



INDIA HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP 2019

हिप हॉप इंटरनेशनल
हिप हॉप डान्स चॅंपियनशीप

क्रू | मिनी क्रू | मेगा क्रू
रूल्स और रेग्युलेशन

मॅन्युअल

विषय सूची

इंट्रोडक्शन ३

हिप हॉप इंटरनेशनल के बारे में ३

एन्ट्री क्रायटेरिया . योग्यता और नीति ४

राष्ट्रीयता की आवश्यकताएँ ४

विश्व हिप हॉप डान्स चैंपियन के लिए डान्स रचनाओं की संख्या और चयन ४

फॉर्म और नियम ४

डान्स क्रू का कॉम्पिटिशन

जूनियर वर्सिटी और एडल्ट विभागों के लिए उम्र की आवश्यकताएँ

पार्टिशिपेशन लिमिट ५

डान्स क्रू की अयोग्यता/ निलंबन ५

कॉम्पिटिशन के राऊंड ६

डान्स क्रू का रचना क्रम ६

कॉम्पिटिशन ऑर्डर ऑफ डिवीजन ६

डान्स क्रू में किए जानेवाले बदल ७

कॉम्पिटिशन में किये जाने वाले बदलाव , एंडिशन विकल्प का अंकन ७

डिफेंडिंग चैंपियन ७

डिफेंडिंग चैंपियन के लिए प्रवेश

कॉम्पिटिशन विकल्प ७

रूटीन में किए जानेवाले बदलाव ७

प्रैक्टिस राऊंड /टेक रियस्लस

परफॉमन्स म्यूज़िक क्रायटेरिया ८

रूटीन / म्यूज़िक लेंथ रिक्वायरमेंट ९

सामान्य नियम और क्रायटेरिया १०

लिस्ट ऑफ डिडक्शन १२

स्कोरिंग का रूटीन १४

परफॉमन्स क्रायटेरिया १४

कौशल का क्रायटेरिया १५

स्कोरिंग और रैंकिंग १६

कॉम्पिटिशन का निर्णय करना १८

जज का कर्तव्य १८

रूटीन का क्रम . क्या करना है और क्या नहीं १९

रूटीन के क्रम को ध्यान में रखने की प्रक्रिया १९

इंट्रोडक्शन

हिप हॉप इंटरनेशनल एचएचआय और इसके सहयोगियोंद्वारा दुनियाभर में प्रस्तुत हिप हॉप चैंपियनशिप मे सहभाग लेने के लिए पार्टीसिपेन्ट कि एलिजिविलीटी, एन्ट्री कि आवश्यकताएं, स्टैंडर्ड प्रोसीजर , रूल्स और रेग्युलेशन ऑफिशल हिप हॉप इंटरनेशनल रूल्स एंड रेग्युलेशन के मैन्युअल में शामिल है |

हिप हॉप इंटरनेशनल के हिप हॉप डान्स चैंपियनशिप ने डांसर्स को डान्स कॉम्पिटिशन मे कलात्मकता और हिप हॉप का टेक्निकल प्रदर्शन करने का अवसर देनेवाला डान्स कॉम्पिटिशन है | नॅशनल और इंटरनेशनल वर्ल्ड चैंपियनशिप टायटलपाने के लिए नॅशनल और इंटरनेशनल लेव्हलपर किये जानेवाले स्ट्रीट डान्स और क्लब डान्स को टेलीविजन, मीडिया, एक्सपोजर और प्रतिष्ठा पाने का मौका इस हिप हॉप डान्स चैंपियनशिपद्वारा मिला है | कोरियोग्राफ किये गए डान्स रूटीन में डान्स कू उनकी परफॉर्मन्स करते है | इस माध्यमसे क्वैटिडिटी और कलात्मक स्वतंत्रता को हमेशा बढ़ावा दिया जाता है |

हिपहॉप डान्स का वर्णन करने के लिए कोई भी डेफिनेशन नहीं है | हिप हॉप डान्स अलग-अलग विषय और कल्चर का एक फ्युजन है | जिसमें अर्बन एनवायरमेंट का लूक , एंटिटयुड ,पॉश्चर ,म्युजिक और एलिमेंट का समावेश किया गया है | प्रत्येक नयी जनरेशन के साथ हिप हॉप डान्स लगातार डेव्हलप हो रहा है और खुद को रिडीफाइन कर रहा है |

हिप हॉप इंटरनेशनल के अनुसार हायेस्ट स्कोरिंग हिप हॉप डान्स रूटीन में अलग-अलग प्रकार की डान्स स्टाइल शामिल है |

जिसमें ओरिजनल, सिग्नेचर मुव्ह ,आर्कपक संगीत ,निरंतर और अबाधित संगीत का प्रदर्शन जिम्नास्टिक कलाबाजी का समावेश भी किया गया है |

हिप हॉप इंटरनेशनल के बारे में (एचएचआय) :

हिप हॉप इंटरनेशनल की स्थापना २००२ में लॉस एंजिल्स में हुई है | इनके माध्यम से कई लाईव्ह और टीवी डान्स कॉम्पिटिशन का निर्माण किया गया है | इनमें एमटीवी के रेंडी जैक्सन अमेरिका के सर्वश्रेष्ठ डान्स कू यूएसए हिप हॉप डान्स चैंपियनशीप वर्ल्ड बॅटल और अर्बन मूव्ह डान्स वर्कशॉप इनका समावेश है | हिप हॉप इंटरनेशनल को १०० से भी अधिक देशों में टेलीविजन प्रसारण इवेन्ट लाइव्ह स्ट्रीमद्वारा मान्यता प्राप्त है | हिप हॉप इंटरनेशनल का प्रतिनिधित्व दुनियाभर में ऑफिशअल लाइसेंसधारियों द्वारा किया जाता है| जो हिप हॉप की ओरिजन का सन्मान करते है , और जो हिप हॉप इंटरनेशनल क्वालिफाइंग डान्स कू और डान्स के लिए इव्हेंट और कॉम्पिटिशन का आयोजन करते है | यह डान्सर्स हिप हॉप इंटरनेशनल की वर्ल्ड हिप हॉप डान्स चैंपियनशीप और वर्ल्ड बॅटल में अपने देश का प्रतिनिधित्व करते है |

हिप हॉप इंटरनेशनल हेडक्वार्टर | ३२३ . ८५० . ३७७७

८०३३ डब्ल्यू . सनसेट बोलवार्ड, # १२० लॉस एंजिल्स कैलिफोर्निया ९००४६

Info@hiphopinternational.com | www.hiphopinternational.com

प्रवेश क्राइटेरिया / योग्यता और निती

सभी प्रतिभागियों को एचएचआय की पात्रता नियमों का पालन करना पड़ेगा। एचएचआय से जुड़े कार्यक्रम, विश्व कार्यक्रम में जिन पार्टीसिपेंट ने हिस्सा लिया है उनको व्यक्तिगत जानकारी और दस्तावेजीकरण प्रदान करने के लिए उनकी राष्ट्रीय पात्रता और जन्म तिथी को प्रमाणित करना जरूरी है।

राष्ट्रीय आवश्यकताएं

१. डान्स क्लू में सहभागी पार्टीसिपेंट उस देश का निवासी होना चाहिए जिसका वे प्रतिनिधित्व करते हैं।
२. कॉम्पिटिशन से पहले आयोजकद्वारा प्रत्येक प्रतिभागी का नॅशनलिटी और निवास के प्रमाण की जाँच की जाएगी।
३. डान्स क्लू घोषित करने वाले दल को देश के भीतर न्यूनतम छह (६) महिने तक रहना चाहिए इसी के लिए अधिकारिक दस्तावेज प्रदान करना जरूरी है।
४. एक क्लू-मेम्बर लगातार दो देशों में तीन वर्षों तक प्रतिस्पर्धा नहीं कर सकता है।

नोट : राष्ट्रीय पात्रता के प्रमाण को सही ढंग से प्रदान करने में विफलता के परिणाम स्वरूप अयोग्यता, निलंबन , और अन्य गंभीर दंड को एचएचआय द्वारा आवश्यक समझा जाएगा।

विश्व हिप हॉप डान्स चैंपियन के लिए डान्स क्लू की संख्या और चयन

सभी कार्यक्रम हिप हॉप आंतरराष्ट्रीय नियमों और विनियमों का उपयोग करके आयोजित किए जाने चाहिए। विश्व हिप हॉप डान्स चैंपियनशीप में डान्स क्लू को सहभाग लेना हो तो :

(ए) हिप हॉप इंटरनॅशनल लाइसेंसधारियों द्वारा देश के भीतर किये जानेवाले राउंड में डान्स क्लू राष्ट्रीय मान्यता प्राप्त होना चाहिए।

(बी) जब राष्ट्रीय योग्यता का संचालन नहीं किया जाये, तब एचएचआय लाइसेंसधारियों द्वारा चयन किया जाएगा।

(सी) एचएचआय से विशेष निमंत्रण द्वारा।

वर्ल्ड हिप हॉप डान्स चैंपियनशीप में प्रत्येक देश अर्हता क्वालिफाय हो सकता है और प्रत्येक डिवीजन में तीन (३) डान्स क्लू आगे बढ़ सकते हैं।

(कॉम्पिटिशन के लिए जुनियर , वर्सिटी , एडल्ट , मिनी क्लू और मेगा क्लू) अगर एक या सभी क्वालिफाइड डान्स क्लू , किसी भी कारण के वजहसे , वर्ल्ड हिप हॉप डान्स चैंपियनशीप मे अगर सहभाग नहीं ले सके तब नॅशनल फाइनल स्कोर के मुताबिक अगले डान्स क्लू को एचएचआय लायसेंसद्वारा उनके देश का प्रतिनिधित्व करने के लिए चुन सकते हैं।

अगर वर्ल्ड हिप हॉप डान्स चैंपियनशीप में क्वालिफाइंग डान्स क्लू किसी कारण उपस्थित न रह पाए, तो जिन डान्स क्लू को एचएचआय की मान्यता मिलनी बाकी है उन डान्स क्लू का एचएचआय लायसेंसद्वारा चयन हो सकता है।

फॉर्म और नियम :

- १) पार्टीसिपेंट को सभी पंजीकरण रूपों को पूरा करना और हस्ताक्षर करना होगा| पंजीकरण की समय सीमा से पहले फॉर्म को राष्ट्रीय एचएचआय के सम्बंधित कार्यालय मे वापस करना होगा, जहाँ उचित पंजीकरण शुल्क सहित किया जाता है, वरना पंजीकरण रद्द किया जा सकता है |
- २) जिम्मेदारी का दायित्व: एचएचआयद्वारा जारी किये गए नियमों को प्रत्येक पार्टीसिपेंट को कॉम्पिटिशन से पहले दायित्व प्र-पत्र पर हस्ताक्षर कर जमा करना होगा, किसी भी दुर्घटना या चोट के लिए आयोजक, उनके एजेंट, अधिकारी, कर्मचारी और प्रायोजक जिम्मेदार नहीं रहेंगे| एचएचआय ईवेंट या कॉम्पिटिशन के दौरान, पहले या बाद में एक पार्टीसिपेंट के साथ होने वाली किसी भी दुर्घटना के लिए जिम्मेदार नहीं रहेंगे |
- ३) समानता का दायित्व: सभी पार्टीसिपेंट को एचएचआय, इसके सहयोगियों को अनुमति देने वाले फॉर्म की दायित्व पर हस्ताक्षर करना होगा, जिसमें आयोजक , एजेंटों और प्रायोजको को फिल्म, वीडियो टेप और पार्टीसिपेंट के प्रदर्शन (रिकॉर्ड)और घटना को रिकॉर्ड करने के लिए टेलीविजन , मोशन पिक्चर्स , होम वीडियो, इंटरनेट, सोशल मीडिया , रेडियो, सभी रूपों में उपयोग के लिए भागीदारी प्रेस रिलीज, मीडिया , जनसंपर्क , और अन्य प्रचार / का भी समावेश किया जायेगा |

डान्स कू की रचना:

५-९ कू मेंबर के निर्माता ▪ जूनियर , वर्सिटी और एडल्ट

एक डान्स कू में न्यूनतम ५ या अधिकतम ९ पार्टीसिपेंट सहभाग ले सकते हैं, डान्स कू परिभाषित आयु वर्ग के भीतर पुरुषों और महिला पार्टीसिपेंट का संयोजन किया जा सकता है।

जूनियर डिवीजन आयु सीमा सात (७) से बारह (१२)

वर्सिटी डिवीजन आयु सीमा तेरह (१३) से सत्रह (१७)

एडल्ट डिवीजन आयु सीमा अठराह (१८) से उस से आगे

आयु मर्यादा जूनियर, वर्सिटी और एडल्ट विभाग

१) कॉम्पिटिशन से पहले प्रत्येक पार्टीसिपेंट के आयु मर्यादा के प्रमाणपत्र को आयोजक द्वारा मान्य किया जायेगा। प्रत्येक पार्टीसिपेंट को सरकार द्वारा जारी आईडी (वर्तमान ड्राइविंग लाइसेंस, जन्म दाखिला) प्रस्तुत करना आवश्यक होगा।

(प्रमाणपत्र की प्रतिलिपी, और / पासपोर्ट) जिसमें जन्मतिथी का संकेत हो। कॉम्पिटिशन के लिए जन्म का प्रमाणपत्र और / पासपोर्ट की प्रतिलिपी आवश्यक है।

२) अधिकतम दो (२) कू मेम्बर्स ज्यादा उम्र के डिवीजन कू में प्रतिस्पर्धा कर सकते हैं, लेकिन कोई कू मेम्बर्स कम उम्र के डिवीजन में प्रतिस्पर्धा नहीं कर सकता।

३) अगर कॉम्पिटिशन वर्ष में किसी पार्टीसिपेंट की उम्र दो डिवीजन में आ रही हो (३१ दिसंबर समाप्ति) तो वो पार्टीसिपेंट उन दोनो में से किसी भी डिवीजन में सहभाग ले सकते हैं।

उदाहरण: अगर कोई पार्टीसिपेंट की उम्र १२ साल हो और वो पार्टीसिपेंट वर्ष में १३ साल की उम्र का हो रहा हो तो , वो पार्टीसिपेंट जूनियर या वर्सिटी डिवीजन में सहभाग ले सकता है।

अगर कोई पार्टीसिपेंट की उम्र १७ साल हो और वो पार्टीसिपेंट वर्ष में १८ साल की उम्र का हो रहा हो तो , वो पार्टीसिपेंट वर्सिटी या एडल्ट डिवीजन में सहभाग ले सकता है।

३ प्रतियोगियों का मिनी कू:

मिनी कू में कुल ३ पार्टीसिपेंट का समावेश होना चाहिए , जिसमें किसी भी उम्र के पुरुष और महिला पार्टीसिपेंट का संयोजन किया जा सकता है।

१० -४० प्रतियोगियों का मेगा कू:

मेगा कू में कुल न्यूनतम १० और अधिकतम ४० पार्टीसिपेंट का समावेश होना चाहिए , जिसमें किसी भी उम्र के पुरुष और महिला पार्टीसिपेंट का संयोजन किया जा सकता है।

भागीदारी सीमा

डान्स कू का पार्टीसिपेंट एक से ज्यादा डान्स कू के डिवीजन में सहभाग नहीं ले सकता।

नृत्यदल का निलंबन / अपात्रता

अगर डान्स कू के पार्टीसिपेंट ने डान्स कू या प्रतिनिधी की व्यक्तिगत जानकारी या राष्ट्रीय पात्रता के दस्तावेज गलत साबित हुए तो एचएचआय द्वारा डान्स कू का निलंबन किया जा सकता है। या फिर अपात्र घोषित किया जा सकता है। या अन्य गंभीर दंड लगाए जा सकता है।

कॉम्पिटिशन के राउंड

कॉम्पिटिशन में सहभाग लेने वाले कुल डान्स कू की संख्या, उनको दिये गये कुल समय इनके आधार पर कार्यक्रम आयोजक द्वारा प्रतियोगिता राउंड की संख्या निर्धारित की जाएगी | नीचे दिए गए जानकारी के अनुसार एक राउंड से अगले राउंड में कुल डान्स कू जाएंगे:

कॉम्पिटिशन के दो राउंड के लिए : प्राथमिक और अंतिम राउंड

प्राथमिक से अंतिम राउंड तक

१- १० कू : ५ तक डान्स कू और डिफेंडिंग चैंपियन

११- १५ कू : ७ तक डान्स कू और डिफेंडिंग चैंपियन

१६ + कू : ५०% फिसदी तक डान्स कू प्लस डिफेंडिंग चैंपियन

कॉम्पिटिशन के तीन राउंड के लिए: प्राथमिक, सेमीफायनल और अंतिम राउंड

प्राथमिक से सेमीफायनल राउंड

प्राथमिक से सेमीफायनल राउंड तक आगे बढ़ने वाले डान्स कू की संख्या कॉम्पिटिशन में सहभागी कुल डान्स कू के संख्या के ५०% फिसदी तक है |

सेमीफायनल से अंतिम राउंड तक

जूनियर डिवीजन - ५ तक और डिफेंडिंग चैंपियन

वर्सिटी डिवीजन - ७ तक और डिफेंडिंग चैंपियन

एडल्ट डिवीजन - ७ तक और डिफेंडिंग चैंपियन

मिनी कू डिवीजन - ५ तक और डिफेंडिंग चैंपियन

मेगा कू डिवीजन - ७ तक और डिफेंडिंग चैंपियन

डान्स कू के परफॉमन्स का क्रम :

प्राथमिक राउंड - कार्यक्रम आयोजकद्वारा कंप्यूटर मे किया गया क्रम रहित चुनाव

सेमीफायनल राउंड - प्राथमिक राउंड के स्कोअर का उल्टा क्रम

अंतिम राउंड - प्राथमिक या सेमीफायनल राउंड स्कोअर और डिफेंडिंग चैंपियन का उल्टा क्रम

* सेमीफायनल राउंड आयोजित करने का निर्णय कार्यक्रम आयोजकद्वारा निर्धारित किया जाता है |

डिवीजन के कॉम्पिटिशन का क्रम :

जूनियर डिवीजन

वर्सिटी डिवीजन

एडल्ट डिवीजन

मिनी कू डिवीजन

मेगा कू डिवीजन

* नोट - कार्यक्रम शुरू होने से पहले कार्यक्रम आयोजक डान्स कू को नोटीस देकर डिवीजन्स का क्रम बदल सकती है |

क्रू मेंबर्स चेंजेस

कॉम्पिटिशन के वक्त किए जाने वाले क्रू मेंबर्स चेंजेस, अंडिशन और विकल्प

इवेंट रजिस्ट्रेशन फॉर्म पर (ऑन साइट रजिस्ट्रेशन के भी) लिस्ट किये हुए क्रू के सभी क्रू मेंबर्स, मिनी क्रू , मेगा क्रू को कॉम्पिटिशन के शुरूवात में कॉम्पिटिशन करना होगा | कोई कारण / वजह के बिना या इवेंट ऑर्गनायझर / आयोजक के अप्रूवल के बिना एक कॉम्पिटिशन राउंड से दुसरे कॉम्पिटिशन राउंड में क्रू मेंबर्स बदली करने की अनुमती एचएचआय नहीं देता है | कॉम्पिटिशन के वक्त सभी क्रू मेंबर्स का व्हेरिफिकेशन होगा |

अप्रूवल के बिना अगर कोई क्रू रजिस्टर्ड किये हुए क्रू मेंबर्स के अलावा ज्यादा या कम क्रू मेंबर्स से कॉम्पिटिशन करता है, तो एचएचआय उनको डिसक्वालिफाय कर सकते है, या पेनल्टी लगा सकते है | कॉम्पिटिशन शुरू होने के बाद कोई ठोस कारण के बिना क्रू मेंबर्स बदली करना, या अंड करना मना है | अगर कोई क्रू मेंबर्स का विकल्प हो या अंडिशन हो तो उनका अंडिशनल रजिस्ट्रेशन फीज देना पड़ेगा |

नोट : अप्रूवल के बिना अगर क्रू मेंबर्स का विकल्प या अंडिशन करने से डिसक्वालिफिकेशन, सस्पेंशन हो सकता है, या एचएचआय के नियमोंनुसार पेनल्टी ली जा सकती है |

डिफेंडिंग चैंपियन:

डिफेंडिंग चैंपियन का पार्टीसिपेशन

डिफेंडिंग चैंपियन पिछले साल के चैंपियनशिप के गोल्ड मेडल विनर होते है |

वह विनिंग टायटल को डिफेन्ड करने के लिए रिटर्न आ सकते है |

डिफेंडिंग चैंपियन्स को स्कोअर पाने के लिए सेमीफायनल राउंड में रूटीन परफॉर्म करना पड़ेगा, और अगर सेमीफायनल राउंड ना हो तो स्कोअर पाने के लिए प्रिलीमिनरी राउंड में रूटीन परफॉर्म करना पड़ेगा|

सेमीफायनल राउंड क्वालिफाय करने वाले क्रू और डिफेंडिंग चैंपियन्स (अगर एप्लिकेबल हो तो) फायनल राउंड में कॉम्पिटिशन करेंगे | डिफेंडिंग चैंपियन्स खुद ब खुद फायनल राउंड के लिए आगे बढ़ेंगे और परफॉमन्स ऑर्डर में प्रतिस्पर्धा करने के लिए अंतिम होंगे|

एंट्री चेंजेस, अंडिशन, विकल्प डिफेंडिंग चैंपियन्स के लिए

क्रू के ओरिजनल मेंबर्स के नंबर को चेंज करने के लिए क्रू , मिनी क्रू , मेगा क्रू के लिए नियम है | मिनी क्रू को मैक्झिमम् १ ,५ से ६ क्रू मेंबर्स होने वाले क्रू मेंबर्स को मैक्झिमम् २ ,७ से ९ क्रू मेंबर्स होने वाले क्रू मेंबर्स को मैक्झिमम् ३ और मेगा क्रू को क्रू मेंबर्स के १/३ मेंबर्स का अंडिशन , विकल्प और डीलीट करने के लिए परमिशन है | इवेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक को कॉम्पिटिशन से पहले एंडव्हान्स में या रजिस्ट्रेशन के समय चेंजेस के बारे में बताना पड़ेगा|

रूटीन चेंजेस

कॉम्पिटिशन के एक राउंड से अगले राउंड में जाते समय क्रू उनके रूटीन को री-कोरिओग्राफ कर सकते है |

प्रक्टिस राउंड / टेक रिहर्सल

प्रक्टिस राउंड न करने की परिस्थिती जब तक आती है, तब तक हर एक क्रू को उनके म्युझिक पर परफॉर्मन्स एरिया मे (स्टेज पर) कॉम्पिटिशन के पहले एक बार रूटीन प्रक्टिस करने का चान्स मिलेगा | समय पर आना ये क्रू कि जिम्मेदारी है, वरना उनका प्रक्टिस राउंड जप्त किया जायेगा |

परफॉर्मन्स म्युझिक क्रायटेरिया:

- १) क्रू से दिए हुए , बनाए हुए या सिलेक्ट किए हुए म्युझिक पर रूटीन परफॉर्मन्स करना पडेगा | इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक से क्रू को म्युझिक नही दिया जाएगा | म्युझिक की क्वालिटी , मिक्स और साउंड लेवल के लिए क्रू जिम्मेदार होगा |
- २) जजेस से हायेस्ट स्कोअर पाने के लिए हर एक क्रू को उनके रूटीन सेगमेंट में कंटिन्यूअस म्युझिक , एडिट और साउंड इफेक्ट्स में बिना रुकावट के म्युझिक का समावेश करना पडेगा| जूनियर क्रू और मिनी क्रू को उनके म्युझिक में मिनीमम् वीस सेकंड (२०) का कंटिन्यूअस और बिना रुकावट का म्युझिक रूटीन में डालना पडेगा | वार्सिटी क्रू और एडल्ट क्रू को उनके म्युझिक मे मिनीमम् तीस सेकंड (३०) का कंटिन्यूअस और बिना रुकावट का म्युझिक रूटीन में डालना पडेगा |
- ३) क्रू का कॉम्पिटिशन म्युझिक ऑर्गनायझर को यूएसवी ड्राईव्ह से देना जरूरी है और ये म्युझिक कि फाईल एक हि हो (जब तक कि इवेन्ट ऑर्गनायझर / आयोजक द्वारा अलग से निर्देश नहीं किया जाता है|)
- ४) डिव्हाईस अच्छे कंडिशन मे होना चाहिये | बॅक अप के लिये डिव्हाईस रखना ये क्रू कि जिम्मेदारी है |
- ५) क्रू का नाम और डिव्हिजन डिव्हाईस में पहचान मे आना चाहिये | वर्ल्ड और कॉटिनेंटल कॉम्पिटिशन के लिये क्रू को उनके देश का उल्लेख करना होगा |
- ६) रूटीन में सॉग्स या रेकॉर्डिंग का इस्तेमाल करने के लिए कोई मैक्झिमम् और मिनीमम् नंबर नहीं है | हालाकि , डांसिंग पर फोकस रहे इसलिए जर्जींग पॅनल ने ये निष्कर्ष किया है की , मल्टिपल सॉग्स होने से बेहतर कम सॉग्स हो |
- ७) क्रू को ये एडव्हाईस किया जाता है की , सॉग्स में ज्यादा एडिट्स , साउंड इफेक्ट डालके या उनको ज्यादा सम्मिश्र ना किया जाए , सॉग्स को सम्मिश्र बनाने से क्रू को क्लीन और लगातार डान्स परफॉर्मन्स देने में दिक्कत हो सकती है|
- ८) कॉम्पिटिशन के सॉग्स या म्युझिक मे अनुचित , भद्दा या आपत्तिजनक भाषा का समावेश ना हो | अगर म्युझिक में अनुचित , भद्दा या आपत्तिजनक भाषा का समावेश हो तो इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक को ये म्युझिक का इन्कार करने कि अनुमती है |

९) म्युझिक एडिट्स या चेंजेस - एक राउंड से दुसरे राउंड में जाते ही क्रू उनके प्रारंभिक म्युझिक को एडिट या विकल्प कर सकता है। इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक ने दिए हुए समय पर ही, क्रू को उनके म्युझिक में बदलाव या एडिट्स करना होगा और वो इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक को देना आवश्यक है | वर्ल्ड हिप हॉप डान्स चैंपियनशिप के प्रिलीमीनरी राउंड और सेमी फायनल राउंड के लिए म्युझिक विकल्प या चेंजेस तीन (३) घंटे पहले जमा करना होगा और कॉम्पिटिशन का फायनल राउंड शुरू होने से दस (१०)घंटे पहले जमा करना होगा | दिये हुए टाइम पिरीयड के बाद कोई चेंजेस ,एडिटस् स्वीकार नहीं किया जाएगा |

१०) रूटीन में इस्तेमाल किये गए सॉन्स और निचे दि हुई म्युझिक जानकारी इव्हेंट के पहले क्रू को इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक को लिखके देनी होगी -

अ) टायटल , ब) आर्टिस्ट , क) कंपोझर , ड) पब्लिशर , इ) रेकॉर्डिंग कंपनी

रूटीन / म्युज़िक की अवधी आवश्यकताएं

जूनियर और मिनी क्रू डिवीजन

जूनियर और मिनी क्रू दोनों के लिए रूटीन का अवधी एक मिनट तीस सेकंड (१:३०) है | पाच (५) सेकंड अवधी के छूट की अनुमती है | ज्यादा या कम, जिसके परिणामस्वरूप म्युज़िक न्यूनतम एक मिनट पच्चीस सेकंड (१:२५) होगा और अधिकतम एक मिनट पैतीस सेकंड (१:३५) | अगर म्युज़िक अनुमती दिए गए रूटीन कि लंबाई से कम या ज्यादा समय हो तो मार्क्स में कटौती कि जाएगी |

वर्सिटी और एडल्ट डिवीजन

वर्सिटी और एडल्ट क्रू दोनों के लिए रूटीन का अवधी दो (२:००) मिनट है | पाच (५) सेकंड अवधी के छूट की अनुमती है | ज्यादा या कम, जिसके परिणामस्वरूप म्युज़िक न्यूनतम एक मिनट पचपन सेकंड (१:५५) होगा और अधिकतम दो मिनट पाच सेकंड (२:०५) | अगर म्युज़िक अनुमती दिए गए रूटीन कि लंबाई से कम या ज्यादा समय हो तो मार्क्स में कटौती कि जाएगी |

मेगा क्रू डिवीजन

मेगा क्रू के लिए रूटीन की अवधी तीन मिनट तीस सेकंड (३:३०) है | तीस (३०) सेकंड के छूट के अवधी के छूट की अनुमती है | ज्यादा या कम, जिसके परिणामस्वरूप म्युज़िक न्यूनतम तीन मिनट (३:००) होगा और अधिकतम चार मिनट (४:००) | अगर म्युज़िक अनुमती दिए गए रूटीन कि लंबाई से कम या ज्यादा समय हो तो मार्क्स में कटौती कि जाएगी |

समय की शुरुवात पहले श्रव्य ध्वनि के साथ होगी (जिसमें संकेत ध्वनि शामिल है) और अंतिम श्रव्य ध्वनि के साथ समय समाप्त होगा |

सभी नृत्यदल के लिए समय उल्लंघन संदर्भ सूचना: अनुमत किये गए न्यूनतम या अधिकतम समय से रूटीन / म्युज़िक की लंबाई जो १० सेकंड से अधिक या १० सेकंड से कम हो तो, उसका स्वीकार नहीं किया जाएगा और वो अयोग्यता के अधिन होगा |

संगीत की कटौती

(पेज ११ पर कटौती की पूरी सूची दि गई है |)

* जूनियर और मिनी क्रू डिवीजन की रूटीन अवधी (अगर १:२५ से १:३५ ना हो) तो (.१) मार्क्स की कटौती होगी |

* वर्सिटी और एडल्ट डिवीजन की रूटीन अवधी (अगर १:५५ से २:०५ ना हो) तो (.१) मार्क्स की कटौती होगी |

* मेगा क्रू डिवीजन का न्यूनतम या अधिक से अधिक रूटीन अवधी

(अगर ३:०० से ४:०० ना हो) तो:

- १ से ५ सेकंड हो तो (.१) मार्क्स की कटौती होगी |
- ५ सेकंड से उपर हो तो (.५) मार्क्स की कटौती होगी |

जनरल नियम और नीती

पेहनावा

हैंड्स , कॅप्स, ग्लोव्हज, स्कार्फ, बेल्ट, ज्वेलरी जैसे उप साधन भी इस्तमाल कर सकते है | परफॉर्मन्स के वक्त पोशाख का हिस्सा निकाल सकते है, वो अपमानजनक और अनुकूल आचरण नहीं है |निकाला हुआ पोशाख कॉम्पिटिशन एरिया के बाहर रखे और स्टेज से ऑडियन्स मे कभी न डाले| सभी क्रू मेम्बर हर समय उचित अंडर गारमेंट्स(अंतरवस्त्र) पेहने| बहोत छोटे या बहोत टाईट कपडे पेहनना ,बॉडी पार्टस को ओव्हर एक्सपोज़(अंगप्रदर्शन) करना ,उम्र के अनुसार गलत कपडे पेहनना अनुचित समझा जाएगा, उसका जजेसद्वारा परिक्षण किया जाएगा| बॉडी ऑइल्स, शरीर पर लगानेवाले द्रव्य और कपडो पर लगाने वाली चीझे इस्तेमाल करना मना है | जिसकी वजह से स्टेज का ड्राय सरफेस (शुष्क सतह) और अन्य प्रतिस्पर्धियों को नुकसान हो सकता है |क्रू मेम्बर डान्स बूट्स, स्ट्रीट शूज,स्नीकर्स या एथलेटिक स्पोर्ट शूज पेहन सकते है | सभी फूटवेअर साफ-सुधरे होने चाहिये |टॅप शूज, जॅझ शूज, ज्यादा हाय हिल वाले शूज, फ्लिप -फ्लॉप , स्लिपर्स का इस्तेमाल करना और बिना शूज के डान्स करना मना है |

प्रॉप्स :

५- ९ क्रू मेंबर्स के क्रू और मिनी क्रू के लिए

जो प्रॉप्स क्रू के पोशाख का अविभाज्य घटक नहीं वो निषिद्ध है |

(उदाहरण: केन्स , चेअर्स , लाईट्स , बॅग पॅक , स्ट्रिंग , म्युझिकल इन्स्ट्रुमेंट और अन्य) सुरक्षा और मूव्हज के प्रॉपर एक्विपक्युशन के लिए क्नीपॅड और अन्य प्रकार की सामग्री का इस्तमाल करने की अनुमती है, लेकिन वे हिडन (छुपी हुई) रहेंगी, ताकि जजेस का ध्यान परफॉर्मन्स से न हटे और जजेस को परफॉर्मन्स योग्य तरह से दिखाई दे | शंका निरसन के लिए हिप हॉप इंटरनेशनल को संपर्क करे:

info@hiphopinternational.com

सिर्फ मेगा क्रू डिब्बीजन के लिए

मेगा क्रू के लिए प्रॉप्स हाथ मे ले सके इतने छोटे होने चाहिये, जो आसानसे ले जा सके, जो अटायर का हिस्सा हो और जो परफॉर्मन्स के थीम और नेचर से मिलते जुलते हो| जो प्रॉप्स स्टेज या फ्लोर पे रखने जैसे है | जैसे की, चेअर(खुर्सी), लॅडर(सिढ़ी) , बॅक ड्रॉप , सेट पिसेस , फर्निचर और इस प्रकार के प्रॉप्स को अनुमती नहीं है| क्रू को ये सूचना दि जाती है की , प्रॉप्स का इस्तमाल करने का निर्णय ध्यान से ले और प्रॉप्स जरूरत के अनुसार हो इसका ध्यान रखे , क्यूकी कोई मार्क्स की कटौती ना हो| अनुमती ना होने वाले प्रॉप्स इस्तमाल करने से मार्क्स की कटौती (१.0) होगी|

सुरक्षा और मूव्हज के प्रॉपर एक्विपक्युशन के लिए क्नीपॅड और अन्य प्रकार की सामग्री का इस्तमाल करने की अनुमती है, लेकिन वे हिडन (छुपी हुई) रहेंगी, ताकि जजेस का ध्यान परफॉर्मन्स से न हटे और जजेस को परफॉर्मन्स योग्य तरह से दिखाई दे | प्रॉप्स की वजह से अगर डान्स रूटीन मे सरप्राइज़ एलिमेंट और क्रिएटिविटी आए, इसको एचएचआय स्विकार करता है | कोई प्रॉप इस्तेमाल कर सकते है या नहीं इसके बारे मे अगर कोई शंका हो, तो एचएचआय ये सुझाव देता है की , इस शंका के बारे में एचएचआय हेडक्वार्टर को ई-मेल करे info@hiphopinternational.com

रूटीन में स्टेज पे पुरे क्रू का होना

(५-९ क्रू मेंबर्स के क्रू और मिनी क्रू के लिए)

सभी क्रू मेंबर्स स्टेज पर एक साथ शुरूवात करे और रूटीन के वक्त स्टेज पर हि रहे| किसी भी समय क्रू मेंबर्स अंदर बाहर नहीं कर सकते | अगर इस नियम का उल्लंघन हो तो मार्क्स की कटौती की जाएगी |

फुल मेगा क्रू की शुरूवात और अंत (सिर्फ मेगा क्रू)

सभी मेगा क्रू के मेम्बर्स रूटीन के शुरूवात के मिनिमम तीस(३०) सेकंड और अंत के भी मिनिमम तीस(३०) सेकंड तक स्टेज पर ही रहेंगे।

पहले तीस(३०) सेकंड और अंत के तीस(३०) सेकंड के अलावा, मेगा क्रू मेम्बर्स रूटीन के लिए स्टेज से अंदर या बाहर निकल सकते हैं।

लेट स्टार्ट

अगर कोई क्रू स्टेज पर समय में नहीं आता है और खुदका परिचय करने के बाद बीस(२०) सेकंड के अंदर अगर स्टार्ट पोजिशन नहीं लेता है, तो उनका लेट स्टार्ट माना जायेगा और उनके मार्क्स में कटौती होगी।

प्री - स्टार्ट:

प्री - स्टार्ट तब होती है जब स्टार्ट पोजिशन लेने से पहले, कोई क्रू खुदका परिचय अधिक समय तक करता है और १० सेकंड तक स्टेज पर रहता है, तो उनके मार्क्स में कटौती होगी।

फॉल्स स्टार्ट:

अगर कोई क्रू मेम्बर्स ओपनिंग सिग्नल / बीप/ म्यूज़िक स्टार्ट होने से पहले कोई मूवमेंट करता है जिसके वजह से क्रू को फीर स्टार्ट करना पड़ता है तब वो फॉल्स स्टार्ट माना जाता है।

नो शो:

अगर कोई क्रू स्टेज पर समय पे आ नहीं पाते है और बुलाने के बाद साठ (६०) सेकंड के अंदर अगर स्टार्ट पोजिशन नहीं लेते है, तो उनको " नो शो " घोषित करके डिसक्वालिफाय किया जायेगा।

गलत तरिकेसे स्टेज से बाहर निकलना:

क्रू को बताए हुये एरिया से बाहर निकलना चाहिए। स्टेज से जंप करना या फिल्ट्र मारना मना है और इसका परिणाम मार्क्स में कटौती होगा।

ग्रैंडस्टैंडिंग :

ग्रैंडस्टैंडिंग मतलब परफॉर्मन्स के बाद ज्यादा देर तक स्टेज पर रुकना या रूटीन के अंत में पोजिंग करना है। इससे मार्क्स में कटौती होगी।

बैकस्टेज क्रॉसओवर्स :

बैकस्टेज क्रॉसओवर्स करना मना है और ऐसा करने से डिसक्वालिफाय भी किया जा सकता है। क्रॉसओवर्स मतलब स्टेज के पीछेसे स्टेज के एक साईड से दुसरे साईड जाना ।

फॉल्स:

१) मेजर फॉल

- ए) अगर कोई क्रू मेम्बर लिफ्ट या सपोर्ट से गिरता है , जो अनरिकव्हेबल है।
- बी) अगर कोई क्रू मेम्बर परफॉर्मन्स करते वक्त गिरता है , जो अनरिकव्हेबल है।

२) मायनर फॉल

- ए) परफॉर्मन्स करते वक्त अगर कोई अक्सीडेंटल एरर हो जो रिकव्हेबल हो।
- बी) कोई क्रू मेम्बर परफॉर्मन्स करते वक्त ठोकर, ट्रिप्स या गिरता है , जो रिकव्हेबल हो।

लिस्ट ऑफ डिडक्शन

परफॉर्मन्स

- लेट स्टार्ट - इन्ट्रोड्यूस करने के बाद स्टेज पर बीस (२०)सेकंड के अंदर अगर आ न पाए - (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)
- ग्लैंडस्टैंडिंग - (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)
- प्री-स्टार्ट - अगर प्री परफॉर्मन्स डिसप्ले दस (१०) सेकंड से ज्यादा हो - (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)
- फॉल, ट्रिप या टोकर / हर एक बार होने पर - मेजर (.१ मार्क्स की कटौती होगी)
- फॉल, ट्रिप या स्टम्बल / हर एक बार होने पर - मायनर (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)
- गलत स्टार्ट (.२५ मार्क्स की कटौती होगी)
- निराधार मांग की वजह से परफॉर्मन्स रिस्टार्ट होना (१.० मार्क्स की कटौती होगी)

५- ९ क्रू मेम्बर के क्रू और सिर्फ मिनि क्रू:

- पुरी परफॉर्मन्स के समय सभी क्रू मेम्बर्स स्टेज पर ना होना- (१.० मार्क्स की कटौती होगी)

सिर्फ मेगा क्रू :

ओपनिंग के समय सभी मेगा क्रू मेम्बर्स स्टेज पर मिनिमम तीस (३०) सेकंड के लिए और परफॉर्मन्स के अंत में मिनिमम तीस (३०) सेकंड के लिए न हो:

- पुरा मेगा क्रू पेहले तीस (३०) सेकंड पर स्टेज पर ना हो - (.५ मार्क्स की कटौती होगी)
- पुरा मेगा क्रू लास्ट तीस (३०) सेकंड पर स्टेज पर ना हो - (.५ मार्क्स की कटौती होगी)

म्युझिक :

- ज्युनिअर और मिनि क्रू डिव्हिजन रूटीन लेन्थ (१:२५-१:३५ना हो तो) - (.१ मार्क्स की कटौती होगी)
- व्हर्सिटी और एडल्ट डिव्हिजन रूटीन लेन्थ (१:५५-२:०५ ना हो तो)- (.१ मार्क्स की कटौती होगी)
- मेगा क्रू डिव्हिजन रूटीन लेन्थ (३:००-४:०० ना हो तो) - (.१ मार्क्स की कटौती होगी)
- अगर अनुचित भाषा का प्रयोग हो / हर एक बार आने पर- (.१ मार्क्स की कटौती होगी)

प्रोहिबिटेड मूव्हज

- गंदे इशारे ,कॉमेंट्स या मुव्हमेंट्स - (.१ मार्क्स की कटौती होगी)
- चिअर , जिम्नैस्टिक , एंक्रोबॅटीक मूव्हज का या खतरनाक मूव्हज का ज्यादा इस्तमाल होने पर - (.१ मार्क्स की कटौती होगी)
- गलत तरिके से स्टेज से बाहर जाने पर - (.१ मार्क्स की कटौती होगी)

पोशाख

- कपडे / जुते गलत हो तब - (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)
- पोशाख अपूर्ण होना (बिना बांधे हुए लेस/ पोशाख से जुडे वस्तु गिरना)- (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)

- परफॉर्मन्स एरिया पर असर करे ऐसे बॉडी ऑईल, पेंट्स या अलग चीजों का इस्तमाल करना - (.२५ मार्क्स की कटौती होगी)
- पोशाख या प्रॉप्स ऑडियन्स में फेंकना / हर एक बार होने पर - (.०५ मार्क्स की कटौती होगी)
- ५-९ क्रू मेम्बर के क्रू और सिर्फ मिनि क्रू के लिए: प्रॉप्स का इस्तमाल करना - (.२५ मार्क्स की कटौती होगी)
- सिर्फ मेगा क्रू : अमान्य प्रॉप्स का इस्तमाल - (१.० मार्क्स की कटौती होगी)

मेडिकल अटेनशन

- १) कू मेम्बर की चोट या विमारी के बारे में इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक को बताना कू , कू लीडर या कि जिम्मेदारी है।
- २) यदि कॉम्पिटिशन से पहले या कॉम्पिटिशन के दौरान किसी भी समय एक कू मेम्बर बीमार /घायल होता है, या पार्टीसिपेट करने से उसको शारिरिक या मानसिक खतरा निर्माण होता है, तो उसे पार्टीसिपेट करने के लिए अयोग्य घोषित किया जा सकता है। इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक , ज्युडिशियरी डायरेक्टर और / या हेड जज के पास अधिकार है कि , वो जिस कू मेम्बर को गंभीर विकलांगता या चोट है या उसे चिकित्सा की आवश्यकता है, ऐसे कू मेम्बर को अयोग्य घोषित कर सकते है।
- ३) कॉम्पिटिशन में हिस्सा लेने वाला जो कू मेम्बर मेडिकली या मानसिक खतरों मे हो, ऐसे कू मेम्बर को डॉक्टर से लिखके वो इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक को देने का अधिकार इव्हेंट ऑर्गनायझर को है।
- ४) कॉम्पिटिशन से पहले कू मेम्बर बीमार होने पर या उसे चोट लगने पर ,इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक कू/ कू मेम्बर को एक अतिरिक्त देयता पर हस्ताक्षर करने के लिए बता सकते है।

प्रोडक्शन स्टैंडर्ड

उच्च गुणवत्तावाले प्रोडक्शन और कॉम्पिटिटिव एन्हायमेंट का आश्वासन देके पार्टिसिपेंट को प्रोफेशनल साउंड, प्रकाश व्यवस्था और मॅनेजमेंट नही दिया गया तो पार्टिसिपेंट उसका अनुमान लगा सकते है।

असाधारण परिस्थिती

असाधारण परिस्थिती कि घटना

असाधारण परिस्थिती कू के नियंत्रण से बाहर की घटना है , जिसके वजह से कू को शुरूवात में या रूटीन में किसी भी समय उनकी क्षमता को प्रभावित करती है। असाधारण परिस्थिती निचे सूचीबद्ध उदाहरणों तक ही सिमित नहीं है और ज्युडिशियरी डायरेक्टर या हेड जज के निर्णय पर भी घोषित की जा सकती है।

- १) गलत म्युझिक लगाना।
- २) उपकरण की खराबी के कारण म्युझिक की समस्याएं ।
- ३) सामान्य उपकरण मे खराबी के कारण गड़बड़ी , यानी प्रकाश व्यवस्था,स्टेज , ध्वनी , आदि।
- ४) किसी व्यक्ति से या कू मेम्बर के अलावा , परफॉर्मन्स शुरू होने से पहले या परफॉर्मन्स के दौरान , किसी भी विदेशी वस्तु या परफॉर्मन्स एरिया में गड़बड़ी का परिचय होना।
- ५) जगह की असफलता या ऑपरेटिंग कंडिशन मे खराबी के कारण।

असाधारण परिस्थिती का मॅनेजमेंट

- १) यदि असाधारण परिस्थिती हो तो रूटीन को तुरंत रोकना डान्स कू की जिम्मेदारी है।
- २) इव्हेंट ऑर्गनायझर/ आयोजक , ज्युडिशियरी डायरेक्टर और / या हेड जज स्थिती की समिक्षा करेंगे, और कू को उनका रूटीन फिर से शुरू करने के लिए स्टेज पर बुलाकर उनको परिचय करेंगे। ज्युडिशियरी डायरेक्टर या हेड जज के मुताबिक अगर कू का किया हुआ निर्धारित दावा व्यर्थ साबित होता है तो कू को परफॉर्मन्स करने का मौका दिया जायेगा लेकिन (१.०) मार्क्स की कटौती होगी।
- ३) रूटीन पूरा होने के बाद कू द्वारा प्रस्तुत किया हुआ असाधारण परिस्थिती का दावा स्वीकार नहीं करेंगे।

* केवल जूनियर डिवीजन में , विशिष्ट क्रू लीडर को रेड फ्लॅग प्रदान किया जाएगा। क्रू लीडर को स्टेज के बगल में तैनात किया जा सकता है और यदि उसे लगता है कि असाधारण परिस्थिती निर्माण हुई है, तो वो अपने क्रू को नाचने से रोकने के लिए रेड फ्लॅग लहरा के सूचित कर सकते है।यदि यह निर्धारित किया जाता है कि यह घटना आयोजक की गलती कि वजह से हुई है, तो क्रू को दंड के बिना नियमित रूप से रूटीन प्रदर्शन करने की अनुमती होगी। अगर यह निर्धारित किया जाता है की क्रू की गलती है, तो क्रू को (१.०)माक्स कटौती के साथ रूटीन प्रदर्शन करने की अनुमती दी जाएगी।

कॉम्पिटिशन फ्लोअर साईज

५-९ क्रू मेम्बर होने वाले क्रू

स्टैंडर्ड कॉम्पिटिशन फ्लोअर साईज ३०X३० (९.१ मी X ९.१ मी) किसी भी परिस्थिती में कॉम्पिटिशन फ्लोअर साईज २० गहरी X ३० चौड़ी (६.१ X ९.१ मीटर) से कमी नहीं होगी।

मेगा क्रू

स्टैंडर्ड कॉम्पिटिशन फ्लोअर साईज ३६'X४०' (१०.९७ मी X १२ मी) और हिडन रेअर स्टेज विंग १२'X८' (३.६५ X २.४३)

किसी भी परिस्थिती में कॉम्पिटिशन फ्लोअर साईज ३०' गहरी X ३० चौड़ी (९.१ मीटर X ९.१ मीटर) से कमी नहीं होगी।

कोड ऑफ कन्डक्ट (आचार संहिता)

हर समय सभी पार्टीसिपेंट सम्मानपूर्ण, जिम्मेदार और प्रोफेशनल मॅनर में व्यवहार करें। अपेक्षित पार्टीसिपेशन का पालन ना करने पर या हिप हॉप इंटरनेशनल से जुड़े हुए, उनके लाइसेंसधारियों, व्हेन्यूइज, चॅम्पियनशिप और/ या इवेंट के ऑर्गनाइज़र ,जजेस, डान्सर ,स्पॉन्सर्स (व्यक्तिगत या ऑर्गनाइज़र) का सम्मान ना करने पर , एचएचआय क्रू मेम्बर को डिसक्वालिफाय करने का अधिकार रखते हैं।

रूटीन का स्कोरिंग

हायेस्ट टोटल स्कोअर १० पॉइंट्स के लिए हर रूटीन परफॉर्मन्स और स्किल क्रायटेरिया पर मूल्यांकन किया जाता है।

परफॉर्मन्स क्रायटेरिया और पॉइंट व्हॅल्यू

परफॉर्मन्स = ५०% या टोटल स्कोअर के पांच (५) पॉइंट्स

जो रूटीन युनिक और ओरिजनल / मूव्हज का समावेश करता है, स्टेज

फॉर्मेशन्स, शोमनशीप का इस्तमाल करता है और जिस डान्स स्टाईल कि वजहसे मनोरंजन हो , भावनात्मक प्रतिक्रिया मिले, उनको जजेस रिवाॅर्ड देंगे।

क्रिएटिव्हिटी (१०%)

क्रू के रूटीन को कोरिओग्राफ करना और सादर करना, जिसमें युनिक और सिग्नेचर मूव्हज या मूव्हज का मिश्रण हो | क्रू को बाकीयों के रूटीन से अलग दिखने के लिए ,फ्लोअर पर जाने के ओरिजनल मूव्हज, फ्लोअर से उठना, ट्रांझिशन और स्युझिक सिलेक्शन अनोखा हो। रूटीन हर पहलुओं के साथ विशेष , अलग और नवीनतापूर्वक रहे।

स्टेजिंग , स्पेसिंग , फॉर्मेशन और लेव्हल चेंजेस (१०%) अनोखा ,उलझा हुआ और चॅलेंजिंग फॉर्मेशन , एक दुसरे को प्रभावित करनेवाले मूव्हज या पॅटर्न दिखाने के क्रू को मेम्बर्स के बीच में होनेवाली जगह की जागरूकता बतानी होगी। स्टेज का पूर्ण उपयोग पर भी विचार किया जाएगा। रूटीन में तीन (३) लेव्हल ऑफ मुव्हमेंट (कम/मध्यम/उच्च) का समावेश हो जिसमे बांह,हाथ, पैर, धड़ और सिर के मुव्हमेंट अलग ट्रांझिशन के साथ कौशल्यतापूर्वक इस्तमाल किया जाए।

शोमनशिप : गहनता ,आत्मविश्वास, प्रवक्षेपण और प्रभाव (१०%)

रूटीन में शुरूवात से लेके अंत तक डायनामिक (स्फूर्तीयुक्त) मुव्हमेंट का समावेश होना चाहिये, जिसमें कू या एक व्यक्ती कम से कम ठहराव और रूकावट के साथ मुव्हमेंट करे।

कू के एक या एक से ज्यादा कू मेम्बरस द्वारा जब परफॉर्मन्स हो, तब कू के बचे हुए मेम्बरस रूटीन में इंटेनसीटी (तीव्रता) रखने के लिए मुव्हमेंट लगातार परफॉर्म करना जरूरी है। चेहरे के हावभाव आंग्रों का संपर्क और शरीर के मुव्हमेंटद्वारा आत्मविश्वास नापा जाता है ,जो कू मेम्बरस के पुरे रूटीन में दिखता है। कू मेम्बरस को स्टेज पर उत्साह ,जुनून के साथ प्रदर्शन करना चाहिए।

स्टाईल प्रेझेन्स और पोशाख (१०%)

स्टाईल प्रेझेन्स कू मेम्बरस की अपनी शैलियों का एक प्रमाणिक प्रतिनिधित्व प्रदर्शित करने की क्षमता है। स्टाईल प्रेझेन्स में दृष्टिकोन ,ऊर्जा , मुद्रा और करिश्मा शामिल है पोशाख और गेहने स्टाईल का वास्तविक चरित्र का प्रतिनिधित्व और प्रतिबिंबित करना चाहिये। जिससे कू एक अलग रूप के साथ उठकर दिखे। कू मेम्बरस को एक जैसे कपड़े पहनने की जरूरत नहीं है। पोशाख के व्यक्तित्व को प्रोत्साहित किया जाता है। कू अपनी रूटीन के विषय का प्रतिनिधित्व करनेवाले स्टाइल के कपड़े पहन सकते है। नाटकीय वेशभूषा और मुग्नौटे अर्बन स्ट्रीट / क्लब के वातावरण के विशिष्ट नहीं है (जैसे, स्टोरीबुक के पात्र, जानवर, हेलोवीन वेशभूषा, आदि) और सिफारिश नहीं किया हुआ है। शंका निरसन के लिए हिप हॉप इंटरनेशनल को संपर्क करे: (info@hiphopinternational.com)

मनोरंजन मूल्य/ऑडियन्स को आकर्षित करना (१०%)

कू मेम्बरस और उनका रूटीन दर्शको के साथ जुड़ना चाहिये और भावनात्मक प्रतिक्रिया , अर्थात् उत्साह , आनंद , हँसी को जगाना चाहिये। रूटीन ने एक यादगार और स्थायी छाप छोड़नी चाहिए।

स्किल क्रायटेरिया और पॉइंट व्हॅल्यू

स्किल= ५०% या टोटल स्कोर के ५ पॉइंटस

प्रदर्शन किए गए शैली के निष्पादन और कठिनाइयोंका का मूल्यांकन जज् करेंगे, पॉपिंग , लॉकिंग ,ब्रेकिंग ,हिप हॉप ,हाऊस , आदि। जज् पुरे रूटीन में मुव्हमेंट की गुणवत्ता पर विचार करेंगे, जिसमें बाह, पैर और शरीर की नियुक्ती, तीन स्तरों के संयोजन में शामिल है। फ्लोअर ,स्टैंडिंग , एअर और कू मेम्बरस का सिंक्रोनाइझेशन (समकालीन) शामिल है।

संगीतात्मकता (१०%)

समय और संगीत पर प्रदर्शन और कोरिओग्राफी का इस्तमाल और संगीत का प्रदर्शन करने की कू की क्षमता / संगीत ना होने पर कू मेम्बरस द्वारा निकाले हुए नकली साऊंड (जैसे,फूट स्टोंपिंग, हाथ से ताली बजाना,स्वर आदि) के संगीतात्मकता पर विचार किया जाएगा और इसी तरह उसका परिक्षण किया जायेगा।

संगीतात्मकता- बीट टेक्नीक /सिंकोपेशन(शब्द संकोचन) - रूटीन के भीतर किए हुए मुव्हमेंट म्युझिकल स्ट्रक्चर और स्टाईल का प्रदर्शन करना चाहिये, अर्थात्, लयबद्ध भिन्नताओं का उपयोग करते हुए अपबीट ,डाऊनबीट , टेम्पो ,और सिंक किया हुआ संगीत पॅटर्न होना चाहिए।

संगीतात्मकता- संगीत से संबंधित मूव्हज - समय और संगीत के साथ रहते हुए, संगीत की ताल पर चलते हुए, रूटीन की कोरियोग्राफी के निर्माण के लिए पहचाने जाने वाले योग्य वाक्यों का उपयोग करना जरूरी है।

सिंक्रोनाइजेशन/ समय निर्धारण (१०%)

कू मेम्बर्स के मुव्हमेंट सिंक में किये जाते हैं, मुव्हमेंट कि रेंज , गति ,समय और मूव्हज सभी कू मेम्बर्सद्वारा एकसमान रूप से किये जाते हैं। पिल ऑफ कॅनन मूव्हमेंट करने की अनुमति है।

एक्झिक्युशन/ कंट्रोलड गतीशीलता और स्थायीकरण (१०%)

रूटीन के समय क्रू को गती, डिरेक्शन , वेग और बॉडी प्लेसमेंट का नियंत्रण रखना आवश्यक है।
विश्वसनीय डान्स स्टाईल के एक्झिक्युशन की कठिनाइयाँ (१०%)

सभी क्रू मेम्बर्सद्वारा प्रदर्शित किए जानेवाली डान्स स्टाईल की विविधता परफॉमन्स का स्तर और क्षमताओं द्वारा कठिनाइयाँ नापी जाती है।

जो क्रू मेम्बर्स कॉम्प्लेक्स कोरिओग्राफी को प्रयास करके पूरा करते हैं और डान्स स्टाईल के ओरिजन को समझकर विविध डान्स स्टाईल प्रदर्शित करते हैं उनको विचार किया जायेगा।

जो क्रू सब क्रू मेम्बर्स के साथ मुश्किल मुव्हज् परफॉर्म करता है , उनको अतिरिक्त महत्व और पॉइंट्स दिये जायेंगे।
उदाहरण : क्रू के एक या दो क्रू मेम्बर्स अगर मूव्हज् आजमाके उसे पूरा करते हैं और अगर कोई क्रू के सभी पांच मेम्बर्स मूव्हज् आजमाके उसे कंप्लिट करते हैं ,तो उनका स्कोअर ज्यादा होगा।

डान्स स्टाईल की विविधताएं (१०%)

अगर कोई क्रू तीन (३) या तीन से ज्यादा डान्स स्टाईल पहचान योग्य परफॉर्म करता है तो उनको मैक्झिमम (१)पॉइंट या १० % मिलेंगे।

अगर कोई क्रू दो (२) या दो से ज्यादा डान्स स्टाईल पहचान योग्य परफॉर्म करता है तो उनको मैक्झिमम (.०५)पॉइंट मिलेंगे।

अगर कोई क्रू एक (१) डान्स स्टाईल पहचान योग्य परफॉर्मिंग करता है तो उनको मैक्झिमम (०.२५)पॉइंट मिलेंगे।

क्रू को दिए हुए लिस्ट से सिलेक्ट करके उनके परफॉर्मन्स मे डान्स स्टाईल का समावेश करना है। इसमे एक जैसे मुव्हज् या पैटर्न का ज्यादा इस्तमाल ना हो।

वाहं, पाउं और बॉडी मुव्हमेंट के कोरिओग्राफी मे स्टाईल की अलग अलग सीमा होनी चाहिये। प्रारंभिक आधार से लेकर वर्तमान तक नीचे दिए हुए स्ट्रीट /क्लब/फंक् डान्स स्टाईल की एक सुची है , जिसमे से क्रू को चुनने की सलाह दी जाती है।

- लॉकिंग
- हाऊस डान्स
- पॉपिंग
- क्रंपिंग
- ब्रेकिंग
- स्टेपिंग / गम वूट डान्स
- पंकिंग
- डान्स हॉल
- वोगिंग

पारंपारिक डान्स और लोकनृत्य प्रकार का स्वागत है और इनको डान्स रूटीन का हिस्सा समझा जाएगा लेकिन इनका इस्तमाल कम से कम रखना होगा।

स्कोरिंग अंड रैंकिंग

- 1) फायनल राउंड स्कोअर पाने के लिए प्रिलीमिनरी राउंड और सेमीफायनल राउंड स्कोअर को टोटल स्कोअर से फैक्टरेड (घटक) नहीं किया जाता। सेमीफायनल राउंड से पहले प्रिलीमिनरी राउंड स्कोअर अलग किया जाता है और फायनल राउंड से पहले सेमीफायनल राउंड का स्कोअर अलग किया जाता है।
- 2) क्लब की फायनल रैंकिंग उनके फायनल राउंड के स्कोअर से निश्चित की जाती है।
- 3) जनता को जज के स्कोअर प्रिलीमिनरी, सेमीफायनल और फायनल राउंड के बाद बताया जाएगा।
- 4) फायनल राउंड स्कोअर क्लब की फायनल और ऑफिशियल रैंकिंग निश्चित करेंगे।

फायनल स्कोअर की गणना

- 1) अधिकतम संभव स्कोअर दस (10) है।
- 2) (6) जजेस के पैनल में, परफॉर्मन्स स्कोअर और स्किल स्कोअर का एवरेज (औसत) किया जायेगा और फिर फायनल स्कोअर के गणना के लिये उनका टोटल किया जायेगा। आठ (8) जज के पैनल में अधिकतम, सबसे कम परफॉर्मन्स और स्किल स्कोअर हाटाए जाएंगे और बचे हुये एवरेज (औसत) करके अंतिम स्कोअर के लिए उनका टोटल किया जाएगा।
- 3) फायनल स्कोअर समान करने के लिए, हेड जजेस से दिया हुआ कोई भी पॉइंट टोटल स्कोअर से कम किया जायेगा।
- 4) फायनल स्कोअर को निकटतम सौ पॉइंट तक पहुंचाया जायेगा।

स्कोअर की बराबरी (टाय)

नीचे दिए हुए ऑर्डर के मुताबिक स्कोअर की बराबरी होगी।

- 1) अधिकतम परफॉर्मन्स प्राप्त करने वाला क्लब।
- 2) अधिकतम कौशल प्राप्त करने वाला क्लब।
- 3) जजेस के ऑर्डिनल रैंकिंग का विश्लेषण।

रूलस/कॉम्पटीशन में किए जाने वाला फर्क:

- 1) कॉम्पटीशन के वक्त अगर कोई समस्या या फर्क होता है तो वो इवेंट ऑर्गनायझर / आयोजक को बताया जायेगा। फिर इवेंट ऑर्गनायझर / आयोजक उनके हेड जज या ज्युडिशियरी डायरेक्टर को बताएंगे और फिर लिया गया निर्णय अंतिम होगा।
- 2) ट्रांसलेशन कि वजह से किया हुआ गलत अर्थ निरूपण, गलत व्याख्या, इंग्लिश वर्जन के मुताबिक हल कि जायेगी। किसी प्रकार के फर्क के समय नियमों का इंग्लिश वर्जन को प्रधान माना जायेगा।

विरोध

स्कोअर या रिजल्ट जो भी हो, इस संदर्भ में किया हुआ विरोध स्वीकार नहीं किया जायेगा। विरोध करना मना है।

पुरस्कार वितरण समारोह

अधिकतम स्कोअर पाने वाले क्लब को सम्मानित करके स्पर्धा समाप्त कि जायेगी। कॉम्पटीशन के हर एक कॅटेगरी (वर्ग) में आए हुए टॉप 3 क्लब को मेडल, ट्रॉफी, रिबीन्स या और प्राइज देके सम्मानित किया जायेगा।

जजिंग द कॉम्पिटिशन

५० क्रू या उससे कम क्रू के कॉम्पिटिशन के लिए छे (६) जज और हेड जज का पॅनल होना चाहिये| ५० क्रू से ज्यादा क्रू के कॉम्पिटिशन के लिए आठ (८) जज और हेड जज का पॅनल होना चाहिये| अनपेक्षित परिस्थिती के समय हेड जज/ ज्युडिशियरी डिरेक्टर और इव्हेंट ऑर्गनाइजर/ आयोजक जज की संख्या का निर्णय कर सकते है|

१) एचएचआयद्वारा दिये गए आवश्यकतओं के अनुसार सभी जज की पात्रता, ट्रेनिंग , जज स्किल लेव्हल और सर्टिफिकेशन पात्रता होनी चाहिये| जज को परफॉर्मन्स या स्किल पोझिशन दि जाती है और उनको दिये हुये विभाग में स्कोअर देना होगा |

२) ५० क्रू या उससे कम क्रू के कॉम्पिटिशन के लिये मिनिमम जज के नंबर:

ए) तीन (३) स्किल जज

बी) तीन (३) परफॉर्मन्स जज

सी) एक (१) हेड जज

३) ५० क्रू से ज्यादा कॉम्पिटिशन के लिये मिनिमम जज के नंबर:

ए) चार (४) स्किल जज

बी) चार (४) परफॉर्मन्स जज

सी) एक (१) हेड जज (या डिडक्शन जज)

डी) एक (१) ज्युडिशियरी डायरेक्टर (वर्ल्ड अँड कॉटिनेंटल चॅम्पियनशिप)

चॅम्पियनशिप मे बैठनेवाले जजेस

द स्किल जजेस, परफॉर्मन्स जजेस, डिडक्शन जजेस , हेड जज और ज्युडिशियरी डायरेक्टर को कॉम्पिटिशन स्टेज के समांतर रखे हुए टेबल पर बिठाया जाएगा | यहाँ से जजे क्रू को सर से लेके पांऊ तक देखा जाएगा | परफॉर्मन्स और स्किल जजेस अल्टरनेट (एकांतर) सीट पर बैठेंगे जेसे की, परफॉर्मन्स , स्किल , परफॉर्मन्स , स्किल |

ड्युटीज ऑफ द जजेस

परफॉर्मन्स जजेस

कन्टेन्ट, क्रिएटिविटी,स्टेजिंग, शोमनशीप , डान्स स्टाईल का विश्वसनीय उपस्थिती प्रेझेन्स और एंटरटेन्मेंट व्हॅल्यू के परफॉर्मन्स क्रायटेरिया के अनुसार रूटीन को स्कोअर देना और मूल्यांकन करना|

स्किल जजेस

म्युझिकॅलिटी , सिन्क्रोनायझेशन (समकालीन) , एक्झिक्युशन , डान्स स्टाईल की कठीनाइयों और विभिन्नता और स्किल क्रायटेरिया के अनुसार रूटीन को स्कोअर देना और मूल्यांकन करना|

डिडक्शन जजेस

क्रू का सही आकलन करना और कोई नियमो का उल्लंघन हो तो उल्लंघन के कारण पॉइंट की कटौती करना जजेस की प्राथमिक जिम्मेदारी है | डिडक्शन जज रूटीन को जज कर सकते है और नही भी कर सकते है |

हेड जज

अनपेक्षित परिस्थिती के अलावा हेड जज रूटीन को जज नहीं करते | जजेस पॅनल के सभी मेम्बर का सही और निष्पक्ष परफॉर्मन्स देखना, सुविधाजनक करना और पेनेल्टी , डिडक्शन और डिसक्वालिफिकेशन का मूल्यांकन करना हेड जज की जिम्मेदारी है | किसी कारण कि वजह से हेड जज पॅनल किसी जज को निकाल या बदल सकते है |

हेड जजेस की ड्युटी

१. परफॉर्मन्स, डान्स स्टाईल का नंबर निश्चित करना और डान्स स्टाईल का सही तौर पर एक्झिक्युशन करना|
२. डिडक्शन के लिए आकलन करना|
३. जज के स्क्रीनिंग और चुनाव में सहायता करना
४. हर समय पारदर्शिता और निष्पक्षता सुनिश्चित करके एचएचआय की नीतियों और प्रक्रियों की रक्षा करना|

ज्युडिशियरी डायरेक्टर

एचएचआय के ऑफिशियल रूल्स और रेग्युलेशन के बारे में जजेस को शिक्षित करना, ट्रेनिंग देना , हेड जज् / डिडक्शन जजेस को निष्पक्ष और सही जजिंग , स्कोरिंग में सहाय्यता करना ज्युडिशियरी डायरेक्टर की मुख्य ड्युटी है| ज्युडिशियरी डायरेक्टर रूटीन स्कोर नहीं करते |

ज्युडिशियरी डायरेक्टर की विशिष्ट ड्युटीज्:

१. पैनल कि अनुसूचित गतिविधियोंको को संचालित करना|
२. जजेस के ट्रेनिंग वर्कशॉप का प्रोग्रामिंग , सिखाना और व्यवस्थापन करना
३. जजेस का स्क्रीनिंग और सिलेक्शन करना
४. जनता को दिखाने के लिए स्कोर और रिजल्ट पोस्ट करना और ये सब निश्चित करना|
५. प्रश्न और शंकाओं का हल करने की कोशिश करना|
६. डिडक्शन के लिये आकलन करना |
७. हर समय पारदर्शिता और निष्पक्षता सुनिश्चित करके एचएचआय की नीतियों और प्रक्रियों की रक्षा करना|

कंपोजिंग रूटीन * क्या करना है और क्या नहीं

रूटीन के डेव्हलपमेंट में क्या सोचना चाहिये

कू के तगडे पॉइंट को दर्शानेवाले डान्स स्टाईल को ध्यान से चुने |कू उनके कोरिओग्राफी में नयी, इनोवेटिव(अभिनव) और इमॅजिनेटिव(कल्पनाशील) है | इसके लिए उनको प्रोत्साहित किया जाता है| कू की खुदकी पहचान और खुदका स्टाईल हो|

पिछले जीते हुए रूटीन को फॉलो करना या उनसे प्रभावित होना टाले |विनिंग रूटीन के लिए कोई विशिष्ट मॉडेल नहीं है| अगर कोई साल में कुछ अलग और अनोखा किया जाता है ,तो वो अगले साल ज्यादा इस्तमाल किया हुआ सोचा समझा जाएगा|जो परफॉर्मन्स अलग ,नया, ओरिजनल हो और ऑथेंटिक स्ट्रीट और क्लब डान्स स्टाईल को शोकेस करता हो उनके परफॉर्मन्स को एचएचआय प्रोत्साहित करता है| खुदकी अलग एक पहचान बनाये और कू कि विविध जोश , गहनता और स्टाईल से व्यक्त करे|

विनिंग रूटीन में भरपूर डान्स होना चाहिये| बहोत गाने और सॉंग इफेक्ट इस्तमाल करने कि गलती ना करे, इससे परफॉर्मन्स पर असर पडता है| म्युझिक ज्यादा एडिट करना या ज्यादा साउंड इफेक्ट इस्तमाल करने से फ्रेडिंग , ८ काउन्ट और म्युझिकलिटी पर नकारात्मक असर पड़ सकता है| अच्छे प्रभाव के लिये और अच्छे डान्स के लिये

रूटीन में सॉंग्स का इस्तमाल किया जाता है। साउंड इफेक्ट और एडिटिंग का ज्यादा इस्तमाल करने से डान्स का नतीजा नहीं आता। ध्यान रखें और म्यूझिकलिटी को संभाल के रखें।

रूटीन के लगातार और निरंतर म्यूझिक सेगमेंट्स की सिफारीश में २० + सेकंड (ज्युनिअर क्रू और मिनी क्रू के लिए) और ३० + सेकंड (वर्सिटी और एडल्ट क्रू)की परफॉर्मन्स करते वक्त क्रू को उनकी कोरिओग्राफी दिखाने के लिए प्रोत्सहित किया जाता है जिसमें वो अपर (उपरी)और लोअर (निचला) बॉडी डान्स मूव्हमेन्ट दिखा सकते हैं। परफॉर्मन्स में क्रू इसको बढ़ावा दे, इस लिये उनको प्रोत्सहित किया जाता है।

आपके रूटीन के विकास के लिए क्या सोचना चाहिये (कॉन्टिन्यूइ)

क्रू द्वारा बार-बार डान्स स्टेप को अनदेखा करना या भुल जाना "गूव्ह" को खोजना है। म्यूज़िक की बिट पकड़ने के लिए "गूव्ह" ये डान्सर कि प्रतिक्रिया है। यह एक डान्सर को सुधारने और उनके नृत्य को अधिक से अधिक व्यक्त करने में मदद करता है। "गूव्ह" सभी प्रकार के संगीत और नृत्य, स्ट्रीट और क्लब स्टाईल में निश्चित रूप से किया जाता है। गूव्ह वह है जो डान्स को फंकी बनाता है। आपके गाने में गूव्ह को ढूँढें और क्रू के रूटीन को व्यक्त करें। यह डान्स दिखाने और जजद्वारा पुरस्कृत करने का एक और अवसर है।

अधिकतर डान्स स्टाईल डाल कर रूटीन ओवरलोड ना हो, इसके लिए क्रू को सतर्क रहना चाहिये। कम स्टाईल का इस्तमाल कर के और उसे सही प्रदर्शित करने पर ज्यादा ध्यान रखें, ना कि ज्यादा परफॉर्म करके खराब प्रदर्शन करें। रूटीन में विविध अंक पाने के लिए ज्यादा से ज्यादा डान्स स्टाईल कि संख्या तीन है, ये ध्यान रखें। जज सबसे कमजोर क्रू मेम्बर के माध्यमसे क्रू की क्षमताओं का आकलन करेंगे। क्रू को जागरूक रहना चाहिए कि, एक ऐसा मेम्बर जो स्पष्ट रूप से उतना मजबूत नहीं है जितना कि उसके क्रू के दुसरे मेम्बर है, इसकी वजह से क्रू का कुल स्कोर कम हो सकता है।

एक रूटीन में प्रदर्शन किए जाने वाले मुव्ह, जिन्हे तैयारी की आवश्यकता होती है, बिना किसी मूल्य के बैंक फ्लिप को ट्रिक्स माना जाएगा, जब तक कि उन्हें हिप हॉप कोरिओग्राफि के भीतर फॉलो और एकीकृत नहीं किया जाता है। ट्रिक्स का समावेश करना रूटीन का प्रदर्शन अच्छा बना सकता है मगर दुसरे क्रू के रूटीन से उसे बढ़कर नहीं रखा जा सकता। ट्रिक्स के समावेश के लिए कोई पॉईंट्स नही दिया जायेगा जो डान्स मुव्हज खतरनाक साबित हो सकते है, ऐसे डान्स मुव्हज को रूटीन मे इस्तमाल करने से पहले दो बार सोचें। जिम्नास्टिक, वीयर प्रेरित या कलावाजियाँ होने वाले मुव्हज को पॉईंसे सन्मानित नहीं किया जाएगा। अगर मुव्हज का समावेश हो तो वह बहुत सीमित होना चाहिये।

क्रिएटिविटी बढ़ाने के लिए और भीड़ को आकर्षित करने के लिए एक तरह के "सिग्नेचर मुव्हज" का उपयोग करना प्रोत्साहित किया जाता है। सिग्नेचर मुव्हज का समावेश करना एक कठिन, निपुण, या चतुर क्रिया मानी जाती है, जिसका इस्तमाल मनोरंजन के लिए किया जा सकता है, जिसमें एक ही समय में अधिकांश क्रू मेम्बर्स रूटीन मे शामिल होते है और यदि अच्छी तरह से उसका पालन किया जाता है तो इसका क्रू स्कोर बढ़ेगा। एक सिग्नेचर मुव्ह के निर्माण और उपयोग से एक क्रू कि दुसरे क्रू से पहचान करने में मदत मिलेगी। हालाँकि क्रू को ये आगाह किया जाता है कि, सिग्नेचर मुव्ह कि संख्या सिमीत रखें, क्युकी इसके सेट-अप में ज्यादा समय लग सकता है और हाय स्कोर पाने के लिए हिप हॉप डान्स कोरिओग्राफी को समय कम मिल सकता है।

पारंपारिक (सांस्कृतिक) नृत्यों और लोकगीतों का समावेश व्यक्तित्व को बढ़ाने और क्रू की पहचान करने के लिए स्वीकार्य और स्वागता योग्य है, लेकिन इसका इस्तमाल कम से कम रखना चाहिये।

उदाहरण- सालसा, कैपोईरा, बॉलिवूड आदि.

हिप हॉप इंटरनेशनल रूल्स और रेग्युलेशन से जुड़े हुए प्रश्न या उनके अर्थ से जुड़े हुए प्रश्न (info@hiphopinternational.com) को निर्देशित करें।