

FISAF

**Технические правила
Дисциплина
«Хип-хоп-аэробика»
2010-2012**

Москва 2010 год

Содержание

1. Введение	3
1.1. Структура официальных соревнований FISAF – все категории и дисциплины	3
1.2. Система соревнований	3
1.3. Применение	4
1.4. Документы, регулирующие проведение соревнований	4
2. Требования к проведению соревнований	4
2.1. Структура – туры соревнований	4
2.2. Порядок выступления	5
3. Требования к выступлению	5
3.1. Дисциплины	5
3.2. Количество человек в команде	5
3.3. Замена участника команды	5
3.4. Возрастные категории	5
3.5. Требования к выступлению	5
3.6. Костюм для выступления	5
3.7. Неприемлемый костюм для выступления/атрибуты	6
3.8. Площадка для выступления	6
3.9. Фальстарт	6
3.10. Время выступления	6
3.11. Музыка для выступлений	7
3.12. Судейская коллегия	7
3.13. Ранжирование	8
3.14. Объявление результатов	8
3.15. Равные ранги	8
4. Хип-хоп-аэробика – оценка выступления	8
4.1. Введение	8
4.2. Общее описание стилей	9
4.3. Хип-хоп-аэробика – критерии оценки	12
4.4. Запрещенные движения	13
5. Общие требования	13
5.1. Антидопинговая политики FISAF	13
5.2. Процедура дисквалификации	13
5.3. Протесты	13
Приложение 1: Руководство по выставлению баллов	14
Приложение 2: Антидопинговая политика FISAF и Этический кодекс	15
Приложение 3: Кодекс поведения спортсмена	16
Приложение 4: Возрастные требования	17

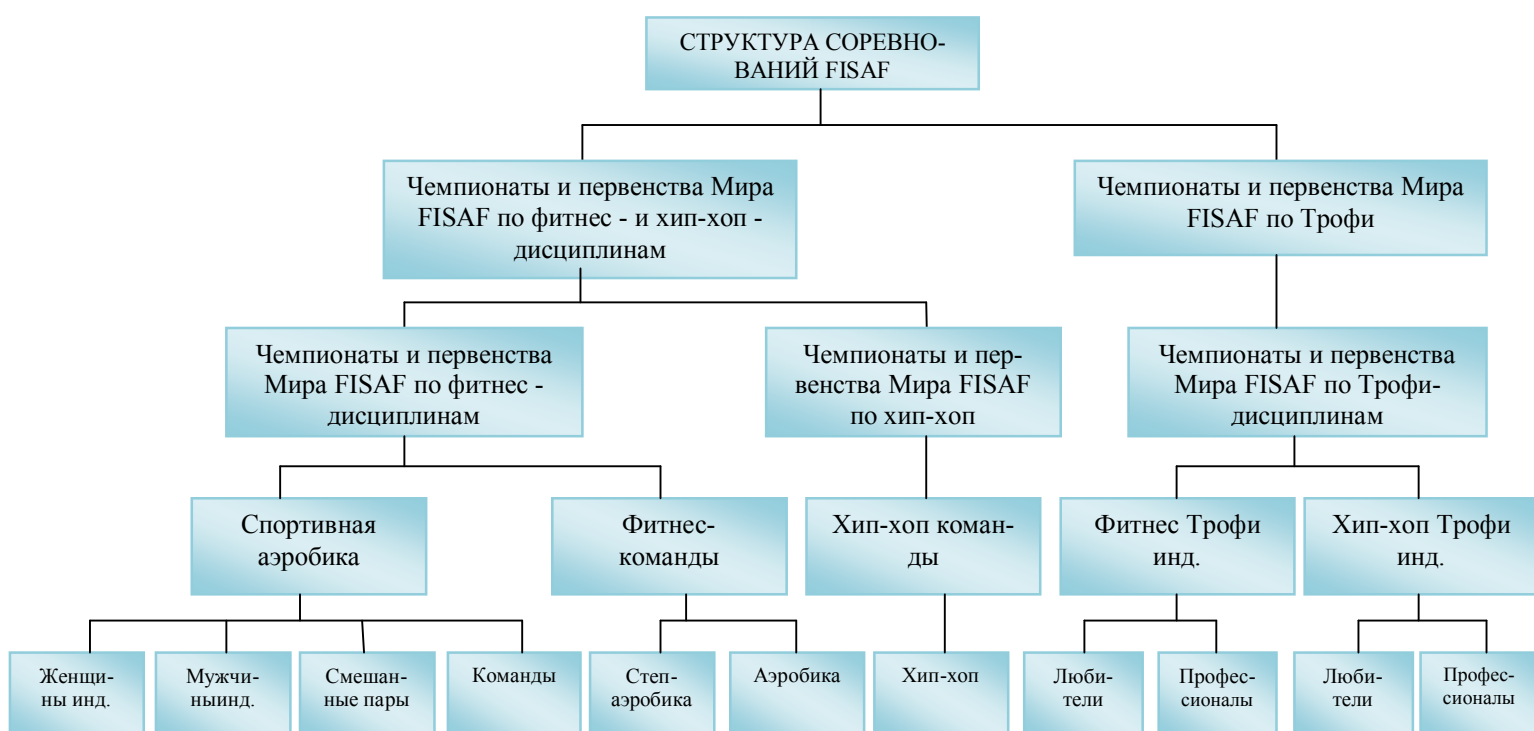
1. Введение

Международная Федерация Спорта, Аэробики и Фитнеса (FISAF) — это международная, независимая, демократическая, некоммерческая федерация, занимающаяся развитием фитнес - аэробики, спортивной аэробики и фитнес - индустрии на международном уровне.

FISAF была основана в 1995 году и сосредоточила свою деятельность на проведении соревнований по спортивной аэробики и на сфере образования в фитнесе. Впервые в истории Международные соревнования по фитнес-аэробики FISAF организовала в 1999 году, сегодня они известны как соревнования по фитнес - дисциплинам и хип-хопу. С 2010 года соревнования в фитнес – дисциплинах и хип-хопе разделены.

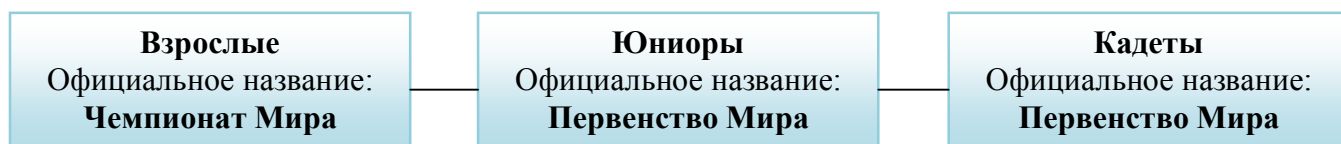
Данные Технические правила FISAF и приложения регулируют проведение всех международных соревнований по хип-хопу.

1.1. Структура официальных соревнований FISAF – все категории и дисциплины



1.2. Система соревнований

Структура международных соревнований по возрастным категориям:



1.3. Применение

Настоящие Технические правила FISAF отменяют действие всех предыдущих Технических правил и вводятся в действие на период с 1 января 2010 года по 31 декабря 2012 года. О поправках и изменениях FISAF будет сообщать в своих официальных изданиях.

1.4. Документы, регулирующие проведение соревнований

Технические правила совместно с Регламентом проведения соревнований содержат всю информацию, которая регулирует регламенты, правила и процедуры для международных соревнований FISAF.

2. Требования к проведению соревнований

2.1. Структура – туры соревнований

При участии в категории более 10 команд все международные соревнования будут иметь 3 тура, при этом количество команд в каждом туре будет следующим:

Отборочный тур	при участии более 10 команд	максимум 5 команд от страны
Полуфинальный тур	максимум 20 команд	максимум 5 команд от страны
Финальный тур	сильнейшие 10 команд	максимум 5 команд от страны

Отборочный тур:

- Цель тура - отбор 20 команд, которые продолжают соревнования в полуфинальном туре.
- Этот тур используется для проверки соответствия выступлений команд Техническим правилам, включая костюм. В случае выявления несоответствия, команды приглашаются к Главному судье сразу после окончания данного тура для разъяснения возникших вопросов. Команды могут менять костюм для выступлений каждый тур, но должны учитывать, что возможное несоответствие костюма может повлечь за собой снижение оценки/ранга.
- В отборочном туре производится группировка команд для участия в полуфинальном туре.
- В случае если в возрастной категории участвуют 10 или менее команд, то отборочный тур не проводится, а проверка соответствия выступлений команд Техническим правилам будет осуществляться во время полуфинального тура.

Полуфинальный тур:

- Цель тура - выявить 10 сильнейших команд, которые примут участие в финальном туре.
- В полуфинальном туре может быть применена система группировки. Команды попадают в группу А или В в соответствии с уровнем их подготовки. В группу В попадают команды с более низким уровнем подготовки. Группа В выступает в полуфинальном туре первой. В группе А находятся команды с более высоким уровнем подготовки, они в полуфинальном туре выступают после группы В.

Если в полуфинальном туре участвует 20 команд: их разделяют на 10 команд в группе А и 10 команд в группе В

Если в полуфинальном туре участвует 15 команд: их разделяют на 8 команд в группе А и 7 команд в группе В.

По результатам выступления любая команда может поменять свою ранговую позицию, так как положение команды автоматически не закрепляется в той или иной группе.



Финальный тур:

- Цель тура – определение сильнейших из 10 команд.

2.2. Порядок выступления

Отборочный тур

Порядок выступлений в отборочном туре определяется жеребьевкой, проводимой компьютерной программой.

Полуфинальный тур

После отборочного тура компьютерной программой проводится жеребьевка.

Если производится группировка команд, компьютерная программа присваивает стартовый номер каждой команде внутри группы, который и будет стартовым номером в полуфинальном туре. Полуфинальный тур начнется с выступлений команд более низкого уровня подготовки, за ними будут следовать команды более высокого уровня подготовки.

Финальный тур

За полуфиналом следует финальный тур соревнований. Порядок выступления команд в финальном туре вновь определяется жеребьевкой, проводимой компьютерной программой или вручную.

3. Требования к выступлению

3.1. Дисциплины

Настоящие Технические правила регулируют проведение соревнований в дисциплине «Хип-хоп-аэробика».

3.2. Количество человек в команде

Команда состоит из 6-8 участников, во всех турах соревнований число участников команды должно оставаться неизменным, за исключением случаев, когда имеется соответствующее официальное разрешение Главного судьи.

3.3. Замена участника команды

Начиная с отборочного и до финального тура, существует возможность замены всего 2-х (двух) участников команды, но любая замена может быть произведена только с официального разрешения Главного судьи.

3.4. Возрастные категории

Возраст участников команд должен соответствовать возрастным требованиям (приложение 4).

3.5. Требования к выступлению

Выступление команды должно отвечать следующим требованиям:

Продолжительность выступления должна составлять 2 минуты +/- 5 секунд, музыка должна соответствовать данной дисциплине. Никаких обязательных элементов не существует. Спортсмены должны избегать любых травмоопасных движений.

3.6. Костюм для выступления

Спортсмены должны быть одеты в костюмы, соответствующие их выступлению. Любая одежда, соответствующая культуре и разнообразным стилям хип-хопа.

Команды могут менять костюм для выступлений каждый тур, но должны учитывать, что возможное несоответствие костюма может повлечь за собой снижение оценки/ранга.

3.7. Неприемлемый костюм для выступления/ атрибуты

Во всех категориях неприемлемым костюмом считается:

- костюм неприемлемо короткий или откровенный;
- театрализованный костюм;
- масло для тела, краска для тела;
- чрезмерное использование краски, косметики для тела и волос, что может негативно сказаться на состоянии поверхности пола и выступлениях других команд;
- не разрешается применение атрибутов. Это включает (но не ограничивается) стулья, мячи, цепи, мотоциклы и т.д.;
- не разрешается снимать/перемещать часть костюма во время выступления, включая шляпы, солнцезащитные очки или часть одежды.

3.8. Площадка для выступления

Размер площадки для выступления: минимум 9м x 9м и максимум 12м x 12м.

Спортсмены должны быть предупреждены об особенностях площадки до начала выступления.

3.9. Фальстарт

Фальстартом считается:

- Техническая проблема, препятствующая началу выступления после принятия командой исходного положения
- Техническая проблема, препятствующая окончанию выступления после его начала.

Команде разрешается повторить свое выступление, если Главный судья определит допустимый фальстарт. Допустимый фальстарт имеет место, когда обстоятельства, вызвавшие фальстарт, не связаны с действиями команды. Это включает, но не ограничивается, повреждением частей оборудования, поломкой оборудования или посторонних объектов. Недопустимый фальстарт имеет место, когда обстоятельства вызвавшие фальстарт могут контролироваться командой. Это включает, но не ограничивается следующими факторами: команда забывает свою программу, падение участников.

Решение о допустимом или недопустимом фальстарте принимает исключительно Главный судья. Если фальстарт признается допустимым, то команда может повторить свое выступление немедленно или по окончании выступлений в данной категории. Если фальстарт признается недопустимым, то команда дисквалифицируется.

3.10. Время выступления

Время выступления составляет 2 минуты. Отсчет времени начинается с первым звуковым сигналом и заканчивается с последним звуковым сигналом (включая сигнал к началу выступления, если таковой используется). Ответственность за проверку длительности музыки до начала соревнований полностью возлагается на команду. Время выступления команд засекается во время отборочного тура для определения соответствия Техническим правилам.

Допускается увеличение или уменьшение времени выступления на 5 секунд от заданного времени (2 минуты). Командам, время выступления которых выходит за пределы (1:55 до 2:05), судьи снижают оценки.

Команда с разрешения Главного судьи может заменить музыкальную запись для выступления, запись проходит проверку на соответствие временному ограничению до начала следующего тура.

3.11. Музыка для выступлений

Команды обязаны представлять музыкальное сопровождение своих выступлений на средствах, предписанных организаторами мероприятий. Перед соревнованиями организаторы обязаны в свою очередь сообщать участникам данные требования. Упаковка аудиносителя и/или сам аудиноситель должна быть подписана в том порядке, как этого требуют организаторы соревнований.

Музыкальное сопровождение идентифицируется по следующим параметрам:

- Дисциплина и возрастная категория
- Название команды
- Страна
- Полное время звучания

При использовании CD на диске должен быть только один трек с музыкой выступления. До окончания соревнований музыка должна находиться у организатора соревнований.

Время звучания музыкального сопровождения измеряется и сопоставляется с Техническими правилами во время отборочного тура.

Замена музыкального сопровождения после отборочного тура осуществляется с разрешения Главного судьи соревнований. Прослушивание и хронометраж музыкального сопровождения должны быть заново осуществлены одним из судей судейской бригады до начала следующего тура для проверки его соответствия Техническим правилам.

Не разрешается использовать музыку, которая, по мнению Главного судьи и судейской коллегии содержит неподобающий текст и/или текст оскорбительного содержания. В случае возникновения подобного прецедента, команда может заменить музыкальное сопровождение после отборочного тура.

Музыка и текст песни, принадлежащий трендовой марке, не могут быть использованы в качестве музыкального сопровождения для выступления команды.

3.12. Судейская коллегия

Судейская коллегия состоит из пяти судей и Главного судьи. Как минимум двое судей должны быть профессиональными судьями по хип-хопу, а остальные – судьями, прошедшими подготовку по системе FISAF и имеющими танцевальное прошлое на базе различных школ подготовки. Судьи выставляют оценку выступления из 10 баллов. Из числа судей назначается главный арбитр, ранг которого будет решающим в случае совпадения рангов у команд.

Главный судья

Главный судья контролирует всех членов судейской коллегии, и его мнение является решающим на международных соревнованиях FISAF. Главный судья отвечает за последовательное и беспристрастное следование судейской бригадой правилам соревнований, а также за правильное применение судьями систем и таблиц результатов.

Главный судья может входить в состав оценивающих бригад, т.е. быть ранговым судьей.

Судья по хип-хопу

Судья по хип-хопу оценивает хореографию выступления, демонстрацию стилей, их интерпретацию, интерпретацию музыки, исполнение и презентацию. Судья по хип-хопу также оценивает уровень технической подготовки и способность членов команды выглядеть и двигаться как единое целое.

Судья по хип-хопу оценивает выступление каждой команды в соответствии с критериями хип-хопа. Оценки за выступление команды выставляются по 10-ти бальной шкале.

3.13. Ранжирование

Целью ранжирования является установление победителя среди большого числа мест, отведенных судейской коллегией той или иной команде, что отличается от простого сложения баллов.

Например:

Команда А: 3 судьи присвоили первое место/ 2 судьи – второе

Команда В: 2 судьи присвоили первое место/ 3 судьи – второе

Команда А становится победителем.

Эта система определяет команды, которые получили у большинства судей первое, второе, третье и т.д. место, что и формирует турнирную таблицу.

Выставление рангов и баллов

Каждый судья оценивает выступление из расчета десяти (10) баллов. Исходя из этой системы, выводится ранг для каждой команды.

Ранги, выставленные всеми судьями для каждой команды, определяют ее место в турнирной таблице. Команда, получившая самый высокий ранг у максимального количества судей, определяется как победитель.

В приложении 1 приводится руководство для судейской коллегии по выставлению оценок (баллов).

3.14. Объявление результатов

При первой возможности после выступления команды оценки и ранги, выставяемые каждым судьей, показываются и/или объявляются. Требования, предъявляемые к объявлению результатов, содержатся в Регламенте проведения соревнований.

3.15. Равные ранги

Если две или более команд набирают равное количество рангов в туре соревнований, положение команд определяется рангом, выставленным главным арбитром по хип-хопу.

4. Хип-хоп-аэробика — оценка выступления

4.1 Введение

Хип-хоп культура возникла в Нью-Йорке среди латиноамериканской и афроамериканской молодежи в конце 1960-х годов. Этот стиль, имеющий много общего с рэпом, музыкой scratch и искусством граффити, соединил в себе движения break-dancing и body-popping, и получил международное признание в 1970-х годах.

В 1980-ые годы новый стиль хип-хоп появляется в видеоклипах рэп-исполнителей, при этом он отличается от стилей break-dancing, с их акробатическими движениями, своим особым вниманием на движения ног и стоп. Вслед за этим появление house музыки привнесло уже в хип-хоп целый ряд изменений и сделало этот стиль более свободным.

Старая школа/ Новая школа, общая историческая справка

Стили старой школы хип-хопа, такие как locking, popping и breakdancing или B-boying, зародились на улицах и в клубах США в 1970-х годах на основе импровизаций шагов и движений. Для старой школы музыки хип-хоп была характерна высокая ударность, сочетающаяся с движениями в стиле брейк-данса.

Музыкальные клипы таких исполнителей как Bobby Brown, Bell Biv Devoe, Heavy D и M.C. Hammer подтвердили, что возникла новая волна танцевальной культуры, и молодые танцоры готовы исследовать и открывать для себя эти новые формы. В ходе постоянного творческого поиска новых вариантов возникали и возникают все новые движения и различные смешанные стили старой школы. Такие актуальные направления, культуры и дисциплины, как Martial Arts, Reggae и Soul Train также повлияли и нашли свое отражение в стилях хип-хопа новой школы, получившей свое развитие в конце 1980-ых годов. Движения были очень простыми, использовались такие популярные в этот период шаги как

Running man, Roger Rabbit и Robocop. Это были движения, которые мог повторить каждый, в отличие от стилей старой школы. Но, тем не менее, сейчас новая школа куда более развита и усложнена. Многие танцоры «перекроили» popping или electric boogie и привнесли свои собственные движения.

В настоящее время и в фанке и в хип-хопе очень много индивидуальных стилей, но корнями эти направления уходят в старую и новую школы хип-хопа. Множество факторов стало причиной смешения музыкальных стилей и танцевальных движений, которые впоследствии стали ассоциироваться с тем или иным хореографом, из-за всего этого невозможно дать однозначные определения стилям фанка и хип-хопа.

4.2. Общее описание стилей

Общая характеристика locking и popping

Locking и popping, или ticking, зародились в Лос-Анджелес. Стиль Popping был создан группой уличных танцоров Electric Boogaloo. Locking был создан группой The Lockers. Как locking, так и popping существовали задолго до появления breaking. Во времена breaking b-boys стали вставлять в свои танцы элементы popping и locking. В наши дни так называемый Breakdance включает в себя элементы breaking, locking и electric boogie или popping.

LOCKING

Locking (первоначально Campbellocking) возник в конце 1960-х годов, был создан Доном Кэмпбеллом. Это смесь фанка и уличных танцев, и изначально его танцевали под традиционную музыку фанк Джеймса Брауна.

Название основано на идее фиксации, означающей переход от быстрого движения к некоторой позиции, в которой происходит «замирание» на короткое время, затем движение продолжается с той же скоростью, которая была раньше. Основывается на быстрых и четких движениях кистей и рук, сочетаемых с более плавными (расслабленными) движениями бедер и ног. Движения в основном размашистые, часто очень ритмичные и тесно связанные с музыкой.

Locking включает довольно много акробатики и движений, требующих физической подготовки, таких как приземление на колени и в шпагат. Эти движения часто требуют защиты колен. Другие важные черты стиля – волны руками, акцентирование, ходьба на месте, захватывание и вращение кепки или шляпы. Дон Кэмпбелл создал оригинальные фиксированные, «замороженные» позы, добавляя свой уникальный ритм и такие движения как точки и хлопки ладонями.

Это повлекло за собой возникновение целого движения танцевальных Locking групп в начале 1970-х годов. Например, знаменитой группы Кэмпбелла «The Lockers». Еще один «локер», Gregory Campbell Jr. Pore, а также другие заложили основы locking и стиля одежды. «Локеров» отличает цветная одежда с лентами, подтяжками, брюки по колено, шляпы и перчатки.

Locking ориентирован на представление, частое взаимодействие с аудиторией с помощью улыбок, «дай пять!» и др. Некоторые движения достаточно комичны.

POPPING

Для того чтобы понять, что представляют собой движения в стиле popping, вообразите поток энергии, проходящий через тело, заставляющий двигаться его волнами. Этот стиль очень сложен с точки зрения технического исполнения, т.к. он требует умения выполнять изолированные движения различными частями тела, великолепного знания тела, а также хорошего чувства ритма и умения использовать темп музыки под счет. Движения в этом стиле требуют постоянного мышечного сокращения в такт музыки для создания эффекта тряски/ движения резкими толчками – стиль bouncy.

ELECTRIC BOOGIE

Electric boogie – это разновидность стиля popping (ticking); основное различие заключается в том, что в стиле popping имитируются мягкие волны, а в стиле electric boogie волны более резкие, толчками с добавлением мелких волнообразных движений; движения выполняются с большой скоростью и более сложные, чем традиционные движения в стиле popping. Для стиля характерны такие движения как Robot и другие более плавные и контролируемые движения близкие к пантомиме. Вместо того чтобы

резко приобретать и терять контроль над телом как в стиле locking, или же устанавливать полный мышечный контроль как в движении Robot, энергия проходит через тело, включая и сокращая локти, запястья, шею, бедра и через все остальные конечности и части тела, встречающиеся на пути.

Electric boogalo скорее похоже на пантомиму в том смысле, что происходит имитация живого электрического шнура или реки, покрытой волнами или рябью, но все же в этом стиле необходим и контроль Robot.

BREAKDANCING/ B-BOYING

Breaking или b-boying, также известный как Breakdancing, это стиль танца, развивавшийся как часть хип-хоп культуры среди афро- и латиноамериканской молодежи в Южном Бронксе в конце 1970-х годов. Танцуется под музыку хип-хопа и другие музыкальные жанры, которые зачастую микшируются для добавления музыкальных пауз.

Основу breaking составляют 4 базовых элемента. Первый – Toprock, термин, характеризующий танец в вертикальной позиции, передвижения и различные виды шагов по полу. Второй элемент – Downrock, который определяет работу ног на полу. Третий элемент – Freeze (фиксированная, «замороженная» поза), позы, которые брейкеры вставляют в танец, чтобы подчеркнуть определенные биты или закончить выступление. Четвертый элемент – Power Moves, это акробатические движения, вращения на различных частях тела.

Термин breakdancing, хотя и широко используется, не приветствуется представителями хип-хоп культуры, т.к. он создан средствами массовой информации для описания breaking или b-boying на улице. Большинство представителей хип-хоп культуры определяют данный стиль как b-boying.

FUNK

Funk зародился на западном побережье США, где он развился в конце 60-ых годов под влиянием Soul и Disco, а также ранней R'n'B и хип-хоп музыки.

Для этого танцевального стиля характерна сложная хореография, схожая с танцами, представленными в коммерческих видеоклипах. В этот стиль входят как резкие, так и плавные движения, элементы popping и locking, а также яркая экспрессия.

UPROCK

Uprock – это эмоциональный уличный танец, использующий ритмы музыки Soul и Funk. Танец состоит из шаркающих движений ног, поворотов, вращений, движений во фристайле, резких неожиданных движений тела (jerks) и характерных жестов рук (burns). Говорят, что для того чтобы танцевать в этом стиле, нужна дисциплина, терпение, сердце, душа и знания.

STREETDANCE

Streetdance – физически сложный и включающий в себя танцевальные движения со всего мира стиль. Различные танцевальные стили смешаны с влияниями различных культур и мелодиями Funk. Streetdance включает в себя locking, popping, street style и funk. Streetdance - это синтез различных стилей хип-хопа.

TUTTING/ TETRIS

Tutting или Tetris – это танцевальный стиль, в котором нашли отражение угловатые позы, свойственные искусству древнего Египта. Если попытаться дать определение этому стилю, то можно сказать, что это то, как танцевал Тутанхамон. Стиль стремительно развивается, но все же ему присущи некоторые непреложные правила. Наиболее существенной стилистической чертой является движение конечностей до образования угла в 90°. Это основная поза, не меняющаяся в большей части танца, другие аспекты танца постоянно меняются. Танцоры используют ограниченное количество статических героических поз, но в настоящее время они стали создавать более сложные геометрические рисунки, включая взаимодействие различных конечностей.

BATTLES

Battles – это свободный стиль, в котором танцоры ведут друг другом «бесконтактную борьбу». Они образуют круг и по очереди демонстрируют друг другу мастерство в лучшем владении стилем, в способности выполнять более сложные комбинации или более трудные движения.

LIQUID DANCING

Liquid dancing (или liquidizing) – это разновидность танца-жеста, в котором иногда используется пантомима. В самом названии присутствует слово «жидкий», что отражает текучесть движений тела, рук и ног. Основной акцент делается на движении рук и ног, но более опытные танцоры способны задействовать в движении все тело. Этот стиль близок к locking и popping.

BOOGALOO

Это стиль, при котором задействуются все части тела, а также используются как угловатые, так и плавные движения, перетекающие одни в другие. В качестве переходов часто используются вращения бедрами, коленями и головой.

RAGGA

Этот танцевальный стиль зародился (в конце 70-х годов) из уличных танцев чернокожего населения Ямайки и Карибов, использующих музыку, уходящую корнями в классическую Reggae, в которую внедрились элементы хип-хопа. Этот стиль представляет собой симбиоз движений из хип-хопа, африканских танцев и латины, с присущей ей чувственностью. Исполнение движений в этом стиле требует хорошей физической подготовки, т.к. задействованы почти все мышцы, и наиболее активно – мышцы нижней части тела. Для правильного исполнения движений необходимо хорошее владение техникой.

HOUSE DANCE

House – это группа танцевальных стилей, главным образом исполняемых под музыку house, зародившихся в клубах Чикаго в конце 70-х – начале 80-х годов. Основные стили включают Footwork, Jacking и Lofting. Аналогично хип-хопу, он был создан афро- и латиноамериканцами, и часто носит импровизационный характер. В нем особый акцент делается на быструю и сложную работу ног в сочетании с плавными движениями корпуса. House dance включает в себя движения из многих других стилей, таких как Capoeira, tap, jazz, bebor и salsa. Он включает в себя разнообразные техники и подстили: переступания, виды шагов, проходов и скольжений. Одним из основных элементов в стиле house является jacking и волнообразные движения корпуса («кач»). Эти движения повторяются и ускоряются в соответствии с битом в музыке. Кроме шагов, переступаний и скольжений стали использоваться движения из других стилей, таких как: vogue, waacking и hustle.

LYRICAL

Этот стиль сочетает в себе элементы балета, модерна и джаза. Исполняется под популярную музыку с вокалом или инструментальную музыку. Название стиля происходит от слова «лирика», потому что танцоры используют слова песни или инструментальную музыку, которые заставляют делать определенные движения и выражать их. Целью стиля является выражение музыки с помощью жестов, мимики, движений.

Список движений и стилей бесконечен, вот некоторые из них:

Animation	Bopping	Bodydrum	Centopede	Clowning
Crazy Legs	Cobra	Dime Stopping	Floating/gliding	Filmore
Hitting	Puppet	Robot	Saccin	Scarecrow
Snaking	Spiderman	Sticking	Strobing	Ticking
Classic	Jumping	Techtonik	Vogueing	Waving
Martial Art styles e.g. Melbourne Shuffle	Capoeira	Krumping	Waacking	Hype

4.3. Хип-хоп-аэробика – критерии оценки

Все движения должны соответствовать и отражать различные стили хип-хопа.

Хореография должна отражать различные стили в соответствии со следующими критериями:

Техника исполнения и сложность

Музыкальное сопровождение и интерпретация

Разнообразие и креативность

Перестроения и визуальные картинки

Презентация и командная работа

Хореография должна быть связана с критериями, все критерии имеют одинаковое значение.

«Хореография настолько хороша, насколько хороши техника, выразительность и исполнение».

Техника исполнения и сложность

- высокий уровень технического исполнения и качества движений во всех используемых стилях хип-хопа;
- точные, целенаправленные перемещения и контроль над всеми перемещениями и частями тела;
- естественные движения;
- движения стилей должны исполняться на высоком техническом уровне и в оригинальной манере исполняемого стиля. Рекомендуется избегать стилей, которые не могут быть исполнены всеми членами команды одинаково;
- умение задействовать одновременно максимальное возможное количество разных частей тела и групп мышц;
- высокий уровень нервно-мышечной координации;
- использование сложных/ трудных движений, характерных для различных стилей хип-хопа;
- движения должны быть безопасными для всех членов команды.

Музыкальное сопровождение и интерпретация

- способность отразить музыку в танце и в выбранном стиле;
- выражение культуры хип-хопа;
- использование музыки, соответствующей различным стилям хип-хопа;
- музыка и движения должны быть неразделимы;
- хорошая музыкальная синхронность;
- творческое использование характера, ритмического рисунка, особенностей вокала, текста и прочих характеристик музыкального сопровождения.

Разнообразие и креативность

- творческий подход в подборе движений, движения должны быть непредсказуемы, и должно быть задействовано все тело;
- использование различных стилей и движений хип-хопа;
- оригинальность и творческий подход в построениях и перестроениях членов команды;
- переходы из одного стиля в другой должны быть творческими и должны являться частью хореографии;
- непредсказуемые и творческие изменения в вертикальных уровнях;
- разнообразие в использовании всего тела.

Перестроения и визуальные картинки

- участие всех членов команды в формировании визуального образа;
- использование всей площадки и трёхмерного пространства;
- визуальный эффект, создаваемый командой при построениях и перестроениях, использование вертикальных уровней;
- трюки, «фишки» должны быть органичной частью хореографии, без использования долгих подготовительных построений или очевидной подготовительной позиции;
- трюки, «фишки» должны использоваться с целью создания интересной хореографии.

Презентация и командная работа

- все члены команды должны выполнять движения с одинаковой точностью;
- высокий уровень презентации на протяжении всего выступления;
- умение на протяжении всего выступления демонстрировать энергетику и высокую интенсивность (умение подать/ продать выступление);
- способность вызывать восхищение и эмоциональный подъем, соответствующие культуре хип-хопа;
- взаимодействие всех членов команды;
- синхронность;
- солирование не одобряется, предпочтение отдается командной работе;
- костюм и внешний вид должны соответствовать хип-хоп культуре.

4.4. Запрещенные движения

Запрещены любые рискованные и травмоопасные движения.

Примечание: Все движения и особенно трюки и «фишки» не должны быть рискованными/ травмоопасными для любого члена команды.

5. Общие требования

5.1. Антидопинговая политика FISAF

FISAF осуждает применение стимуляторов и допинга, так как это противоречит этике спорта и потенциально вредит здоровью спортсменов.

Запрещено: принимать вещества или использовать средства, запрещенные *WADA*, входящие в Запрещенный список *WADA*, а так же участвовать в деятельности, связанной с использованием данных средств.

FISAF будет применять соответствующие санкции к нарушителям допинговой политики. Команды должны быть готовы к прохождению теста на допинг в рамках санкционированных FISAF соревнований. Пожалуйста, обратите внимание на Приложение 3: Антидопинговая политика FISAF и Этический кодекс.

5.2. Процедура дисквалификации

Дисквалификация применяется в случаях, указанных в Технических правилах.

При дисквалификации команды Главный судья должен следовать следующей процедуре.

Отборочный тур

Главный судья выносит письменное предупреждение команде о том, что она нарушает Технические правила и если данное нарушение не будет устранено, команда может быть дисквалифицирована. Письменное предупреждение должно быть заверено подписью Главного судьи. Оригинал передается команде, а копия хранится в архиве соревнований.

Полуфинальный тур

Если команда, предварительно предупрежденная Главным судьей, продолжает нарушать Технические правила, Главный судья принимает решение о дисквалификации команды.

Главный судья в письменном виде уведомляет Технического секретаря об удалении результатов команды. Затем Главный судья извещает команду о дисквалификации.

5.3. Протесты

При возникновении чрезвычайных обстоятельств, протест должен быть представлен Главному судье не позднее, чем через 1 (один) час после окончания соревнований в данной дисциплине. Стоимость протеста составляет 100 Евро. Если протест подаётся после окончания соревнований, то он может быть принят только Президентом FISAF при наличии чрезвычайных обстоятельств. Протест рассматривается Главным судьёй соревнований, представителем Технического Комитета (назначается до проведения соревнований) и представителем Исполнительного Комитета (назначается до проведения соревнований). Принятое решение является окончательным. Если протест удовлетворяется, то 100 Евро возвращаются представителю/федерации, подавшей протест.

Руководство по выставлению баллов

Соревнования FISAF. Дисциплина «Хип-хоп-аэробика».

Все категории

10.0	идеально
9.5	
9.0	отлично
8.5	
8.0	очень хорошо
7.5	
7.0	хорошо
6.5	
6.0	удовлетворительно / (выше среднего)
5.5	
5.0	адекватно / (средне)
4.5	
4.0	неудовлетворительно / (ниже среднего)
3.5	
3.0	плохо
2.5	
2.0	
1.5	очень плохо
1.0	
0.0	не засчитано / дисквалифицирован

Антидопинговая политика FISAF и Этический кодекс

Антидопинговые правила FISAF составлены в соответствии с Всемирным антидопинговым кодексом. FISAF следует антидопинговой политике WADA.

В случае внесения поправок во Всемирный антидопинговый кодекс, FISAF также вносит соответствующие поправки. Информацию по антидопинговой политике можно найти на сайте WADA и WADA Запрещенные вещества и Запрещенные методы в спорте.

Все члены FISAF, участники соревнований, участники деятельности FISAF должны следовать Антидопинговой политике FISAF. Антидопинговые программы направлены на сохранение ценностей спорта.

Антидопинговые программы призваны сохранить то, что действительно важно и ценно для спорта, что часто называют «духом спорта» и что является сущностью олимпийского движения. Спортивный дух - это прославление человеческой души, тела и разума, он характеризуется следующими ценностями:

- этика, честность и справедливость;
- здоровье;
- совершенство в исполнении;
- характер и образование;
- веселье и радость;
- работа в команде;
- самоотверженность и преданность делу;
- соблюдение правил и законов;
- уважение к себе и другим участникам;
- мужество;
- общность и солидарность.

Каждый Член FISAF несет ответственность за следование Антидопинговым правилам/политике FISAF при проведении национальных соревнований. FISAF осуждает применение допинга и инструкций по применению допинга в спорте, т.к. это противоречит этическим основам спорта и потенциально опасно для здоровья спортсменов.

В соответствии с Антидопинговыми правилами/политикой FISAF использованием допинга считается: использование субстанций и методов, запрещенных Всемирным антидопинговым агентством и перечисленных в Запрещенном списке; а так же участие в деятельности, связанной с использованием данных средств.

Для участия в официальных международных мероприятиях все участники обязаны подписать Соглашение участника. Этот документ представляет собой обязательство следовать Антидопинговым правилам WADA. Спортсмены не могут участвовать в соревнованиях без этого документа.

При нарушении Антидопинговых правил, Исполнительным комитетом FISAF применяются санкции. Исполнительный комитет FISAF может применить санкцию – штраф 10000 Евро. На официальных соревнованиях FISAF проводит тесты на допинг. Каждый спортсмен должен быть готов к прохождению теста на допинг.

Кодекс поведения спортсмена

Спортсмены обязаны соблюдать правила спортивного поведения, хорошего спортивного духа, этические ценности спорта, принципы честной спортивной борьбы, национальную антидопинговую политику, международную антидопинговую политику FISAF и другие правила и нормы. В случае нарушения данных положений могут быть применены следующие санкции:

- замечание;
- предупреждение;
- штраф;
- запрет на участие в соревнованиях или действия в качестве официального лица в рамках ограниченного срока времени или постоянно;
- исключение из членов FISAF на ограниченное время;
- отстранение от должности на ограниченное время или постоянно.

Лица и организации, ответственные за применение и контроль за исполнением дисциплинарных санкций

Официальные лица

Нарушения правил спортсменами, представителями, тренерами, судьями, официальными лицами или зрителями, должны наказываться и прекращаться Исполнительным комитетом, Ответственным судьей или Главным судьей соревнований. Исполнительный комитет, Ответственный судья или Главный судья соревнований обязаны в течение трех дней принять решение и сообщить о принятом решении и основаниях для него в Технический комитет.

Исполнительный комитет

Исполнительный комитет применяет штрафные санкции к организатору соревнований, являющемуся членом FISAF, если в процессе проведения соревнований произошли нарушения. Могут быть применены следующие санкции: замечание, предупреждение или штраф.

К спортсменам могут быть применены санкции в виде запрета на продолжение выступлений, отстранение от выступлений или исключение. Все жалобы на санкции принимаются и рассматриваются только Исполнительным комитетом.

Исполнительный комитет является тем органом, который принимает решения о санкциях и следит за их исполнением.

Спортивный арбитражный суд (Лозанна)

Спортсмен может обратиться с жалобой на принятые Исполнительным комитетом FISAF решения или другие действия, ущемляющие его права, в Спортивный арбитражный суд.

Честная спортивная борьба

Для поведения, не соответствующего понятиям честной спортивной борьбы, применяются санкции: предупреждение или замечание. В случае грубого нарушения могут применяться санкции: штраф или временное отстранение от участия в соревнованиях.

Антидопинговая политика

Спортсмены, тренеры и представители обязаны следовать национальным и международным Антидопинговым правилам FISAF. Все спортсмены, тренеры и представители команд обязаны знать Антидопинговые правила FISAF. Информация о запрещенных веществах и методах представлена на сайтах WADA.

В случае нарушения антидопинговых правил предусмотрены следующие санкции:

- дисквалификация на определённый срок (как правило, 2 года) при первом нарушении;
- постоянная дисквалификация в случае повторного нарушения;
- письменное предупреждение;
- штраф в размере 10 000 Евро.

2010г./Возрастные требования

Дисциплина Хип-хоп			
Возрастная категория	Год рождения	Возраст спортсменов в 2010 г.	Структура соревнований, дисциплины
↓	↓	↓	↓
Взрослые	1993 и старше	17 лет и старше	Хип-хоп
<i>Примечание:</i> - 2 (два) спортсмена могут быть младше 17 лет			
Юниоры	1994 1995 1996 1997	13,14,15,16 лет	Хип-хоп
<i>Примечание:</i> - максимум 3 (три) спортсмена могут быть 17-ти лет			
Кадеты	1998 1999 2000 2001 2002 2003	7, 8, 9,10,11,12 лет	Хип-хоп
<i>Примечание:</i> - максимум 3 (три) спортсмена могут быть 13-ти лет			

- Команды должны соревноваться в своих возрастных категориях: «Кадеты» не могут участвовать в соревнованиях среди «Юниоров» и наоборот. В свою очередь, «Юниоры» не могут соревноваться в категории «Взрослые» и наоборот.
- Настоятельно советуем не участвовать более чем в 4-х выступлениях. FISAF и Организатор соревнований не несут ответственности за индивидуальное расписание выступлений спортсменов, которые участвуют в нескольких дисциплинах/возрастных категориях.
- Пожалуйста, рассчитывайте собственные силы и учитывайте состояние здоровья, если вы хотите участвовать в нескольких дисциплинах/возрастных категориях.