos deve ser mostrado na coreografia de braços, pernas, e movimentos corporais.

Incidências de circunstâncias extraordinárias

Uma circunstância extraordinária é uma ocorrência fora do controle de uma MegaCrew que afeta a capacidade dos participantes dessa MegaCrew para realizar no início ou em qualquer momento a coreografia. Uma circunstância extraordinária não se limita aos exemplos listados abaixo e pode ser declarada a critério do Diretor Judiciário.

1. A música é tocada sinalizada de forma incorreta.
2. Problemas musicais causados pelo mau funcionamento do equipamento.
3. Distúrbios causados por falha do equipamento em geral, iluminação, palco, local ou som.
4. A realização ou introdução de qualquer objeto estranho ou perturbação na área de atuação, pouco antes ou durante uma performance, por um indivíduo ou outros meios que não as MegaCrew(s).

Gestão de circunstância extraordinária

1. É da responsabilidade da MegaCrew interromper imediatamente a apresentação se uma circunstância extraordinária ocorrer.
2. O organizador da competição, Diretor Judiciário e/ou comissão de evento irá rever a situação, e em após uma confirmação de decisão, e correção do problema, a MegaCrew será reintroduzida, irá voltar ao palco e reiniciar sua apresentação. Se a alegação da equipe for declarada improcedente pelo Diretor Judiciário, a MegaCrew não terá permissão para reiniciar a performance, resultando em abandono.
3. Reivindicação de uma circunstância extraordinária apresentado pela MegaCrew após a apresentação ter sido concluída não serão aceitas ou revistas.

Início da MegaCrew completa e Final

Todos os membros das MegaCrews devem começar a apresentação no palco juntos por um tempo mínimo de 30 segundos, e terminar no palco juntos por um tempo mínimo de 30 segundos. Membros da MegaCrew podem sair ou entrar livremente durante o restante da apresentação.

Começo atrasado

A MegaCrew que deixa de aparecer no palco e ficar em uma posição inicial em 20 (vinte) segundos após a chamada, será considerado como tendo um início tardio e receberá uma dedução na pontuação.

Pré-início

O pré-início ocorre quando, antes de tomar a posição inicial, a MegaCrew demonstra introduções excessivas ou exposições por mais de dez (10) segundos após que todos os participantes tenham entrado no palco. A dedução será aplicada.

No Show

A MegaCrew que não aparece no palco e não toma a posição inicial no prazo de sessenta (60) segundos após ser chamado, será declarado um no show e será desqualificada.

Superexposição

A superexposição/arrogância é um indicador de performance, após a apresentação ou posando no final dela (sair gesticulando, por exemplo). A dedução será aplicada.

Quedas

1. Queda maior

- a. O membro da MegaCrew cai de um levantamento ou de um apoio que é irrecuperável.
- b. O membro da MegaCrew cai durante a performance que é irrecuperável.

2. Queda menor

- a. Um erro muito perceptível, acidental durante o desempenho que é recuperável.
- b. O membro da MegaCrew tropeça, escorrega ou cai durante a performance que é recuperável.

Lista de deduções

PERFORMANCE

Todos os membros da MegaCrew não estarem no palco com o mínimo de 30 segundos durante a abertura e conclusão da performance - 1,0

Atraso - não aparecer no palco dentro de 20 segundos após ser anunciado - 0,05

Desrespeito ao público - 0,05

Falso começo – pré-performance superior a 10 (dez) segundos - 0,05

Passo em falso ou tropeço/por ocorrência - Maior 0,1

Passo em falso ou tropeço/por ocorrência - Minor 0,05

Falso começo /infundadas - 0,1

MUSICA

Música com menos 3:30 e mais de 4:30 - 0,1

Musica com linguagem imprópria - 0,1

MOVIMENTOS PROIBIDOS

Gestos obscenos, comentários ou movimentos - 0,05 por ocorrência

VESTUÁRIO

Uso de adereços não aceitos - 0,1

Roupas ou adereços atirados na platéia - 0,05

Vestuário/calçado inadequado - 0,05

Vestuário incompleto (caderços desamarrados/ problemas com roupas) - 0,05

Uso de óleos corporais ou outras substâncias que afetam a área de atuação - 0,05

Julgamento e pontuação da apresentação

A mesa de jurados será composta por um mínimo de cinco pessoas. Se existirem circunstâncias extenuantes, o Juiz Principal/Diretor Técnico e/ou organizador do evento pode ajustar o número de juízes. Todos os juízes devem cumprir os requisitos de qualificação, treinamento, nível de habilidade e os requisitos de certificação estabelecidos pelo HHI. Os juízes são designados para a performance ou Posição, habilidade e pontuação em sua área atribuída somente. O número mínimo de juízes necessários: dois juízes (2) para habilidade, dois (2) Juízes de desempenho e um Juiz Principal (1) e/ou diretor técnico.

Cadeiras dos juízes no Campeonato

Os juízes do painel, o Juiz Principal e o Diretor Técnico ficarão sentados em uma mesa, colocada paralelamente à frente do palco da competição, à uma distancia que proporcione uma visão clara e desobstruída de cada MegaCrew, "da cabeça aos pés."

Deveres dos Juízes

1. Os juízes de performance

Avaliação e pontuação da apresentação de acordo com os critérios de desempenho: Performance, Criatividade, Ocupação do Palco e Presença de rua.

2. Os juízes Habilidade

Avaliação e pontuação da apresentação de acordo com critérios Habilidade:

Musicalidade, sincronização de Execução, Dificuldade e variedade de estilos.

3. O Juiz Principal

Pode ou não dar pontuação à MegaCrews. Responsabilidades gerais do Juiz Principal são facilitar e supervisionar o desempenho justo e preciso de todos os membros do painel de juízes e avaliar todas as discrepâncias, penalidades, deduções e desqualificações. Um juiz pode ser removido e substituído do painel pelo Juiz Principal por justa causa. Os deveres específicos do Juiz Principal para a Performance de uma apresentação incluem: Confirmar a Performance e a execução adequada dos estilos de dança de rua. Avaliar se movimentos proibidos foram realizados. Identificar e avaliar as quedas (menores e/ou maiores). Avaliar a entrada e saída do palco, início tardio, pré-início, interrupção da apresentação. Avaliar se há violações de vestuário. Avaliar violações musicais, incluindo linguagem imprópria e duração de música. Triagem e seleção de juízes.

4. O Diretor Técnico

Inclui educação e formação dos juízes sobre as Regras e Regulamentos do HHI e auxiliar o juiz principal na avaliação da justa e precisa pontuação, e os resultados do painel de juízes. Os deveres específicos Diretor Técnico incluem a gestão das atividades programadas do painel, coordenação das sessões de troca de idéias das equipes, programação, ensino e administração de oficina de formação dos juízes, facilitar o sorteio para a ordem de sorteio para as MegaCrews, destacar as pontuações e resultados para visualização pública, triagem e seleção dos juízes e gerenciamento de perguntas e consultas.

Cálculo da Pontuação Final

A maior pontuação possível é de dez (10). Em um painel de quatro (4) juízes as pontuações de desempenho e as pontuações de habilidade, terão uma média e, em seguida, somarão no cálculo da pontuação final. Qualquer dedução de pontos dada pelo Juiz Principal é deduzida da pontuação total, para igualar a pontuação final. A pontuação final será arredondada para o centésimo mais próximo ponto.

Empate:

Os empates serão decididos da seguinte forma:

1. A MegaCrew (s) com a maior pontuação de desempenho.
2. A MegaCrew (s) com a pontuação mais alta habilidade.
3. Uma análise da ordem de posições pelos juízes.

Pontuação e Ranking:

1. A contagem Preliminar não está contabilizada na pontuação total para chegar ao resultado final. A pontuação preliminar é descartada antes da rodada final.
2. O ranking final da MegaCrews é determinada pela sua pontuação na rodada final apenas.
3. Pontuação dos juízes será exibida ao público após as rodadas preliminares e finais.
4. A pontuação final determina a classificação da MegaCrew, e sua posição final oficial.

Divergências nas Regras e/ou competição

1. Qualquer problema ou discrepância durante a competição serão levadas ao conhecimento do organizador da competição, que irá abordá-la com o Juiz Principal, diretor técnico e/ou comissão de evento, e a respectiva decisão será definitiva.

Protestos

Protestos são proibidos e não serão aceitos a respeito de qualquer pontuação ou resultado de uma decisão.

Cerimônia de Premiação:

A competição terminará com uma cerimônia de homenagem aa MegaCrews com a maior pontuação total. Medalhas, troféus e/ou prêmios serão concedidos, pelo menos, às três principais MegaCrews.