

Organização:



Parceiro:



Regulamento Específico INTERNATIONAL DANCEHALL CONTEST

Este é um “Side Championship”, o que significa que os seus vencedores não são elegíveis para as finais mundiais.

Informações

Website - <http://www.hhiportugal.com>

Email – hhiportugal@gmail.com

Youtube - <http://www.youtube.com/user/hhiportugal>

Facebook - <https://www.facebook.com/hhiportugal>

Critérios de admissão

Composição de uma Crew

Uma *Crew* consiste num número mínimo de cinco (5) e máximo de vinte (20) elementos. Os elementos da *Crew* podem ser constituídos por qualquer combinação de bailarinos do sexo masculino e feminino, sem escalões de idades definidos.

Limite de participação

Um elemento de uma *crew* pode competir em mais do que uma (1) *crew* nesta competição.

Formulários e outra documentação específica:

As inscrições deverão ser realizadas através do site www.hhiportugal.com, no link <https://www.eupago.pt/lp/JVJcrewfinais/>. Os crew leaders deverão confirmar a leitura e compreensão dos termos e condições de participação.

Isenção de responsabilidade: Da mesma forma, o crew leader, deverá aceitar o termos de responsabilidade, isentando organização, *staff* e patrocinadores de qualquer responsabilidade por acidente ou ferimento que ocorra a um elemento de uma *crew* antes, durante, ou depois de um evento ou competição.

Cedência de Imagem: Todas as *crews*, ao inscreverem-se concordam com a cedência da sua imagem para efeitos de promoção, divulgação e comunicação, nas plataformas digitais e meios físicos elaborados pela Hip Hop International Portugal.



Alterações, Adições ou Substituições da Inscrição

Até à data do evento as crews poderão alterar os seus membros, adicionando, substituindo ou excluindo. O diretor executivo do HHI nacional deve ser notificado sobre a mudança.

Ordem das Performances da Competição

Será comunicada antecipadamente pela organização e realizada entre os dias 16 e 24 de abril. Todos os crew leader serão informados até à data do evento.

Área de Competição

A área de competição *standard* terá 10 (ou mais) metros x 10 (ou mais) metros para todos os eventos de competição. A organização da competição pode ajustar o tamanho da área de apresentação e deve notificar todos os participantes antes da competição.

Vestuário*

O vestuário pode incluir acessórios tais como chapéus, bonés, luvas, lenços, jóias, etc. É permitido remover peças de roupa durante a *performance* desde que não seja ofensivo ou fora da personagem. A roupa removida deve ser colocada fora da área de competição. Tem de ser sempre usada roupa interior adequada por todos os elementos da *crew*, tanto do sexo masculino como do feminino. É proibida a utilização de óleos corporais ou outras substâncias aplicadas no corpo ou na roupa que possam afetar a superfície limpa e seca do palco e a segurança dos outros competidores. As crews podem usar botas de *stomp*, calçado desportivo ou sapatilhas. Todo o calçado tem de ter solas limpas que não riskem o pavimento da área de competição. É proibida a utilização de sapatos de sapateado, sapatos de *jazz* e sapatos de salto alto.

Adereços

A crew poderá utilizar adereços desde que esses enriqueçam a performance, sendo que a utilização dos mesmos nunca deverá comprometer a continuação da competição. Joalheiras ou quaisquer outros aparelhos de execução para ajudar na segurança e execução apropriada de um movimento são também permitidos, de preferência ocultados, quando possível, de maneira a não prejudicar a *performance* ou a concentração do júri na *performance*. Em caso de dúvida contactar o *Hip Hop International* para clarificação.

Atenção Médica

1. É da responsabilidade da *crew*, coreógrafo ou administrador da *crew* a comunicação da existência de alguma lesão ou doença de um membro da *crew* à organização do evento.
2. Se a qualquer momento, antes ou depois da competição, algum membro da *crew* se encontrar doente, lesionado ou a sua condição psicológica ou física colocar a sua participação em risco, este poderá ser declarado como incapacitado para competir, ou desqualificado da competição. É reservado o direito à organização do evento de retirar qualquer elemento da *crew* que aparente ter tal lesão ou doença grave, ou necessite de atenção médica especial.
3. É reservado o direito à organização do evento a solicitação da apresentação de um atestado médico a qualquer membro da *crew* considerado medicamente ou emocionalmente em risco pela organização da competição.





Requisitos da Música da Atuação

1. A peça deverá ser realizada, na sua totalidade, na música selecionada, preparada e providenciada pela *crew*. A organização do evento não fornecerá a música da *crew*.
2. Duração da música deverá ser de 2:30 min (+/- 30 segundos).
3. A música de competição de uma *crew* tem de entregar em pen ou enviada previamente via email.
4. Não existe um número máximo ou mínimo de músicas ou gravações que possam ser usadas na peça.
5. São permitidos efeitos sonoros e composições originais. As *crews* são altamente advertidas e desaconselhadas a utilizar músicas demasiado complexas com demasiadas edições, efeitos sonoros ou músicas que as impeçam de exhibir uma apresentação de dança limpa e contínua.
6. Pode ser exigido que as *crews* forneçam as seguintes informações por escrito à organização da competição antes do evento para cada música utilizada na coreografia: a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Editora discográfica

Staging

1. A menos que existam circunstâncias que impeçam a existência do *staging*, cada *crew* terá a oportunidade de praticar a sua peça com a sua música na área/palco de competição pelo menos uma vez antes do início da competição. A *crew* é responsável por comparecer para o *staging* à hora certa ou perderá a sua vez.

Rondas de Competição

Final Directa.

O Campeonato - Regras e Critérios Gerais

A Duração da Coreografia

1. Duração da música deverá ser entre 2:00min e 3:30min.

A contagem do tempo inicia-se com o primeiro som audível e termina com o último som audível. As *crews* cujas peças tenham uma duração fora do intervalo pré-definido serão penalizadas.

Pontuação da Peça

A peça de uma *crew* de *Dancehall* é avaliada de acordo com os critérios de *performance*, *skil*, *respeito à cultura*, *entretenimento*, *outfit* e *utilização de adereços* para a maior pontuação total possível de 10 pontos.

Critérios de Performance e pontuações:

Performance = 40% ou 4 pontos da pontuação total

O júri irá recompensar peças que incorporem *Dancehall Moves*, boa utilização do palco, formações, carisma, intensidade e *Dancehall Feeling*, resultando numa peça empolgante que evoca uma resposta emocional.





Criatividade (10%)

Coreografar e apresentar uma peça única e original com Dancehall moves. Utilizar formas originais de ir ao chão, levantar do chão, transições e edição da música para distinguir a tua peça das outras.

Sê especial, diferente e *fresh* com todos os aspetos da peça respeitando sempre a cultura e todos os fatores que tornam o Dancehall o estilo de dança cultural tal e qual como o conhecemos.

Staging, Spacing, Formações e Mudanças de níveis (5%)

A *crew* deve demonstrar consciência do espaço entre elementos durante uma grande gama de formações únicas, complicadas e desafiantes, movimentos interativos com um parceiro e padrões de movimento. O total uso do palco será também considerado. A peça deve incluir três (3) níveis de movimento (baixo/médio/alto) utilizando movimentos de braços, mãos, pernas, pés, tronco e cabeça com transições criativas e imprevisíveis.

Carisma, Intensidade, Confiança, Projeção e Presença (15%)

A peça contém movimentos dinâmicos do início ao fim realizados pela *crew*, como um todo e individualmente, contendo pausas e poses mínimas. Durante uma *performance* destacada por um ou mais elementos da *crew*, os elementos restantes devem continuar a executar movimentos que contribuam para a intensidade geral da peça. A projeção dos elementos da *crew* é consistentemente forte durante toda a peça com uma demonstração de confiança ininterrupta medida através da expressão facial, contacto visual e movimento corporal. Os elementos da *crew* devem atuar com entusiasmo, paixão e conseguir demonstrá-lo de forma natural no palco.

Dancehall Presence (Respeito Cultural) /Vestuário (15%)

A *Dancehall Presence* é a capacidade dos elementos da *crew* demonstrarem uma representação autêntica e desinibida do estilo no seu todo, independentemente da época musical que representarem, respeitando a cultura e as respetivas épocas musicais.

A *Dancehall Presence* inclui atitude, energia, postura e *dancehall style característico de cada época musical*. As roupas e os acessórios utilizados devem representar e refletir o verdadeiro carácter e do registo musical e época retratada, com um look único que distinga a *crew* das restantes. Os elementos da *crew* não têm que estar vestidos de forma idêntica ou semelhante. É aconselhada individualidade na roupa utilizada. As *crews* podem vestir roupa estilizada representando o tema da sua peça. Em caso de dúvida contactar o *Hip Hop International Portugal* para clarificações.

Valor de Entretenimento/Apelo do Público (15%)

Os elementos da *crew* e a sua peça devem estar conectados com o público e gerar respostas emocionais, isto é, emoção, alegria, risos, envolvimento e/ou a sensação do drama relativamente ao estilo apresentado. A peça deve deixar uma impressão memorável e duradoura. Importante prestar especial atenção a este tópico visto que é uma das maiores bases do Dancehall e uma das razões pela qual o Dancehall surgiu.

Crítérios de qualificação e pontuações:

Skill (Habilidade) = 40% ou 4 pontos da pontuação total

O júri vai avaliar a execução e dificuldade dos da coreografia apresentada. O júri vai considerar a qualidade do movimento durante a peça, inclusive



o posicionamento dos braços, pernas e corpo, combinações dos três níveis (chão, nível médio e saltos) e sincronização dos elementos da *crew*.

Musicalidade (10%)

A *performance* e a peça correspondem ao tempo e uso da música e à capacidade da *crew* para atuar simultaneamente com a música. Movimentos e padrões realizados com sons simulados pelos elementos da *crew* na ausência de música gravada (por exemplo, *foot stomping*, palmas, vozes, etc) também serão considerados como musicalidade e avaliados de forma semelhante.

Musicalidade – Qualidade de Execução Rítmica - Os movimentos contidos na peça devem demonstrar estrutura e estilo usando, por exemplo, variações rítmicas, acentuações das batidas fortes e fracas, mudança de aceleração e acentuação dos contratempos dos ritmos musicais contidos no *mix* da *crew*.

Musicalidade - Movimentos Relacionados com a Música - permanecer no tempo da música, movimentar no ritmo da música e utilizar frases identificáveis para construir a peça.

Sincronização/Timing (10%)

Os movimentos dos elementos da *crew* são executados em sincronização; o alcance dos movimentos, velocidade, *timing*, e execução dos passos são realizados por todos os elementos em uníssono. É permitida a remoção de alguma peça de vestuário ou acessório e a execução de movimentos em *canon*.

Execução/Mobilidade e Estabilização Controladas (5%)

A *crew* deve manter o controlo da velocidade, direção, dinâmica e posicionamento do corpo durante a peça.

Dificuldade da Execução de Movimentos Autênticos de Dancehall (15%)

A dificuldade é medida através dos níveis de capacidade demonstrados por todos os elementos da *crew* e pela variedade de movimentos executados. É dada consideração ao número de elementos da *crew* que tentam e completam com sucesso uma coreografia complexa e que demonstram através da sua variedade e execução a compreensão das bases e origem do Dancehall.

Variedade de Dancehall Moves utilizadas (20%)

Vinte (20) ou mais Dancehall Moves devem ser realizados de modo identificável numa peça para uma *crew* receber o máximo de 2 pontos ou 20%.

Uma *crew* que realize de modo identificável dez (10) *Dancehall Moves* irá receber um máximo de 1 pontos.

Uma *crew* que realize de modo identificável cinco (5) *Dancehall Moves* irá receber um máximo de 0,5 pontos.

As *crews* devem incluir na sua *performance* uma ampla seleção de danças sociais. Anexa-se uma lista de alguns passos exemplificativos, mas não se esgotam somente nestes.

Uma *crew* não deverá usar excessivamente o mesmo passo ou padrão de movimento. Uma variada gama de estilos de movimentos de braços, pernas e corpo deve ser mostrada na peça.



Segue-se uma pequena lista de danças sociais, old school, middle school e new school, que poderão usar na peça coreográfica, contendo esta lista moves male e female:

- Sesame street
- Bogle
- Paper Bag
- Old Man Saw
- Calm Dem Down
- Slide and Wine
- Cool and Deadly
- Batty rider
- Yardie
- Snatch
- Footaction
- Outshine
- Pop Dat
- Hot Shell
- ...

Lista de Penalizações

PERFORMANCE

- Todos os elementos da *crew* que não estejam em palco para a abertura da *performance* ou por saírem ou reentrarem no palco durante a peça 0,1
- Início atrasado - não aparecer no palco dentro de 20 segundos após ser anunciado 0,5
- Exibicionismo 0,5
- Pré-início - pré-visualização da atuação superior a dez (10) segundos 0,5
- Cair ou tropeçar/por ocorrência – Queda Grande 0,1
- Cair ou tropeçar/por ocorrência – Queda Pequena 0,05
- Falsa partida/sem fundamento 0,25

MÚSICA

- Duração da peça (fora do intervalo 2 min – 3:30 min) 0,05
- Não inclui segmentos de movimentos contínuos e ininterruptos 0,15

VESTUÁRIO

- Vestuário não intacto (cordões/peças de roupa desapertadas) 0,05
- Uso de óleos corporais, tintas ou outras substâncias que afetem a área de atuação 0,1



Incidentes em Circunstâncias Extraordinárias

Uma circunstância extraordinária é uma ocorrência para lá do controlo da *crew* e que afeta a capacidade da *crew* para realizar a peça no início ou a qualquer altura. Uma circunstância extraordinária não se limita aos exemplos listados abaixo e podem ser declaradas ao critério do Diretor Técnico.

1. Reprodução ou entrada da música errada.
2. Problemas na música devido a um mau funcionamento do aparelho.
3. Perturbações causadas por falhas gerais de equipamentos, isto é, luzes, palco, espaço de exibição ou som.
4. A realização ou introdução de qualquer objeto ou perturbação externa na área de atuação, mesmo antes ou durante a *performance*, por um indivíduo ou outros meios que não a *crew*.

Conduta de Circunstâncias Extraordinárias

1. É da responsabilidade da *crew* a interrupção imediata da peça em circunstâncias extraordinárias (lesões). A organização, caso considere (paragem de um elemento prolongada) poderá / deverá proceder á interrupção imediata da atuação.
2. A organização da competição, Diretor Técnico e/ou o comité do evento irão analisar a situação, e, mediante a confirmação da decisão e correção do problema, a *crew* será reintroduzida, regressa ao palco e recomeça a sua peça. Se a reinvitação da *crew* for dada como infundada pelo Diretor Técnico, a *crew* terá a possibilidade de recomeçar a atuação, resultando numa penalização de 1,0.
3. A reinvitação de uma circunstância extraordinária apresentada pela *crew* após a conclusão da peça não será aceite ou analisada.

Início e Finalização com a Crew Completa

Todos os membros da *crew* devem começar juntos no palco (primeiros 20 segundos) e concluir a peça no palco (últimos 20 segundos). Será aplicada uma penalização se tal situação não ocorrer.

Início Tardio

Quando uma *crew* não comparece no palco e assume uma posição inicial em vinte (20) segundos após ser chamada é-lhe aplicada uma penalização por início tardio.

Pré-início

Um pré-início ocorre anteriormente à posição inicial; a *crew* demonstra introduções ou exibições excessivas durante mais de dez (10) segundos depois de todos os membros da *crew* terem entrado em palco. Será aplicada uma penalização.

Início Falso

Um início falso é um movimento feito por um ou mais membros da *crew* antes ou exatamente depois do sinal/*beep*/começo da música, que fará com que a *crew* solicite um recomeço.

Não Comparecimento

A *crew* que não comparecer no palco e não iniciar a posição inicial dentro de sessenta (60) segundos após a sua chamada será desqualificada.

Exibicionismo

O exibicionismo implica uma demonstração pós-performativa excessiva ou posar no final da peça. Será aplicada uma penalização.

Quedas

1. Queda Grande

- Um membro da *crew* cai irrecuperavelmente de uma elevação/pega ou suporte.
- Um membro da *crew* cai durante a coreografia de modo irrecuperável.

2. Queda Pequena

- Um erro accidental muito notável durante a atuação que permite recuperação.
- Um membro da *crew* tropeça ou cai durante a *performance* mas consegue recuperar.

Jurar e Pontuar a Peça

Painel de Jurados

O painel de jurados será composto por um mínimo de três (3) jurados. Se surgirem circunstâncias atenuantes o *Head Judge*/Diretor Técnico e/ou a organização do evento poderá alterar o número de jurados.

Posicionamento do Júri no Campeonato

O painel de jurados, o *Head Judge* e o Diretor Técnico sentar-se-ão numa mesa posicionada paralelamente à frente do palco de competição, distanciada de modo a permitir uma vista clara e desobstruída de cada membro de cada *crew* “da cabeça aos pés”. Deverá ser fornecida uma iluminação adequada. Os jurados de *Skill* e *Performance* sentar-se-ão em posições alternadas, isto é, *Skill, Performance, Skill, Performance, etc.*

Deveres do Júri

1. Júri de *Performance*

- Avaliar e pontuar a peça de acordo com os critérios de *Performance* para o conteúdo, criatividade, *staging*, carisma, *dancehall presence* e entretenimento da dança *Dancehall*.

2. Júri de *Skill*

- Avaliar e pontuar a peça de acordo com os critérios de *Skill* para *Dancehall*: Musicalidade, Sincronização, Execução, Dificuldade, Variedades de danças sociais de *Dancehall*, Respeito Rultural

3. *Head Judge*

- O *Head Judge* poderá, ou não, pontuar as peças apresentadas pelas *crews*. As responsabilidades geralmente inerentes ao *Head Judge* são as de facilitar e supervisionar um desempenho justo e preciso do painel de jurados, e ajuizar todas as discrepâncias, penalizações, deduções e desqualificações. Por causa justa, um jurado poderá ser removido ou substituído no painel pelo *Head Judge*.
- Os deveres específicos do *Head Judge* quanto à execução da peça incluem:
 - Confirmar a *performance*, quantidade e execução correta dos movimentos de *dancehall*;
 - Identificar e avaliar quedas grandes e/ou pequenas;
 - Avaliar a entrada e saída em palco, início tardio, pré-início, exibicionismo e interrupção da peça;
 - Averiguar a ocorrência de violações das regras referentes à música, incluindo a duração do *mix*;

4. Diretor Técnico

Os deveres do Diretor Técnico incluem educar e formar o júri sobre as Regras e Regulamento do HHI e auxiliar o *head judge* na avaliação justa e precisa da decisão, pontuação e resultados atribuídos pelo painel de jurados. Os deveres específicos do painel de Diretores incluem:

- i. Gerir as atividades programadas do painel;
- ii. Coordenar as sessões de *feedback* das *crews*;
- iii. Facilitar o sorteio para a ordem de competição das *crews*;
- iv. Publicar as pontuações e os resultados para exibição pública;
- v. Rastreio e seleção dos jurados;
- vi. Gerir questões e dúvidas;
- vii. Realizar, após a competição, uma reunião com os representantes das delegações;

Pontuações e Classificações

1. A pontuação final determina a classificação final e oficial da *crew*.

Cálculo da Pontuação Final

1. A pontuação máxima possível é dez (10).
2. Num painel de quatro (4) jurados, cada dois (2) jurará um âmbito diferente e posteriormente será feita a média das pontuações de *Performance* e das pontuações de *Skill* e depois calculado o resultado final por soma das duas. Num painel de três (3) jurados, todos pontuarão tanto *Skill* como *Performance/ Respeito Cultural*, sendo feita a média e depois calculado o resultado final por soma das duas.
3. Qualquer ponto de penalização atribuído pelo *Head Judge* é deduzido na pontuação total, dando origem à pontuação final.
4. A pontuação final será arredondada às centésimas.

Pontuações de Empate

As pontuações de Empate serão quebradas pela seguinte ordem:

1. A *crew* com a pontuação de *Respeito Cultural* mais alta
2. A *crew* com a pontuação de *Performance* mais alta
3. A *crew* com a pontuação de *Skill* mais alta
4. Análise da classificação atribuída por cada jurado à *crew*

Discrepâncias nas Regras e/ou na Competição

1. Qualquer problema ou discrepância durante a competição será levado ao conhecimento da organização da competição que irá discuti-lo com o *Head Judge*, o Diretor Técnico e/ou a comissão do evento, e a respetiva decisão tomada será a final.
2. A má interpretação devido à tradução ou interpretação das regras será resolvida de acordo com a versão em Inglês. Na eventualidade de qualquer discrepância, a versão em Inglês das regras mais atuais permanecerá.

Protestos

Quaisquer protestos são proibidos e não serão aceites a respeito de qualquer pontuação ou resultado de uma decisão.

Cerimónia de Entrega de Prémios





A competição será encerrada com uma cerimónia de homenagem às *crews* com as pontuações totais mais altas. Serão atribuídas medalhas, troféus, fitas e/ou prémios pelo menos às três melhores *crews* em cada categoria da competição.

Composição da Peça

O que Considerar no Desenvolvimento da tua Peça

Para desenvolver uma peça vencedora escolhe CUIDADOSAMENTE movimentos de Dancehall que melhor representam os pontos fortes da tua *crew* e o *que querem representar e respectiva mensagem*. As *crews* são encorajadas a primar pela diferença e mostrar os quão versáteis conseguem ser em todos os pontos já focados anteriormente usando como base dancehall moves das diferentes épocas musicais.

Evita seguir ou ser influenciado por peças de campeonatos anteriores não existe um modelo distinto para uma peça vencedora. Aquilo que num ano é considerado único e especial pode ser considerado demasiado usado no ano seguinte. O júri do HHI procura *performances* que sejam diferentes, novas, originais e que mostrem uma variedade de bases. Sê tu próprio e expressa a diversidade da tua *crew* com paixão, intensidade e estilo.

Uma peça vencedora deve incluir uma ampla quantidade de dança. Editar excessivamente a música ou adicionar demasiados efeitos sonoros podem cortar a frase musical, as contagens de 8 tempos e a musicalidade. O uso excessivo da edição do som e da adição de efeitos sonoros muitas vezes resulta num *mix* pouco musical e pouco “dançável”. Sê cauteloso e preserva a musicalidade da tua peça.

É frequentemente esquecido ou negligenciado pelas *crews* o encontro do *groove*. O *groove* é a reação do bailarino à batida e ao tom da música e característico de uma época em específico o Old School sendo que existem dancehall moves de outras épocas que vivem do *groove*. Este ajuda o bailarino a improvisar e a expressar a sua dança mais de dentro para fora. O *groove* existe em todos os tipos de música e de dança e certamente dentro de todos os estilos de *street dance*. É o que torna a dança genuína. Encontra o *groove* na tua música e expressa-o na peça da tua *crew*. É outra oportunidade de mostrar a dança e ser recompensado pelo júri.

Os movimentos realizados numa peça que requerem uma preparação do passo, por exemplo um *back flip*, serão considerados truques sem valores atribuídos a menos que sejam precedidos, seguidos e integrados numa coreografia de dança *dancehall*. A inclusão de TRUQUES pode aumentar a produção global de uma peça mas não pode colocá-la acima da peça de outra *crew*. Não são atribuídos pontos especiais pela inclusão “específica” de truques mas utilizá-los para aumentar o tema, personalidade e emoção da peça é um risco permitido que poderá valorizar a tua peça.

