



REGOLAMENTO TECNICO

DANZA in **FEDERAZIONE**

DISCIPLINA:

HIP HOP

SEZIONE 1

1. ANNO DI ATTIVITA'

- 1.1 L'anno di attività è il periodo in cui vengono svolte tutte le attività di carattere Propedeutico, Formativo, Agonistico/Sportivo, Culturale;
- 1.2 L'anno di attività ha inizio dal 1 Settembre dell'anno corrispondente ed ha termine il 31 Agosto dell'anno successivo;
- 1.3 Il regolamento Tecnico è improntato su aspetti comunque fondamentali per la disciplina del Settore quali: la definizione tecnica, l'informazione, la comunicazione ed una azione di sensibilizzazione rivolta alle Scuole e Gruppi che operano nell'ambito del **Hip Hop**, le modalità organizzative e di adesione alle iniziative promosse, l'impostazione e la regolamentazione della Formazione e Aggiornamento degli Insegnanti di Hip Hop, i riconoscimenti e le abilitazione all'insegnamento del Hip Hop.

2. TESSERAMENTO

- 2.1 Il Tesseramento deve essere effettuato annualmente a partire dall'inizio dell'anno sportivo (1 Settembre);
- 2.2 Per aderire a qualsiasi attività promossa da Danza in Federazione, il partecipante deve essere in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto;
- 2.3 **L'insegnante di Hip Hop**, oltre alla Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto, deve essere in possesso del **Tesserino Tecnico Insegnante** (regolarmente aggiornato) e della relativa **Abilitazione**;
- 2.4 **Il Ballerino**, oltre alla Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto, deve essere in possesso del **Libretto Tecnico "personale"**;
- 2.5 Riconoscendo diverse forme di Danza culturalmente diverse tra loro, sono stati impostati 3 Comparti distinti, a loro volta suddivisi in Settori tecnicamente diversi tra loro ordinati con propri Regolamenti Tecnici;

1 SETTORE DANZA SPORTIVA: comprende le seguenti Discipline:

BALLO MODERNO comprende le seguenti Specialità: Belly Dance, Boogie Woogie, Break Dance, Dance Show, Disco Dance, Fantasy Show, Free Show, Disco Freestyle, Hip Hop, House, Musical, Rock'n Roll, Techno, Tip Tap, Twist.

BALLO LISCIO comprende le seguenti Specialità: Liscio Unificato (Valzer Viennese, Mazurca, Polka); Ballo da Sala (Valzer Lento, Tango, Fox Trot);

DANZE STANDARD (Valzer Inglese, Tango, Quick Step, Valzer Viennese, Slow Fox Trot);

DANZE LATINO AMERICANE (Samba, Cha Cha Cha, Rumba, Paso Doble, Jive);

DANZE CARAIBICHE comprende le seguenti specialità: Salsa, Merengue, Mambo, Bachata, Rueda;

TANGO ARGENTINO (Tango, Milonga, Vals)

2 SETTORE DANZA: comprende le seguenti discipline:

CLASSICO;

CONTEMPORANEO;

JAZZ/MODERN JAZZ;

FUNKY;

3 SETTORE DANZE ETNICHE: comprende le seguenti Discipline:

BALLI POPOLARI;

BALLI FOLKORISTICI.

SEZIONE 2

TIPOLOGIE:

- *HIP HOP SOLO (Maschile – Femminile)*
- *HIP HOP COPPIE (Sesso Diverso)*
- *HIP HOP DUO (Stesso Sesso)*
- *HIP HOP PICCOLI GRUPPI (3-7 Ballerini)*
- *HIP HOP FORMAZIONI (8-24 Ballerini)*

SEZIONE 3

HIP HOP SOLO

(Solo Maschio – Solo Femmina)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica;

2. CATEGORIE

- 2.1 Le categorie sono così suddivise:

- **MINI:** Tutti i ballerini dai 6 ai 9 anni (definiti per millesimo)
- **YOUTH:** Tutti i ballerini dai 10 ai 13 anni (definiti per millesimo)
- **JUNIOR:** Tutti i ballerini dai 14 ai 16 anni (definiti per millesimo)
- **ADULTI A2:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- **ADULTI A1:** Tutti i ballerini che hanno compiuto 17 anni (definiti per millesimo)
- **ESORDIENTI:** Tutti i ballerini delle Categorie **Mini, Youth, Junior, Adulti** che competono per la prima volta. **In questa categoria non esiste distinzione** Maschile/Femminile.

- 2.2 Le fasce di età sono **considerate per millesimo**, riferite all'anno solare (1 Gennaio – 31 Dicembre). Per le gare di Coppa Italia e Ranking List che inizieranno ad Ottobre, l'età dei ballerini sarà riferita all'anno successivo;

- 2.3 I passaggi dalla categoria Mini fino alla categoria Adulti A2, avvengono per raggiungimento dei limiti di età e sono automatici;

- 2.4 **La permanenza nella categoria ADULTI A2 ed ESORDIENTI è ILLIMITATA.** I passaggi di categoria avvengono su richiesta dell'insegnante o su valutazione della Commissione Tecnica;

- 2.5 Tutti i passaggi di categoria **non automatici** dovranno essere approvati dalla Commissione Tecnica.

3. TEMPI DI GARA

- 3.1 La durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:

Selezioni e Semifinali (Musica Federale)

- **MINI:** Durata del brano **1'.00"**
- **YOUTH:** Durata del brano **1'.00"**
- **JUNIOR:** Durata del brano **1'.00"**
- **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano **1'.00"**

Finali (Musica Propria)

- **MINI:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15"**
- **YOUTH:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15"**
- **JUNIOR:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15"**
- **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano da **1'.00" a 1'.15"**

Selezioni – Semifinali – Finali (Musica Federale)

- **MINI ESORDIENTI:** Durata del brano **1'.00"**
- **YOUTH ESORDIENTI:** Durata del brano **1'.00"**
- **JUNIOR ESORDIENTI:** Durata del brano **1'.00"**
- **ADULTI ESORDIENTI:** Durata del brano **1'.00"**

- 3.2 Tutte le Categorie, in finale, utilizzeranno musica propria. Queste devono essere:

- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara
 - Rispettare i limiti di durata previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Nome e Cognome Ballerino/a, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 3.3 E' vietato l'uso di scenografia ma è consentito l'uso di accessori. La musica deve essere esclusivamente HIP HOP. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 3.4 Possono essere eseguiti Elementi Acrobatici e tipici della Break Dance al solo scopo coreografico; alla categoria MINI sono consentiti Elementi Acrobatici e Ginnici di Gruppo 1, liberi per le restanti Categorie. Gli elementi Acrobatici e Ginnici eseguibili sono esclusivamente quelli compresi nel Quaderno Tecnico Free Show – Fantasy Show; L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è **FACOLTATIVO** e non influirà in alcun modo sul Giudizio espresso dai Giudici;**
- 3.5** In caso esistessero difformità di durata il ballerino/a sarà immediatamente squalificato.

4. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 4.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 4.2** Le Selezioni si svolgeranno con un massimo di 5 (cinque) ballerini in pista, le Semifinali con un massimo di 4 (quattro) ballerini;
- 4.3** Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 4.4** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

5. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

5.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto.
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 30 Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti A1** parteciperanno: **i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano**(purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

6. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 6.1** Per **Danza Hip Hop** si intende una disciplina di ballo che proviene o aderisce ai principi culturali ed estetici del movimento Hip Hop. *B-boying* (Breakdance), *Looking*, *Popping* e *Uprock* sono le originali danze *Hip Hop* "di strada" (Street Dance). La principale danza Hip Hop è considerata il *B-boying*, poichè nata assieme alle altre discipline dell'Hip Hop (*Dj'ing*, *Writing*, *Mc'ing*). Nati nello stesso

periodo (ma in luoghi diversi) sono l'*Uprock*, il *Looking* e il *Popping*, danze che vengono considerate sullo stesso piano d'importanza del *B-boying*. Recentemente

si sono sviluppati nuovi stili di Hip Hop come il *New Style*, il *Krumping* e l'*House*. Quella che viene chiamata *Old School* nella danza Hip Hop è una corrente evolutasi durante gli anni 1970 e '80 su suoni Funk e Old School Rap. Di questi stili di Hip Hop, la *Beakdance* è la più conosciuta ed è considerata peraltro una pietra miliare della cultura Hip Hop, come il *Popping* ed il *Looking*, iniziando ad esservi incorporati tanto da essere sempre più ballati insieme alla *Breakdance* stessa. Negli anni '90, la musica Hip Hop crebbe distaccandosi dal Funk e facendosi più lenta, dura e aggressiva: nasce la *New School/New Style*. Lo stile di Hip Hop nato da questo particolare momento storico si ispirava allo stile *Old School*, focalizzandosi su una danza in piedi opponendosi alla *Breakdance* che andava sviluppando movimenti al suolo. Alcuni altri stili specifici di Hip Hop *New school/New Style* sono: *Krumping*, *Harlem Shake*, *Snap dancing*, *Blood Walk*, *Clown Walk*, *Heel Toe*, *Booty Popping*, *1-2 Step*, *Shoulder Lean*, *Hoola Hoop*, *Chicken Noodle Soup*, *Jigging*, *Tone Wop*, *Freaking* e *Hyphy*.

La musica Hip Hop si divide in 4/4. All'interno troviamo battute in Battere e in Levare o, se vogliamo, verso il basso e verso l'alto. Se proviamo a battere il tempo su qualunque superficie vedremo la mano battere (1 -2 -3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8) e in Levare (e - e - e - e - e - e - e); unendo il Battere ed il Levare otterremo: 1 e 2 e 3 e 4 e 5 e 6 e 7 e 8. Il range di velocità (B.p.m.) è di 90 B.p.m. fino ad arrivare a 100 B.p.m., tenendo presente che spesso si scende fino a 70 B.p.m. e si sale anche fino a 120/136 B.p.m.. La differenza della velocità crea un modo ed uno stile diverso di ballare.

- 6.2** In una sequenza coreografica si può notare che ogni parte del corpo spesso si muove in maniera differente rispetto alle altre; il tutto avviene contemporaneamente o in maniera isolata. Il ballerino/a, per dimostrare alla Giuria la propria preparazione, deve tenere conto di questi concetti nello scegliere i movimenti:
- **UNILATERALE:** Un movimento è **unilaterale** se si muove un solo arto (Braccio - Gamba);
 - **BILATERALE:** Un movimento è **bilaterale** se si muovono entrambi gli arti contemporaneamente (Braccia - Gambe);
 - **BILATERALE SIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale simmetrico** quando entrambe le braccia eseguono lo stesso movimento contemporaneamente;
 - **BILATERALE ASSIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale asimmetrico** quando entrambe le Braccia si muovono contemporaneamente ma eseguono movimenti diversi;
 - **COMPLEMENTARE:** Un movimento è **complementare** quando si muovono Braccio e Gamba dello stesso lato (es. Braccio Destro - Gamba Destra) contemporaneamente;
 - **IN OPPOSIZIONE:** Un movimento è **in opposizione** quando si muovono Braccio e Gamba di lati opposti (es. Braccio Destro - Gamba Sinistra) contemporaneamente
- 6.3** Il Ballerino/a deve dimostrare la propria preparazione alla Giuria presentando una coreografia che non deve essere una goffa sequenza di micro-movimenti impacciati e scoordinati, ma una fluida ed elegante sequenza di movimenti agili, veloci e coordinati in completo accordo con la musica dello stile (o stili) utilizzati ed abbigliamento adeguato.

7. METODOLOGIA VALUTATIVA E PENALITA'

- 7.1** La Valutazione della Giuria viene espressa con valori da **1 a 30 punti** così suddivisi:
- **TECNICA** **DA 1 a 15 PUNTI**
 - **INTERPRETAZIONE** **DA 1 a 10 PUNTI**
 - **COREOGRAFIA** **DA 1 a 5 PUNTI**
- 7.2** Il parametro **Tecnica** comprende: Tecnica di esecuzione dello stile (o stili) scelti, esecuzione delle figure e movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio). Utilizzare tutto lo spazio a propria disposizione e, nelle Finali, dell'intera pista in senso Diagonale, Verticale ed Orizzontale;
- 7.3** Il parametro **Interpretazione** comprende: Seguire il **ritmo**, la **melodia musicale** assecondandola con il proprio corpo in tutte le sue sfumature, inserendo movimenti e figurazioni tecniche adeguati al momento giusto;
- 7.4** Il parametro **Coreografia** comprende: Distribuzione delle figure e movimenti nel contesto del balletto, Costumi, Originalità della Musica;
- 7.5** **Ad ogni errore corrispondono delle penalità così quantificabili:**
- **PERDITA D'EQUILIBRIO** **0 - 5**
 - **CADUTA** **0 - 10**
 - **ERRORI DI TEMPO** **0 - 15**
- 7.6** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

8. NORME COMPORTAMENTALI

- 8.1** Il ballerino/a deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 8.2** Al ballerino/a non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 8.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 8.4** L'abbigliamento deve essere appropriato alla musica ed alla coreografia che si intende esibire;
- 8.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante l'esibizione;
- 8.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

9. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 9.1** **E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 4

HIP HOP COPPIA

(Maschio/Femmina)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. HIP HOP COPPIA

- 2.1 Nell' HIP HOP Coppia, i Ballerini devono essere di sesso diverso (uomo – donna).

3. CATEGORIE

- 3.1 Le categorie Hip Hop Coppia, sono:
- **MINI:** Tutti i ballerini da 6 a 9 anni (definiti per millesimo);
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini da 10 a 13 anni (definiti per millesimo);
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini da 14 a 16 anni (definiti per millesimo);
 - **ADULTI A2:** Tutti i ballerini da 17 anni (definiti per millesimo);
 - **ADULTI A1:** Tutti i ballerini da 17 anni (definiti per millesimo);
- 3.2 Le fasce di età sono **considerate per millesimo**, riferite all'anno solare (1 Gennaio – 31 Dicembre) Per le gare di Coppa Italia e Ranking List che inizieranno ad Ottobre, l'età dei ballerini sarà riferita all'anno successivo;
- 3.3 **La permanenza nella categoria ADULTI A2 è ILLIMITATA.** I passaggi di categoria avvengono su richiesta dell'insegnante o su valutazione della Commissione Tecnica;
- 3.4 I passaggi dalla categoria Mini fino alla categoria Adulti A2, avvengono per raggiungimento dei limiti di età e sono automatici;
- 3.5 In caso di Coppia formata da Ballerini di categorie diverse, ai fini della competizione, verrà considerata la categoria superiore;
- 3.6 Tutti i Ballerini possono partecipare in una sola Categoria, ma possono prendere parte in entrambe le Tipologie (Coppia/Duo).

4. TEMPI DI GARA

- 4.1 La durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:

Selezioni e Semifinali (Musica Federale)

- **MINI:** Durata del brano **1'.00"**
- **YOUTH:** Durata del brano **1'.00"**
- **JUNIOR:** Durata del brano **1'.00"**
- **ADULT A1 – A2:** Durata del brano **1'.00"**

Finali (Musica Propria)

- **MINI:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
- **YOUTH:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
- **JUNIOR:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
- **ADULT A1 – A2:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**

- 4.2 Tutte le Categorie, in finale, utilizzeranno musica propria. Queste devono essere:

- Riversata solo su CD;
- Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
- Rispettare i limiti di durata previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
- Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Nome e Cognome Coppia, Tipologia, Disciplina, Categoria;

- 4.3 E' vietato l'uso di scenografia ma è consentito l'uso di accessori. La musica deve essere esclusivamente HIP HOP. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 4.4 Possono essere eseguiti Elementi Acrobatici e tipici della Break Dance al solo scopo coreografico;** alla categoria MINI sono consentiti **Elementi Acrobatici e Ginnici di Gruppo 1, liberi per le restanti Categorie.** Gli elementi Acrobatici e Ginnici eseguibili sono **esclusivamente quelli compresi nel Quaderno Tecnico Free Show – Fantasy Show;** L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è **FACOLTATIVO e non influirà in alcun modo sul Giudizio espresso dai Giudici;**
- 4.5** In caso esistessero difformità di durata la Coppia sarà immediatamente squalificata.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2** Le Selezioni, Semifinali si svolgeranno con un massimo di quattro (4) Coppie in pista;
- 5.3** Le Finali si svolgeranno con una sola Coppia in pista;
- 5.4** Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.5** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario,** potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto.
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 18 i Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia.
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti A1** parteciperanno: **i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1** Per **Danza Hip Hop** si intende una disciplina di ballo che proviene o aderisce ai principi culturali ed estetici del movimento Hip Hop. *B-boying* (Breakdance), *Looking*, *Popping* e *Uprock* sono le originali danze *Hip Hop* "di strada" (Street Dance). La principale danza Hip Hop è considerata il *B-boying*, poichè nata assieme alle altre discipline dell'Hip Hop (*Dj'ing*, *Writing*, *Mc'ing*). Nati nello stesso periodo (ma in luoghi diversi) sono l'*Uprock*, il *Looking* e il *Popping*, danze che vengono considerate sullo stesso piano d'importanza del *B-boying*. Recentemente si sono sviluppati nuovi stili di Hip Hop come il *New Style*, il *Krumping* e l'*House*. Quella che viene chiamata *Old School* nella danza Hip Hop è una corrente evolutasi durante gli anni 1970 e '80 su suoni Funk e Old School Rap. Di questi stili di Hip Hop, la Breakdance è la più conosciuta ed è considerata peraltro una pietra miliare della cultura Hip Hop, come il Popping ed il Looking, iniziando ad esservi incorporati tanto da essere sempre più ballati insieme alla Breakdance stessa. Negli anni '90, la musica Hip Hop crebbe distaccandosi dal Funk e facendosi più lenta,

dura e aggressiva: nasce la *New School/New Style*. Lo stile di Hip Hop nato da questo particolare momento storico si ispirava allo stile Old School, focalizzandosi su una danza in piedi opponendosi alla Breakdance che andava sviluppando movimenti al suolo. Alcuni altri stili specifici di Hip Hop New school/New Style sono: *Krumping, Harlem Shake, Snap dancing, Blood Walk, Clown Walk, Heel Toe, Booty Popping, 1-2 Step, Shoulder Lean, Hoola Hoop, Chicken Noodle Soup, Jigging, Tone Wop, Freaking e Hyphy*.

La musica Hip Hop si divide in 4/4. All'interno troviamo battute in Battere e in Levare o, se vogliamo, verso il basso e verso l'alto. Se proviamo a battere il tempo su qualunque superficie vedremo la mano battere (1 -2 -3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8) e in Levare (e - e - e - e - e - e - e); unendo il Battere ed il Levare otterremo: 1 e 2 e 3 e 4 e 5 e 6 e 7 e 8. Il range di velocità (B.p.m.) è di 90 B.p.m. fino ad arrivare a 100 B.p.m., tenendo presente che spesso si scende fino a 70 B.p.m. e si sale anche fino a 120/136 B.p.m.. La differenza della velocità crea un modo ed uno stile diverso di ballare;

- 7.2** In una sequenza coreografica si può notare che ogni parte del corpo spesso si muove in maniera differente rispetto alle altre; il tutto avviene contemporaneamente o in maniera isolata. Il ballerino/a, per dimostrare alla Giuria la propria preparazione, deve tenere conto di questi concetti nello scegliere i movimenti:
- **UNILATERALE:** Un movimento è **unilaterale** se si muove un solo arto (Braccio - Gamba);
 - **BILATERALE:** Un movimento è **bilaterale** se si muovono entrambi gli arti contemporaneamente (Braccia - Gambe);
 - **BILATERALE SIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale simmetrico** quando entrambe le braccia eseguono lo stesso movimento contemporaneamente;
 - **BILATERALE ASSIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale asimmetrico** quando entrambe le Braccia si muovono contemporaneamente ma eseguono movimenti diversi;
 - **COMPLEMENTARE:** Un movimento è **complementare** quando si muovono Braccio e Gamba dello stesso lato (es. Braccio Destro - Gamba Destra) contemporaneamente;
 - **IN OPPOSIZIONE:** Un movimento è **in opposizione** quando si muovono Braccio e Gamba di lati opposti (es. Braccio Destro - Gamba Sinistra) contemporaneamente;
- 7.3** Il Ballerino/a deve dimostrare la propria preparazione alla Giuria presentando una coreografia che non deve essere una goffa sequenza di micro-movimenti impacciati e scoordinati, ma una fluida ed elegante sequenza di movimenti agili, veloci e coordinati in completo accordo con la musica dello stile (o stili) utilizzati ed abbigliamento adeguato.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA E PENALITA'

8.1 La valutazione della Giuria viene espressa con valori da 1 a 40 punti così suddivisi:

- **TECNICA** da 1 a 15 punti
- **INTERPRETAZIONE** da 1 a 10 punti
- **SINCRONISMO** da 1 a 10 punti
- **COREOGRAFIA** da 1 a 5 punti

8.2 Il parametro **Tecnica** comprende: Tecnica di esecuzione dello stile (o Stili) scelti - tempo (sopratempo-sottotempo) - esecuzione delle figure e movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio). Utilizzare

tutto lo spazio a propria disposizione e, nelle Finali, dell'intera pista in senso Diagonale, Verticale ed Orizzontale;

- 8.3** Il parametro **Interpretazione** comprende: Seguire il **ritmo**, la **melodia musicale** assecondandola con il proprio corpo in tutte le sue sfumature, inserendo movimenti e figurazioni tecniche adeguati al momento giusto;
- 8.4** Il parametro **Sincronismo** comprende: sincronia dei movimenti di entrambi i ballerini (movimenti delle braccia, delle gambe, figurazioni);
- 8.5** Il parametro **Coreografia** comprende: Distribuzione delle figure e movimenti nel contesto del balletto, Costumi, Originalità della Musica;
- 8.6** Ad ogni errore corrispondono delle penalità così quantificabili:
- | | |
|-------------------------------|---------------|
| ➤ PERDITA D'EQUILIBRIO | 0 - 5 |
| ➤ CADUTA | 0 - 10 |
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 15 |
- 8.7** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** La Coppia deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Alla Coppia non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento deve essere appropriato alla musica ed alla coreografia che si intende esibire;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante l'esibizione;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 10.1 E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, Dirigenti di Nazione o Club, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 5

HIP HOP DUO

(Due Maschi o Due Femmine)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F., nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica;

2. HIP HOP DUO

- 2.1 Nell' Hip Hop Duo, i Ballerini devono essere dello stesso sesso (uomo – uomo / donna - donna).

3. CATEGORIE

- 3.1 Le categorie Hip Hop Duo, sono:
- **MINI:** Tutti i ballerini da 6 a 9 anni (definiti per millesimo);
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini da 10 a 13 anni (definiti per millesimo);
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini da 14 a 16 anni (definiti per millesimo);
 - **ADULTI A2:** Tutti i ballerini da 17 anni (definiti per millesimo);
 - **ADULTI A1:** Tutti i ballerini da 17 anni (definiti per millesimo);
- 3.2 Le fasce di età sono **considerate per millesimo**, riferite all'anno solare (1 Gennaio – 31 Dicembre). Per le gare di Ranking List che inizieranno ad Ottobre, l'età dei ballerini sarà riferita all'anno successivo;
- 3.3 **La permanenza nella categoria ADULTI A2 è ILLIMITATA.** I passaggi di categoria avvengono su richiesta dell'insegnante o su valutazione della Commissione Tecnica;
- 3.4 I passaggi dalla categoria Mini fino alla categoria Adulti A2, avvengono per raggiungimento dei limiti di età e sono automatici;
- 3.5 In caso di Duo formato da Ballerini di categorie diverse, ai fini della competizione, verrà considerata la categoria superiore;
- 3.6 Tutti i Ballerini possono partecipare in una sola Categoria, ma prendere possono prendere parte in entrambe le Tipologie (Duo/Coppia).

4. TEMPI DI GARA

- 4.1 La durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
 - **YOUTH:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
 - **JUNIOR:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
 - **ADULTI A1 – A2:** Durata del brano da **1'.15" a 1'.30"**
- 4.2 Tutte le Categorie, in finale, utilizzeranno musica propria. Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Nome e Cognome Duo, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato l'uso di scenografia ma è consentito l'uso di accessori. La musica deve essere esclusivamente HIP HOP. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 4.4 **Possono essere eseguiti Elementi Acrobatici e tipici della Break Dance al solo scopo coreografico;** alla categoria MINI sono consentiti **Elementi**

Acrobatici e Ginnici di Gruppo 1, liberi per le restanti Categorie. Gli elementi Acrobatici e Ginnici eseguibili sono **esclusivamente quelli compresi nel Quaderno Tecnico Free Show – Fantasy Show**; L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è **FACOLTATIVO e non influirà in alcun modo sul Giudizio espresso dai Giudici**;

4.5 In caso esistessero difformità di durata il Duo sarà immediatamente squalificato.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

5.1 Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;

5.2 Le Selezioni, Semifinali si svolgeranno con un massimo di quattro (4) Duo in pista;

5.3 Le Finali si svolgeranno con un solo Duo in pista;

5.4 Nelle Finali, in mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;

5.5 Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto.
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 18 i Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia.
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti A1** **parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

7.1 Per **Danza Hip Hop** si intende una disciplina di ballo che proviene o aderisce ai principi culturali ed estetici del movimento Hip Hop. *B-boying* (Breakdance), *Looking*, *Popping* e *Uprock* sono le originali danze *Hip Hop* "di strada" (Street Dance). La principale danza Hip Hop è considerata il *B-boying*, poichè nata assieme alle altre discipline dell'Hip Hop (*Dj'ing*, *Writing*, *Mc'ing*). Nati nello stesso periodo (ma in luoghi diversi) sono l'*Uprock*, il *Looking* e il *Popping*, danze che vengono considerate sullo stesso piano d'importanza del *B-boying*. Recentemente si sono sviluppati nuovi stili di Hip Hop come il *New Style*, il *Krumping* e l'*House*. Quella che viene chiamata *Old School* nella danza Hip Hop è una corrente evolutasi durante gli anni 1970 e '80 su suoni Funk e Old School Rap. Di questi stili di Hip Hop, la Breakdance è la più conosciuta ed è considerata peraltro una pietra miliare della cultura Hip Hop, come il Popping ed il Looking, iniziando ad esservi incorporati tanto da essere sempre più ballati insieme alla Breakdance stessa. Negli anni '90, la musica Hip Hop crebbe distaccandosi dal Funk e facendosi più lenta, dura e aggressiva: nasce la *New School/New Style*. Lo stile di Hip Hop nato da questo particolare momento storico si ispirava allo stile Old School, focalizzandosi su una danza in piedi opponendosi alla Breakdance che andava sviluppando movimenti al suolo. Alcuni altri stili specifici di Hip Hop New school/New Style sono: *Krumping*, *Harlem Shake*, *Snap dancing*, *Blood Walk*, *Clown Walk*, *Heel Toe*,

Booty Popping, 1-2 Step, Shoulder Lean, Hoola Hoop, Chicken Noodle Soup, Jigging, Tone Wop, Freaking e Hyphy.

La musica Hip Hop si divide in 4/4. All'interno troviamo battute in Battere e in Levare o, se vogliamo, verso il basso e verso l'alto. Se proviamo a battere il tempo su qualunque superficie vedremo la mano battere (1 -2 -3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8) e in Levare (e - e - e - e - e - e - e); unendo il Battere ed il Levare otterremo: 1 e 2 e 3 e 4 e 5 e 6 e 7 e 8. Il range di velocità (B.p.m.) è di 90 B.p.m. fino ad arrivare a 100 B.p.m., tenendo presente che spesso si scende fino a 70 B.p.m. e si sale anche fino a 120/136 B.p.m.. La differenza della velocità crea un modo ed uno stile diverso di ballare;

- 7.2** In una sequenza coreografica si può notare che ogni parte del corpo spesso si muove in maniera differente rispetto alle altre; il tutto avviene contemporaneamente o in maniera isolata. Il Duo, per dimostrare alla Giuria la propria preparazione, deve tenere conto di questi concetti nello scegliere i movimenti:
- **UNILATERALE:** Un movimento è **unilaterale** se si muove un solo arto (Braccio - Gamba);
 - **BILATERALE:** Un movimento è **bilaterale** se si muovono entrambi gli arti contemporaneamente (Braccia - Gambe);
 - **BILATERALE SIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale simmetrico** quando entrambe le braccia eseguono lo stesso movimento contemporaneamente;
 - **BILATERALE ASSIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale asimmetrico** quando entrambe le Braccia si muovono contemporaneamente ma eseguono movimenti diversi;
 - **COMPLEMENTARE:** Un movimento è **complementare** quando si muovono Braccio e Gamba dello stesso lato (es. Braccio Destro - Gamba Destra) contemporaneamente;
 - **IN OPPOSIZIONE:** Un movimento è **in opposizione** quando si muovono Braccio e Gamba di lati opposti (es. Braccio Destro - Gamba Sinistra) contemporaneamente;
- 7.3** Il Duo deve dimostrare la propria preparazione alla Giuria presentando una coreografia che non deve essere una goffa sequenza di micro-movimenti impacciati e scoordinati, ma una fluida ed elegante sequenza di movimenti agili, veloci e coordinati in completo accordo con la musica dello stile (o stili) utilizzati ed abbigliamento adeguato.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA E PENALITA'

- 8.1** La valutazione della Giuria viene espressa con valori da 1 a 40 punti così suddivisi:
- **TECNICA** da 1 a 15 punti
 - **INTERPRETAZIONE** da 1 a 10 punti
 - **SINCRONISMO** da 1 a 10 punti
 - **COREOGRAFIA** da 1 a 5 punti
- 8.2** Il parametro **Tecnica** comprende: Tecnica di esecuzione dello Stile (o Stili) scelti - tempo (sopratempo-sottotempo) - esecuzione delle figure e movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio). Utilizzare tutto lo spazio a propria disposizione e, nelle Finali, dell'intera pista in senso Diagonale, Verticale ed Orizzontale;
- 8.3** Il parametro **Interpretazione** comprende: Seguire il **ritmo**, la **melodia musicale** assecondandola con il proprio corpo in tutte le sue sfumature, inserendo movimenti e figurazioni tecniche adeguati al momento giusto;
- 8.4** Il parametro **Sincronismo** comprende: sincronia dei movimenti di entrambi i ballerini (movimenti delle braccia, delle gambe, figurazioni);

- 8.5** Il parametro **Coreografia** comprende: Distribuzione delle figure e movimenti nel contesto del balletto, Costumi, Originalità della Musica;
- 8.6** Ad ogni errore corrispondono delle penalità così quantificabili:
- | | |
|-------------------------------|---------------|
| ➤ PERDITA D'EQUILIBRIO | 0 - 5 |
| ➤ CADUTA | 0 - 10 |
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 15 |
- 8.7** In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** Il Duo deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Al Duo non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento deve essere appropriato alla musica ed alla coreografia che si intende esibire;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante l'esibizione;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 10.1** **E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 6

HIP HOP PICCOLI GRUPPI (da 3 a 7 Ballerini)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. HIP HOP PICCOLI GRUPPI

- 2.1 Il Piccolo Gruppo è composto da un minimo di **3 (tre)** ballerini/e ad un massimo di **7 (sette)** ballerini/e.

3. CATEGORIE

- 3.1 I Piccoli Gruppi sono suddivisi nelle seguenti categorie:
- **MINI:** Tutti i ballerini da 6 a 9 anni (definiti per millesimo);
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini da 10 a 13 anni (definiti per millesimo);
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini da 14 a 16 anni (definiti per millesimo);
 - **ADULT:** Tutti i ballerini da 17 anni (definiti per millesimo);
- 3.2 Nelle categorie Youth – Junior – Adult sono ammessi ballerini di età inferiore.
- 3.3 Nella categoria MINI è ammesso un fuori quota di anni 10;
- 3.4 Tutti i clubs possono iscrivere più coreografie; uno o più ballerini possono essere iscritti sia nei Piccoli Gruppi che nelle Formazioni,
- 3.5 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Piccoli Gruppi;**
- 3.6 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Formazioni;**

4. TEMPI DI GARA

- 4.1 la durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano da **2'.00" a 2'.30"**
 - **YOUTH:** Durata del brano da **2'.00" a 2'.30"**
 - **JUNIOR:** Durata del brano da **2'.00" a 2'.30"**
 - **ADULT:** Durata del brano da **2'.00" a 2'.30"**
- 4.2 Tutte le Categorie utilizzeranno musica propria. Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno;**
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato l'uso di scenografia ma è consentito l'uso di accessori. La musica deve essere esclusivamente HIP HOP. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 4.4 **Possono essere eseguiti Elementi Acrobatici e tipici della Break Dance al solo scopo coreografico;** alla categoria MINI sono consentiti **Elementi Acrobatici e Ginnici di Gruppo 1, liberi per le restanti Categorie.** Gli elementi Acrobatici e Ginnici eseguibili sono **esclusivamente quelli compresi nel Quaderno Tecnico Free Show – Fantasy Show;** L'inserimento di Elementi Acrobatici e Ginnici è **FACOLTATIVO e non influirà in alcun modo sul Giudizio espresso dai Giudici;**

- 4.5** In caso esistessero difformità di durata, il Piccolo Gruppo sarà **immediatamente squalificato**.

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2** Le Selezioni, Semifinali e Finali si svolgeranno con un solo Piccolo Gruppo in pista;
- 5.3** In mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.4** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto.
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 12 i Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia.
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti** **parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1** Per **Danza Hip Hop** si intende una disciplina di ballo che proviene o aderisce ai principi culturali ed estetici del movimento Hip Hop. *B-boying* (Breakdance), *Looking*, *Popping* e *Uprock* sono le originali danze *Hip Hop* "di strada" (Street Dance). La principale danza Hip Hop è considerata il *B-boying*, poichè nata assieme alle altre discipline dell'Hip Hop (*Dj'ing*, *Writing*, *Mc'ing*). Nati nello stesso periodo (ma in luoghi diversi) sono l'*Uprock*, il *Looking* e il *Popping*, danze che vengono considerate sullo stesso piano d'importanza del *B-boying*. Recentemente si sono sviluppati nuovi stili di Hip Hop come il *New Style*, il *Krumping* e l'*House*. Quella che viene chiamata *Old School* nella danza Hip Hop è una corrente evolutasi durante gli anni 1970 e '80 su suoni Funk e Old School Rap. Di questi stili di Hip Hop, la Breakdance è la più conosciuta ed è considerata peraltro una pietra miliare della cultura Hip Hop, come il Popping ed il Looking, iniziando ad esservi incorporati tanto da essere sempre più ballati insieme alla Breakdance stessa. Negli anni '90, la musica Hip Hop crebbe distaccandosi dal Funk e facendosi più lenta, dura e aggressiva: nasce la *New School/New Style*. Lo stile di Hip Hop nato da questo particolare momento storico si ispirava allo stile Old School, focalizzandosi su una danza in piedi opponendosi alla Breakdance che andava sviluppando movimenti al suolo. Alcuni altri stili specifici di Hip Hop New school/New Style sono: *Krumping*, *Harlem Shake*, *Snap dancing*, *Blood Walk*, *Clown Walk*, *Heel Toe*, *Booty Popping*, *1-2 Step*, *Shoulder Lean*, *Hoola Hoop*, *Chicken Noodle Soup*, *Jigging*, *Tone Wop*, *Freaking* e *Hyphy*.
La musica Hip Hop si divide in 4/4. All'interno troviamo battute in Battere e in Levare o, se vogliamo, verso il basso e verso l'alto. Se proviamo a battere il tempo su qualunque superficie vedremo la mano battere (1 -2 -3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8) e

in Levare (e – e – e – e – e – e – e); unendo il Battere ed il Levare otterremo: 1 e 2 e 3 e 4 e 5 e 6 e 7 e 8. Il range di velocità (B.p.m.) è di 90 B.p.m. fino ad

arrivare a 100 B.p.m., tenendo presente che spesso si scende fino a 70 B.p.m. e si sale anche fino a 120/136 B.p.m.. La differenza della velocità crea un modo ed uno stile diverso di ballare;

7.2 In una sequenza coreografica si può notare che ogni parte del corpo spesso si muove in maniera differente rispetto alle altre; il tutto avviene contemporaneamente o in maniera isolata. Il Piccolo Gruppo, per dimostrare alla Giuria la propria preparazione, deve tenere conto di questi concetti nello scegliere i movimenti:

- **UNILATERALE:** Un movimento è **unilaterale** se si muove un solo arto (Braccio – Gamba);
- **BILATERALE:** Un movimento è **bilaterale** se si muovono entrambi gli arti contemporaneamente (Braccia – Gambe);
- **BILATERALE SIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale simmetrico** quando entrambe le braccia eseguono lo stesso movimento contemporaneamente;
- **BILATERALE ASSIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale asimmetrico** quando entrambe le Braccia si muovono contemporaneamente ma eseguono movimenti diversi;
- **COMPLEMENTARE:** Un movimento è **complementare** quando si muovono Braccio e Gamba dello stesso lato (es. Braccio Destro - Gamba Destra) contemporaneamente;
- **IN OPPOSIZIONE:** Un movimento è **in opposizione** quando si muovono Braccio e Gamba di lati opposti (es. Braccio Destro – Gamba Sinistra) contemporaneamente;

7.3 Il Piccolo Gruppo deve dimostrare la propria preparazione alla Giuria presentando una coreografia che non deve essere una goffa sequenza di micro-movimenti impacciati e scoordinati, ma una fluida ed elegante sequenza di movimenti agili, veloci e coordinati in completo accordo con la musica dello stile (o stili) utilizzati, il Sincronismo, l'esecuzione Artistica e Coreografica, l'abbigliamento adeguato.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA E PENALITA'

8.1 La valutazione della Giuria viene espressa con valori da 1 a 100 punti così suddivisi:

- **TECNICA** da 1 a 40 punti
- **INTERPRETAZIONE** da 1 a 30 punti
- **SINCRONISMO** da 1 a 20 punti
- **ESECUZIONE ARTISTICA E COREOGRAFIA** da 1 a 10 punti

8.2 Il parametro **Tecnica** comprende: Tecnica di esecuzione dello Stile (o Stili) scelti – tempo (sopratempo-sottotempo) - esecuzione delle figure e movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio);

8.3 Il parametro **Interpretazione** comprende: Seguire il **ritmo**, la **melodia musicale** assecondandola con il proprio corpo in tutte le sue sfumature, inserendo movimenti e figurazioni tecniche adeguati al momento giusto;

8.4 Il parametro **Sincronismo** comprende: sincronia dei movimenti di tutti i ballerini (movimenti delle braccia, delle gambe, figurazioni), velocità e precisione nella variazione dei quadri;

8.5 Il parametro **Esecuzione Artistica e Coreografia** comprende: la presentazione iniziale e finale (ingresso e uscita dei ballerini) - Distribuzione delle figure e movimenti nel contesto del balletto Utilizzo dello spazio a propria disposizione – Linee di Ballo ed Allineamenti (Orizzontali, Verticali, Diagonali), Originalità della

musica – Costumi e Scenografia inerenti al contesto musicale e coreografico, la variazione dei quadri;

8.6 Ad ogni errore corrispondono delle penalità così quantificabili:

- | | |
|-------------------------------|---------------|
| ➤ PERDITA D'EQUILIBRIO | 0 - 5 |
| ➤ CADUTA | 0 - 10 |
| ➤ ERRORI DI TEMPO | 0 - 15 |

8.7 In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** Il Piccolo Gruppo deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Al Piccolo Gruppo non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento e la musica devono essere appropriate alla coreografia;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante l'esibizione;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 10.1 E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.

SEZIONE 7

HIP HOP FORMAZIONE

(da 8 a 24 Ballerini)

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Per tutte le situazioni non esaminate in queste normative, si prenderanno di riferimento i Regolamenti Internazionali dell'I.D.F.. Nel caso persistano situazioni indefinite la competenza sarà della Commissione Tecnica.

2. HIP HOP FORMAZIONE

- 2.1 La Formazione è composta da un minimo di 8 (**otto**) ballerini/e ad un massimo di 24 (**ventiquattro**) ballerini/e.

3. CATEGORIE

- 3.1 Le Formazioni sono suddivise nelle seguenti categorie:
- **MINI:** Tutti i ballerini da 6 a 9 anni (definiti per millesimo);
 - **YOUTH:** Tutti i ballerini da 10 a 13 anni (definiti per millesimo);
 - **JUNIOR:** Tutti i ballerini da 14 a 16 anni (definiti per millesimo);
 - **ADULT:** Tutti i ballerini da 17 anni (definiti per millesimo);
- 3.2 Nelle categorie Youth – Junior – Adult sono ammessi ballerini di età inferiore;
- 3.3 Nella categoria MINI è ammesso un fuori quota di anni 10;
- 3.4 Tutti i clubs possono iscrivere più coreografie;
- 3.5 Uno o più ballerini possono essere iscritti sia nei Piccoli Gruppi che nelle Formazioni,
- 3.6 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Formazioni;**
- 3.7 **Uno o più ballerini non possono essere iscritti a due o più Piccoli Gruppi;**

4. TEMPI DI GARA

- 4.1 la durata dei brani musicali utilizzati è la seguente:
- **MINI:** Durata del brano da **2'.30" a 4'.00"**
 - **YOUTH:** Durata del brano da **2'.30" a 4'.00"**
 - **JUNIOR:** Durata del brano da **2'.30" a 4'.00"**
 - **ADULT:** Durata del brano da **2'.30" a 4'.00"**
- 4.2 Tutte le Categorie utilizzeranno musica propria. Queste devono essere:
- Riversata solo su CD;
 - Contenere, ben comprensibile, il solo brano di gara;
 - Rispettare i limiti di durata previsti **senza nessuna tolleranza ne in più ne in meno**;
 - Riportare, ben visibile: Il Numero di Gara, Nome del Club, Titolo della Coreografia, Durata, Tipologia, Disciplina, Categoria;
- 4.3 **E' vietato l'uso di scenografia ma è consentito l'uso di accessori. La musica deve essere esclusivamente HIP HOP. La mancata osservanza di questa norma comporterà la squalifica immediata;**
- 4.4 **Possono essere eseguiti Elementi Acrobatici e tipici della Break Dance al solo scopo coreografico;** alla categoria MINI sono consentiti **Elementi Acrobatici e Ginnici di Gruppo 1, liberi per le restanti Categorie.** Gli elementi Acrobatici e Ginnici eseguibili sono esclusivamente quelli compresi nel Quaderno Tecnico Free Show – Fantasy Show; L'inserimento di Elementi

Acrobatici e Ginnici è **FACOLTATIVO e non influirà in alcun modo sul Giudizio espresso dai Giudici;**

- 4.5** In caso esistessero difformità di durata, la Formazione sarà **immediatamente squalificata.**

5. SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

- 5.1** Tutte le Categorie, disputeranno secondo il numero degli iscritti passaggio di Selezione/i Semifinale e la Finale;
- 5.2** Le Selezioni, Semifinali e Finali si svolgeranno con una sola Formazione in pista;
- 5.3** In mancanza di musica propria, verrà utilizzata la Musica Federale;
- 5.4** Il **Direttore di Gara, qualora si renda necessario**, potrà in qualsiasi momento apportare modifiche allo svolgimento Competitivo.

6. PARTECIPAZIONE COMPETIZIONI

6.1

- **COPPA ITALIA:** Possono partecipare tutti i ballerini in regola con i Libretti Tecnici e in possesso della Tessera di un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva Riconosciuto.
- **CAMPIONATO ITALIANO:** Possono partecipare i **Primi 12 i Classificati** di ogni categoria della Coppa Italia.
- **CAMPIONATO EUROPEO/MONDIALE:** **Nelle Categorie Mini, Youth, Junior, Adulti** **parteciperanno: i primi 2 classificati della COPPA ITALIA ed il primo del Campionato Italiano** (purchè abbiano preso parte ad almeno una Competizione di Coppa Italia).

7. CARATTERISTICHE E MOVIMENTI

- 7.1** Per **Danza Hip Hop** si intende una disciplina di ballo che proviene o aderisce ai principi culturali ed estetici del movimento Hip Hop. *B-boying* (Breakdance), *Looking*, *Popping* e *Uprock* sono le originali danze *Hip Hop* "di strada" (Street Dance). La principale danza Hip Hop è considerata il *B-boying*, poichè nata assieme alle altre discipline dell'Hip Hop (*Dj'ing*, *Writing*, *Mc'ing*). Nati nello stesso periodo (ma in luoghi diversi) sono l'*Uprock*, il *Looking* e il *Popping*, danze che vengono considerate sullo stesso piano d'importanza del *B-boying*. Recentemente si sono sviluppati nuovi stili di Hip Hop come il *New Style*, il *Krumping* e l'*House*. Quella che viene chiamata *Old School* nella danza Hip Hop è una corrente evolutasi durante gli anni 1970 e '80 su suoni Funk e Old School Rap. Di questi stili di Hip Hop, la Breakdance è la più conosciuta ed è considerata peraltro una pietra miliare della cultura Hip Hop, come il Popping ed il Looking, iniziando ad esservi incorporati tanto da essere sempre più ballati insieme alla Breakdance stessa. Negli anni '90, la musica Hip Hop crebbe distaccandosi dal Funk e facendosi più lenta, dura e aggressiva: nasce la *New School/New Style*. Lo stile di Hip Hop nato da questo particolare momento storico si ispirava allo stile Old School, focalizzandosi su una danza in piedi opponendosi alla Breakdance che andava sviluppando movimenti al suolo. Alcuni altri stili specifici di Hip Hop New school/New Style sono: *Krumping*, *Harlem Shake*, *Snap dancing*, *Blood Walk*, *Clown Walk*, *Heel Toe*, *Booty Popping*, *1-2 Step*, *Shoulder Lean*, *Hoola Hoop*, *Chicken Noodle Soup*, *Jigging*, *Tone Wop*, *Freaking* e *Hyphy*.

La musica Hip Hop si divide in 4/4. All'interno troviamo battute in Battere e in Levare o, se vogliamo, verso il basso e verso l'alto. Se proviamo a battere il tempo su qualunque superficie vedremo la mano battere (1 -2 -3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8) e in Levare (e - e - e - e - e - e - e - e); unendo il Battere ed il Levare otterremo: 1 e 2 e 3 e 4 e 5 e 6 e 7 e 8. Il range di velocità (B.p.m.) è di 90 B.p.m. fino ad arrivare a 100 B.p.m., tenendo presente che spesso si scende fino a 70 B.p.m. e si sale anche fino a 120/136 B.p.m.. La differenza della velocità crea un modo ed uno stile diverso di ballare;

7.2 In una sequenza coreografica si può notare che ogni parte del corpo spesso si muove in maniera differente rispetto alle altre; il tutto avviene contemporaneamente o in maniera isolata. La Formazione, per dimostrare alla Giuria la propria preparazione, deve tenere conto di questi concetti nello scegliere i movimenti:

- **UNILATERALE:** Un movimento è **unilaterale** se si muove un solo arto (Braccio - Gamba);
- **BILATERALE:** Un movimento è **bilaterale** se si muovono entrambi gli arti contemporaneamente (Braccia - Gambe);
- **BILATERALE SIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale simmetrico** quando entrambe le braccia eseguono lo stesso movimento contemporaneamente;
- **BILATERALE ASSIMMETRICO:** Un movimento è **bilaterale asimmetrico** quando entrambe le Braccia si muovono contemporaneamente ma eseguono movimenti diversi;
- **COMPLEMENTARE:** Un movimento è **complementare** quando si muovono Braccio e Gamba dello stesso lato (es. Braccio Destro - Gamba Destra) contemporaneamente;
- **IN OPPOSIZIONE:** Un movimento è **in opposizione** quando si muovono Braccio e Gamba di lati opposti (es. Braccio Destro - Gamba Sinistra) contemporaneamente;

7.3 La Formazione deve dimostrare la propria preparazione alla Giuria presentando una coreografia che non deve essere una goffa sequenza di micro-movimenti impacciati e scoordinati, ma una fluida ed elegante sequenza di movimenti agili, veloci e coordinati in completo accordo con la musica dello stile (o stili) utilizzati, il Sincronismo, l'esecuzione Artistica e Coreografica, l'abbigliamento adeguato.

8. METODOLOGIA VALUTATIVA E PENALITA'

8.1 La valutazione della Giuria viene espressa con valori da 1 a 100 punti così suddivisi:

- **TECNICA** da 1 a 40 punti
- **INTERPRETAZIONE** da 1 a 30 punti
- **SINCRONISMO** da 1 a 20 punti
- **ESECUZIONE ARTISTICA E COREOGRAFIA** da 1 a 10 punti

8.2 Il parametro **Tecnica** comprende: Tecnica di esecuzione dello Stile (o Stili) scelti - tempo (sopratempo-sottotempo) - esecuzione delle figure e movimenti tecnici (Impostazione, eleganza, portamento, velocità di esecuzione, equilibrio);

8.3 Il parametro **Interpretazione** comprende: Seguire il **ritmo**, la **melodia musicale** assecondandola con il proprio corpo in tutte le sue sfumature, inserendo movimenti e figurazioni tecniche adeguati al momento giusto;

8.4 Il parametro **Sincronismo** comprende: sincronia dei movimenti di tutti i ballerini (movimenti delle braccia, delle gambe, figurazioni), velocità e precisione nella variazione dei quadri;

8.5 Il parametro **Esecuzione Artistica e Coreografia** comprende: la presentazione iniziale e finale (ingresso e uscita dei ballerini) - Distribuzione delle figure e movimenti nel contesto del balletto Utilizzo dello spazio a propria disposizione -

Linee di Ballo ed Allineamenti (Orizzontali, Verticali, Diagonali), Originalità della musica – Costumi e Scenografia inerenti al contesto musicale e coreografico, la variazione dei quadri;

8.6 Ad ogni errore corrispondono delle penalità così quantificabili:

- **PERDITA D'EQUILIBRIO** 0 - 5
- **CADUTA** 0 - 10
- **ERRORI DI TEMPO** 0 - 15

8.7 In tutte le categorie, con minore tolleranza per le categorie inferiori, saranno penalizzati quei ballerini/e che avranno atteggiamenti volgari ed indosseranno costumi ostentatamente provocanti.

9. NORME COMPORTAMENTALI

- 9.1** La Formazione deve occupare tutto lo spazio a disposizione al fine di dimostrare la padronanza delle tecniche di ballo e della propria coreografia;
- 9.2** Alla Formazione non è consentito avvicinarsi alla Giuria durante l'esibizione. Il limite sarà opportunamente segnalato sulla pista;
- 9.3** Il numero di gara deve essere ben visibile;
- 9.4** L'abbigliamento e la musica devono essere appropriate alla coreografia;
- 9.5** **E' vietato** masticare chewing gum (gomma da masticare) durante l'esibizione;
- 9.6** **E' severamente Vietato** ai Ballerini, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici e al Direttore di Gara**.

10. NORME COMPORTAMENTALI INSEGNANTI – CAPI GRUPPO

- 10.1 E' VIETATO A:** Insegnanti, Capi Gruppo, durante lo svolgimento delle Manifestazioni, chiedere spiegazioni su Giudizi non condivisi o presunte irregolarità ai **Giudici di Gara**. Eventuali spiegazioni, informazioni o reclami potranno essere rivolti al **Direttore di Gara**, nei tempi e regole previsti, compatibilmente con lo svolgimento della Manifestazione.