

AGC RUSSIA  
ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



ALL GENERATION CHAMPIONSHIP

**RUSSIA**

## **Критерии участия, право на участие и политика**

Все участники должны соответствовать критериям отбора, установленным КОРЕЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ ХИП ХОП. Участники внутренних и международных мероприятий должны предоставить точную личную информацию, документы, подтверждающие их гражданство и дату рождения.

## **Требования к гражданству**

- К участию допускаются танцоры из любых стран, кроме тех, где уже есть представительство AGC.
- Участники должны предоставить копию своего паспорта для подтверждения гражданства и возраста перед соревнованиями.
- Имя участвующего спортсмена в регистрационной форме должно совпадать с именем в его паспорте или удостоверении личности государственного образца.

*Примечание: непредставление действительных национальных квалификационных данных может привести к дисквалификации, отстранению от соревнований или серьезным штрафам в зависимости от обстоятельств.*

## **Отбор участников для участия в Мировом финале AGC**

Все соревнования должны проводиться в соответствии с положениями КОРЕЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ХИП ХОП. Соревнования, нарушающие эти правила, влекут за собой штрафы, отстранение от участия и дисквалификацию. Команды, участвующие во Всемирном финале AGC, должны соответствовать одной из следующих квалификаций:

- (a) Отбор на международном сертифицированном соревновании, проводимом организацией, уполномоченной AGC.
- (b) Отбор представителями организации, уполномоченной AGC.
- (c) Приглашение из штаб-квартиры AGC.

Каждая организация, уполномоченная AGC, может предоставить право на участие максимум 3 командам в каждой категории. Страны, в которых есть действующие чемпионы, могут зарегистрировать 4 команды-участницы в соответствующей категории.

## **Состав команды**

### *Номинации Чемпионат:*

Команды должны состоять минимум из 3 человек и максимум из 15 человек, либо от 16 до 40 человек (для номинации AGCREW). Команды могут быть смешанного пола, номинации определяются в зависимости от возраста.

- SUPER KIDZ: от 7 до 12 лет
- HIGH TEEN: от 13 до 17 лет
- ADULT: от 18 лет и старше
- OVER 40: 35 или старше, средний возраст старше 40 лет
- K-pop: все возрастные группы
- AGCREW - команды без возрастных ограничений, от 16 до 40 человек.

### *Номинации Фестиваль:*

- KIDZ BEGINNERS: от 7 до 12 лет
- TEEN BEGINNERS: от 13 до 17 лет
- SUPERCREW Kids&Teens: от 16 участников, возраст 7-17 лет
- Yore choice: любые танцевальные стили, смешанный возраст
- SOLO SHOW
- DUET SHOW
- Battles (дети, подростки, про): 1x1 Hip Hop, Locking, Whacking

## **Право на участие в возрастном дивизионе**

Участник, возраст которого находится между двумя возрастными категориями в год проведения соревнований, заканчивающийся 31 декабря, может принять участие в любом из этих дивизионов в течение этого года. Например, 12-летний участник, которому исполняется 13 лет до 31 декабря соревновательного года, может выступать в SuperKidz и/или подростковом дивизионе. Аналогичным образом, 17-летний подросток, которому до 31 декабря соревновательного года исполнится 18 лет, может выступать в подростковой и/или взрослой категории.

## **Возрастные ограничения**

До трети участников в каждой команде могут выступать в дивизионе выше своего возраста, но они не могут выступать в дивизионе ниже (за исключением номинации Over 40 лет).

Для участия в Чемпионате мира:

- В команду, состоящую из 3-5 человек, может входить 1 участник младшего возраста.
- В команду, состоящую из 6-8 человек, могут входить 2 младших участника.
- В команду, состоящую из 9-11 человек, могут входить 3 младших участника.
- В команду, состоящую из 12-14 человек, могут входить 4 младших участника.
- В команду, состоящую из 15 человек, могут входить 5 младших участников.

Для участия на Чемпионате России допускаются команды с большим количеством младших участников. Но НЕ допускается участие танцоров, чей возраст выше возрастных ограничений дивизиона.

### **Дублирующие ограничения на участие**

Участники не могут соревноваться в одном дивизионе в 2 и более командах, но могут участвовать в разных дивизионах. При этом регистрационный взнос за участие оплачивается за обе номинации в полном объеме.

### **Приостановление/отзыв квалификации участника**

Участники, подделывающие личную информацию и национальные квалификационные документы, могут быть дисквалифицированы, временно отстранены от участия или подвергнуты другим суровым санкциям по усмотрению оргкомитета соревнований.

### **Название команды**

Названия команд не должны быть оскорбительными или непристойными. Сюда входят имена, порочащие пол, этническую принадлежность, религию или аналогичные уничижительные термины или выражения. Организатор соревнований имеет право отклонить неподходящие имена и запросить подходящую замену.

### **Изменения участников во время соревнований**

Все участники должны соревноваться с лицами, зарегистрированными в конкурсной документации. Изменения участников во время всех туров запрещены без согласования с оргкомитетом соревнований. Изменения, дополнения и замены участников допускаются только по уважительным причинам, таким как травма, госпитализация, лечение у врача или болезнь, по решению оргкомитета соревнований. Как только конкурс начинается, изменения, дополнения и замены участников запрещены, за исключением уважительных причин.

### **Действующие чемпионы**

Действующие чемпионы - это команды, выигравшие прошлогоднее соревнование.

## **Изменения, дополнения и замены участников - действующих чемпионов**

Действующие чемпионы могут менять своих участников. Разрешены изменения, дополнения и замены до одной трети существующих участников. Оргкомитет конкурса должен быть уведомлен об изменениях либо до начала конкурса, либо во время регистрации на месте.

## **Изменения в рутинах/постановках**

Команды могут изменять или корректировать свои распорядки при переходе от одного раунда к другому.

## **Тренировочный раунд/ Техническая репетиция**

Если не указано иное, у команд есть по крайней мере одна возможность отрепетировать свой номер на сцене под музыку до начала самого соревнования. Команды должны прибыть в назначенное время, иначе они могут лишиться возможности провести тренировочный прогон.

## **Требования к музыке**

Команды несут ответственность за выбор, подготовку и предоставление своей собственной музыки. Оргкомитет конкурса не готовит музыку участников. Команды должны обеспечить качество своей музыки, включая уровень звука и сведение.

- Каждая команда-участница должна представить свою конкурсную музыку путем отправки файла на электронный адрес организатора и на USB-флешке.
- Конкурсная музыка не должна содержать оскорбительных выражений.
- От команд-участниц может потребоваться предоставить информацию о каждой песне в программе, включая название, исполнителя и композитора.

## **Требования к продолжительности программы/музыки**

- SUPER KIDZ, HIGH TEENS, ADULT, OVER 40: от 1:30 до 2:30 минут
  - K-POP: от 3:00 до 4:00 минут.
- AGCCREW: от 3:00 до 4:00 минут.

SUPER KIDZ beginners, HIGH TEENS beginners: до 2:30 минут  
SuperCrew Kids (от 16 участников), Your choice: до 5:00 минут  
Solo/Duet Show: до 2:00 минут

\* в тайминге допустимы отступы на 0:05 секунд Программы, которые превышают указанные временные рамки или не дотягивают до них, могут повлечь за собой вычеты.

## **Общие положения и стандарты:**

SUPER KIDZ, HIGH TEENS, ADULT, OVER 40, AGCREW

### *Костюм*

Костюмы должны соответствовать культуре хип-хопа и уличных танцев (всех жанров) и быть актуальными. Любая одежда должна сохранять уличный стиль. Более высокие баллы присуждаются командам, чья одежда не идентична на 100%. Это может быть выражено, в частности, с помощью аксессуаров, различной обуви и цветов.

### *Реквизит и аксессуары*

Реквизит разрешен, но должен быть связан с темой костюма или рутин. Такие предметы как стулья, лестницы, фоны или мебель запрещено размещать на сцене.

### *Присутствие на сцене*

Все участники должны находиться на сцене на протяжении всего выступления (для номинации AGCREW все участники должны находиться на сцене первые и последние 30 секунд номера, а вся остальное время могут покинуть сцену и возвращаться на нее неограниченное число раз). Они должны начинать вместе и оставаться на сцене в течение всего выступления. Уход со сцены или выход на сцену во время выступления приведет к вычетам.

Исключение: Исключение составляют номера в номинациях Your choice

### *Поздний старт*

Если команда не выйдет на сцену и не займет свою стартовую позицию в течение 20 секунд после объявления, будут применены вычеты.

### *Преждевременный старт*

Время зависит от того, когда была занята стартовая позиция. Если чрезмерное представление или масштабное выступление происходит после того, как все члены команды появились на сцене более чем на 10 секунд, будут применены вычеты.

### *Фальстарт*

Если один или несколько участников совершат движения или действия до стартового сигнала или начала музыки, это будет считаться фальстартом. Участвующая команда может запросить повторный старт.

### *Неявка*

Если участвующая команда не появится на сцене или не займет свою стартовую позицию в течение 60 секунд после объявления, она будет объявлена "неявившейся", и ее право на участие будет аннулировано.

#### *Неподобающий вход и выход*

Команды-участницы должны входить и выходить на сцену только из специально определенных выходов.

Прыжки на сцену и с нее запрещены и приведут к отстранению.

#### *Чрезмерная экспрессия*

Чрезмерные действия перед стартом и чрезмерное позирование после окончания приведут к отстранению.

#### *Чрезвычайные ситуации*

Существует два типа падения:

- Серьезное падение: когда участник становится недееспособным во время подъема или во время выступления.
- Незначительное падение: внезапные исправимые ошибки во время выступления, такие как спотыкание, подножка или запинание.

#### *Медицинская помощь*

Участники и представители обязаны сообщать о любом заболевании или травме в оргкомитет соревнований. Если участники почувствуют, что существует риск для их участия из-за болезни, травмы или психического здоровья в период проведения соревнований, они могут потерять право на участие. Оргкомитет и главный судья имеют право дисквалифицировать участников с серьезными нарушениями, травмами или тех, кому требуется медицинская помощь. Оргкомитет может запросить медицинское заключение, если они определяют, что участник находится в группе риска с медицинской или психической точки зрения. Организационный комитет может также потребовать от участвующей команды и участников подписать дополнительный отказ от ответственности, если они заболели

### **Форс-мажорные обстоятельства**

Форс-мажорные обстоятельства могут повлиять на выступление команды в любой момент во время старта или рутины. Специальных правил для форс-мажорных обстоятельств не существует, но они оцениваются по усмотрению главного судьи. Ответственность за немедленную остановку ложится на команду-участницу в случае возникновения форс-мажорных обстоятельств. Организационный комитет и главный судья рассмотрят ситуацию и решат проблему. Если запрос участника не будет подтвержден после рассмотрения главным судьей, из общей оценки выступления будет вычтен 1 балл. Форс-мажорные обстоятельства не могут быть подтверждены после окончания процедуры.

## **Размер сцены**

Стандартный размер сцены - 10 м x 10 м. Ни при каких обстоятельствах размер сцены не должен быть меньше 8 м x 8 м.

## **Правила судейства**

Максимальная общая оценка для судей по артистизму и мастерству составляет 10 баллов по каждому критерию.

### **Артистизм (50% от общего балла)**

Уникальность и креативность движений, использование сцены, зрелищность и эмоциональные реакции.

#### **• Хореографическая креативность (10%)**

Инновационные и самобытные комбинации движений, работа с уровнями, переходы и выбор музыки.

#### **• Сцена, пространство, композиция, изменения уровней (10%)**

Использование всей сцены с творческими и разнообразными движениями. Осознание пространственных расстояний и включение 5 уровней (пол, стоя, воздух, колени, присед).

#### **• Зрелищность, интенсивность, уверенность, проекция и присутствие (10%)**

Динамичные движения всех участников от начала до конца. Сведение к минимуму неподвижных движений или поз. Постоянная интенсивность на протяжении всего выступления. Выражение уверенности с помощью выражения лица, зрительного контакта и движений.

#### **• Выражение стиля и одежда (10%)**

Четкое и свободное выражение каждого танцевального стиля в представлении стиля, включая отношение, энергию, позы, харизму и т.д. Участники могут выбирать костюмы, соответствующие тематике номера, но не должны терять основную идентичность, стиль и экспрессию хип-хопа. Театральные, культурные, фольклорные и традиционные костюмы и маски не типичны для хип-хопа.

#### **• Развлекательная ценность/Реакция аудитории (10%)**

Участники должны вызывать эмоциональный отклик у аудитории своей рутинной.

### **Судьи квалификации (50% от общего количества баллов)**

Судьи будут оценивать сложность ориджинал танцевальных стилей, в том числе паппинг, локинг, би-боинг (брейк-данс), хип-хоп, хаус и другие. Они будут оценивать различные аспекты, включая углы наклона рук, ног и туловища, качество движений, сложность движений и использование пяти уровней. Кроме того, судьи будут оценивать синхронность между участвующими членами команды в выполнении движений.

#### **• Музыкальность (10%)**

Взаимодействие исполнения и хореографии с музыкой. Участники должны выполнять движения идеально синхронно с музыкой. Завершение выступления основано на последнем движении после окончания музыки, даже если музыка закончилась. Использование широкого спектра повышенных и пониженных ударов, темпа, акцентов, одиночных, парных, в перерыве и т.д.

#### **• Синхронизация/хронометраж (10%)**

Все движения должны выполняться одновременно всеми участниками с точным диапазоном, скоростью и хронометражем.

#### **• Выполнение/Контролируемая подвижность/стабилизация (10%)**

Контроль и поддержание скорости, направления, эластичности и частей тела.

#### **• Сложность исполнения в аутентичном танцевальном стиле (10%)**

Оценка того, насколько хорошо все участники выполняют движения высокого уровня, представляющие танцевальный стиль. Кроме того, более высокие баллы начисляются в зависимости от того, сколько участников эффективно выполняют сложные движения.

#### **• Использование аутентичных танцевальных стилей (10%)**

Команды могут включать в постановку различные танцевальные стили (но не ограничиваясь ими), такие как хип-хоп, локинг, поп-пинг, брейкинг, вакинг, воугинг, хаус-дэнс, крампинг, степпинг, афро-стиль и т.д. Команды должны быть осторожны, чтобы не потерять основную идентичность, костюм и экспрессию хип-хопа.

### **Сбавки**

#### *Артистизм*

- Позднее начало: 0,05 балла, если команда не вышла на сцену в течение 20 секунд после объявления.
- Поведение, направленное на привлечение внимания: 0,05 балла за действия.
- Предварительный старт: вычитается 0,05 балла за старт более чем на 10 секунд раньше.
- Падения: вычитается 0,1 балла за падение (серьезная ошибка), 0,05 балла за падение (незначительная ошибка).
- Фальстарт: вычитается 0,25 балла.
- Необоснованный запрос на перезапуск: вычитается 1,0 балл.

- Если все участники не находятся на сцене во время выступления, вычитается 1,0 балл.
- Музыка: если продолжительность выступления не находится в промежутке с 1:30 до 2:30, вычитается 0,1 балла.

#### *Запрещенные действия*

- Непристойные жесты, упоминания или действия: 0,1 балла
- Чирлидинг и чрезмерно рискованные трюки: 1,0 балл
- Неправильный вход и выход: 1,0 балл
- Чрезмерное использование театральных, культурных, фольклорных или традиционных танцев: 0,5 балла

#### *Костюм*

- неподходящая одежда или обувь: 0,05 балла
- незащищенная одежда (развязанные шнурки/ бретельки и т.д.): 0,05 балла
- использование веществ, которые могут повлиять на сцену (масло для тела, краска для тела и т.д.): 0,25 балла
- бросание одежды или реквизита в аудиторию: 0,05 балла
- чрезмерное театральное, культурное, фольклорное или не уличные/хип-хоп: 0,25 балла (аксессуары) или 0,5 балла (костюм)

Настоящие правила гарантируют, что выступление остается уместным, безопасным и соответствует указанным рекомендациям по жестам, действиям и костюмам во время соревнований. Нарушения этих правил приведут к снятию баллов, как указано выше.

## **Категория К-POP**

Требования к исполнению

Продолжительность музыки: 3-4 минуты

Состав команды: 3-15 человек

Рекомендации по исполнению

Оригинальная хореография и постановка разрешены в дополнение к К-поп Кавер-версии. Также разрешен небольшой реквизит, такой как микрофоны, стулья и трости. Всем членам команды не обязательно все время находиться на сцене. Хореография на сцене представления приемлема.

### **Критерии оценки**

*Исполнение (20%)*

- 10% за мастерство и технику
- 10% за технику движений: сюда входят такие аспекты, как сила, интенсивность, контроль и присутствие на сцене

*Креативность (10%)*

### *Производительность (50%)*

- 10% за креативность
- 10% за синхронизацию/время с членами команды и музыкой: оценка правильного выбора времени с членами команды и музыкой
- 10% за равномерность движений: оценка того, одинаковы ли движения у каждого человека, уделяя особое внимание чистоте, четкости и точности
- 10% за постановку и интервалы: это включает в себя оценку правильного положения и расстояния между людьми на поверхности представления во время рутины и переходов.
- 10% за развлекательную ценность, коммуникацию и аудиторию

### *Обращение*

- Отношение/Зрелищность/Обложка (20%): Презентация артиста
- Костюм/Нарядная одежда (10%)