



# 2024 年公式ルール・規約

黄色ハイライト・赤文字は

2024 年度より追加・変更点になります。

2024 年 1 月版

HIP HOP INTERNATIONAL JAPAN 事務局

東京都浜松町 2-6-2 浜松町 262 ビル

(株式会社トッパントラベルサービス内)

TEL:03-4530-8462 FAX:050-3606-0943

(10:00-18:00 土日祝日休業)

E-mail: hhijapan@tts.co.jp

<https://top.hhijapan.com>

## 目次

はじめに	3
HIP HOP INTERNATIONAL (HHI) について	3
登録・参加資格基準およびポリシー	4
国籍条件	4
World Hip Hop Dance Championship のダンスクルーの組数および選考方法	4
各種申請書および承諾書	5
ダンスクルーの構成	6
ジュニア、バーシティーおよびアダルト部門の年齢条件	6
参加制限	6
クルーメンバー参加資格の一時停止／はく奪	7
大会のラウンド構成	7
クルーの演技順序	7
大会の部門実施順序*	8
クルーメンバーの変更	8
大会中のクルーメンバーの変更、追加、交代	8
ディフェンディングチャンピオン（前回優勝者）	9
ディフェンディングチャンピオンおよび世界大会に進出したクルーの登録変更、追加、交代	9
演技（ルーティン）の変更	9
練習ラウンド／テクニカルリハーサル	9
音楽基準	10
演技（ルーティン）／音楽の長さに関する条件	11
一般ルールおよび基準	12
演技（ルーティン）の採点法	18
芸術点の基準と点数：	18
技術点の基準と点数：	19
ダンススタイルのバラエティ性（10%）	20
減点リスト	21
採点および順位	23
競技の審査	24
審査員の責務	24
演技（ルーティン）の構成および注意事項	26
審査員が推奨する演技（ルーティン）構築における検討材料	26

## はじめに

この HIP HOP INTERNATIONAL 公式ルール・規約マニュアルは、HIP HOP INTERNATIONAL (HHI) および世界各国の支部が実施する Hip Hop Dance Championship の競技の参加資格や登録条件、基本手順、ルール・規約をまとめたものです。

HIP HOP INTERNATIONAL の Hip Hop Dance Championship はダンスの競技イベントで、ヒップホップをはじめとしたストリートおよびクラブ発祥のダンススタイルの芸術性とテクニックを国内外で披露する場となっています。テレビやメディアで取り上げられるチャンス、そして国内および世界大会の権威あるタイトルを手にするチャンスをパフォーマーに提供しています。クルーは、それぞれの演技（ルーティン）において、究極のスキルやパフォーマンスを披露します。誠実かつ良識的で、安全性が保たれている限り、創造性、ショーマンシップ、芸術上の自由は常に高く評価されます。

ヒップホップダンスを 1 つの定義で説明することはできません。ヒップホップダンスはダンス分野と文化の融合したもので、見た目、姿勢、ポーズ、音楽などさまざまな都会的要素を演技に取り入れます。ヒップホップは絶えず進化し続けており、新世代のダンサーが出現するたびにその定義も変わっています。そのような中、HHI は進化のトレンドと共に歩み続けています。

HIP HOP INTERNATIONAL では、ヒップホップのダンス演技（ルーティン）において、ダンススタイルのバラエティ性、ショーマンシップ、独自のシグネチャームーブ、人を引きつける音楽、身体全体（頭からつま先まで）を使った継続的なよどみないダンスの振付を披露し、体操競技やチアのような、アクロバティックな動きを過剰に取り入れず、行き過ぎた危険な動きが組み込まれていない場合に最高得点が与えられます。

## HIP HOP INTERNATIONAL (HHI) について

HIP HOP INTERNATIONAL は 2002 年に設立され、ロサンゼルスに拠点があります。数々のダンス大会やダンスバトル、ワークショップをプロデュースし、こうした大会はライブ配信およびテレビ放送されています。HHI による大会としては、MTV で放送されている Randy Jackson プロデュースによる America's Best Dance Crew、USA Hip Hop Dance Championship、World Hip Hop Dance Championship、World Battles、World Moves Dance Workshops などがあります。HIP HOP INTERNATIONAL は、世界中のライブイベント、ライブストリーミング配信、テレビ放送を通じて 100 カ国以上で名前が知られています。

HIP HOP INTERNATIONAL を代表する組織として、世界各国に HHI 正式認定ライセンス保有者がいます。HHI 正式認定ライセンス保有者はヒップホップのルーツを尊重し、HIP HOP INTERNATIONAL 協賛の下でイベントや大会を開催し、World Hip Hop Dance Championship および World Battles に国の代表として参加するチャンピオンを選出しています。

HIP HOP INTERNATIONAL 本部 | 323.850.3777  
8033 Sunset Boulevard, #920, Los Angeles, California, 90046 米国  
Info@hiphopinternational.com | www.hiphopinternational.com

## 登録・参加資格基準およびポリシー

参加者は必ず HHI の参加資格ルールに従わなくてはなりません。HHI 関連のイベントや大陸/世界イベントに参加する場合は、正確な個人情報、国籍および生年月日の証明書を提出しなくてはなりません。

### 国籍条件

1. 各クルーメンバーは代表する国（日本国）の市民権を有する者、または居住者でなくてはなりません。
2. 市民権または在住の証明は、大会前にイベント主催者が確認できるようにしなくてはなりません。（世界大会参加の場合）
3. 居住資格で参加する場合、その国（日本国）に 6 カ月以上居住していることが条件となり、それを証明する公的書類を提出しなくてはなりません。
4. クルーメンバーは連続する 3 年以内に 3 カ国以上の代表として大会に参加することはできません。
5. クルーメンバーは同じイベントや同じ年に 2 カ国の代表者として参加することはできません。
6. 大会主催者、審査員、ライセンス保有者およびそのスタッフは、HHI のいかなる公式イベントにも出場することはできません。
7. クルーメンバーが何らかの別名を使用している場合、そのすべてを申告する責任があります。登録申請書に記載されているクルーメンバーの名前は、そのクルーメンバーのパスポートまたは政府や学校が発行した身分証明書に記載されたものと同一でなければなりません。

### World Hip Hop Dance Championship（世界大会）のダンスクルーの組数および選考方法

すべてのイベントの実施に当たっては、HIP HOP INTERNATIONAL のルールおよび規約を適用しなくてはなりません。HHI のルールおよび規約に違反して実施されたイベントは、罰金や中止、除名の対象となります。ダンスクルーは、(a) HIP HOP INTERNATIONAL ライセンス保有者のプロデュースする国内の予選選考会、(b) 国内予選が行われない場合は HHI ライセンス保有者の選考、(c) HHI の特別招待、のいずれかにより World Hip Hop Dance Championship への出場権を得ることができます。

各国の国内予選の各部門で上位 3 位以内に入ったクルーは、World Hip Hop Dance Championship への出場権を得ることとなります。ディフェンディングチャンピオン（前回優勝者）がいる場合、上位 3 組のクルーに加え、ディフェンディングチャンピオンも出場権を得ます。同じ国を代表して World Hip Hop Dance Championship の決勝に進めるクルーの組数は、ディフェンディングチャンピオンを含め、部門当たり 3 組以内となります（準決勝でのスコア/最終順位に基づき決定されます）。

予選を通過したクルーのいずれか、または全クルーが理由を問わず World Hip Hop Dance Championship に出場できなくなった場合、その国の HHI ライセンス所有者は、国内大会の最終スコアにおける次の順位者を繰り上げてその国の代表を選考することができます。World Hip Hop Dance Championship への参加資格を満たすダンスクルーがない場合、HHI ライセンス所有者は HHI の承諾を待ってから他のクルーを選考することができます。

オーバー 40 部門は国内大会を優勝し通過した後、HHI 本部での追加審査を行う。国内大会で優勝しても世界大会でパフォーマンス披露が出来ない場合がある。優勝クルーが辞退した場合でも順位繰り下げでの推薦は行わない。

## 日本および世界大会参加規約

参加者にあたっての基本ルールとポリシー

1. クルー（チーム）は HHI の定めた規約、規定及びルールを順守する。
2. HHI の定めた規約、規定及びルールに違反した場合は、罰金、活動の一時停止、除名の対象となる。
3. 個人情報を確かめ、国際的な世界規模のイベントにふさわしい各国の代表であることを保証できる者である。
4. 全てのイベントは、HHI 日本大会主催権を保持する HHI ライセンス保持者によって、HHI ルール及び規約、規定を使用して実行され、日本大会優勝クルー、あるいは、HHI 本部からの招待を受けたクルー、あるいは、日本大会主催者の推薦を受けたクルーが出場する。
5. 世界大会への出場クルー数は各部門、各国 3 組までとする。（オーバー40 を除く）
6. ただし、全世界大会ゴールドメダリスト（ディフェンディングチャンピオン）が参加する部門は、4 組まで参加可能となる。
7. 世界大会参加者は各国の HHI オフィス（日本は HHI JAPAN）を通じて大会登録を実施する。

## 日本大会申込に関する規程

1. 受け付け方法、参加費は参加要項に準じる。
2. 必要事項を全て記入したうえで同意書に署名してください。18 歳未満の参加者は必ず保護者の署名が必要。
3. 申込者の提出と参加費の振込は期日厳守とする。  
振込完了の順番で、演技順が決定。（振込確認が出来た順に演技順は後ろとなる。）

## 世界大会各種申請書および承諾書

1. 参加者はすべての登録申請書に記入・署名しなくてはなりません。登録申請書は適正な参加費用を添えて期限までに HHI JAPAN 運営事務局に提出しなくてはならず、期限を守らない場合は登録を拒否される場合があります。クルーメンバーの登録申請書には、（過去 2 年以内に撮影した）最新の顔写真付きのパスポート、学校の身分証明書または政府発行の身分証明書を添付しなければなりません。
2. 免責同意書：参加者は大会前に免責同意書に署名し提出しなくてはなりません。これは HHI イベントもしくは大会の前後および期間中に参加者が被った事故または負傷について、HHI、主催者、その代理業者、役員、スタッフ、スポンサーを免責するものです。
3. 肖像権に関する承諾書：参加者は肖像権に関する承諾書に署名し提出しなくてはなりません。これは HHI、HHI 支部、主催者、代理業者、スポンサーに対し、参加者のパフォーマンスやイベント参加の様子を撮影、録画、記録し、現在知られているか今後考案されるにかかわらず、あらゆる形態のテレビ、映画、ホームビデオ、インターネット、ソーシャルメディア、ラジオ、プレスリリース、メディア、広報活動、およびその他の宣伝/メディア媒体で利用することを許可するものです。

## ダンスクルーの構成

### 5～9 人編成のジュニア、バーシティーおよびアダルトクルー

各クルーの構成は、5 名から 9 名以内とします。クルーメンバーは、規定の年齢別部門に該当する男性と女性の混合（比率は問わない）で編成することができます。

ジュニア部門	7 歳～12 歳	バーシティー部門	13 歳～17 歳
アダルト部門	18 歳以上	オーバー40 部門	40 歳以上

### ジュニア、バーシティーおよびアダルト部門の年齢条件

1. 大会前にイベント主催者が各参加者の年齢証明を確認します。世界大会参加において参加者は、生年月日が記載された政府発行の身分証明書（有効な運転免許証、出生証明書のコピー、パスポート）を提出しなくてはなりません。大陸／世界選手権については、出生証明書のコピーとパスポートの両方、またはそのいずれかが必要になります。
2. 1 クルーにつき最大 2 名まで、年齢が達していないメンバーを上年の年齢別部門の編成に加えることが可能ですが、メンバーの年齢より下の年齢別部門に出場することはできません。
3. 大会年度（2024 年 12 月 31 日までの年度）内に 2 つの年齢別部門に該当するクルーメンバーは、その年度内はいずれの部門にも参加することができます。以下の例を参照してください。  
例：12 歳のメンバーが大会年度（2024 年 12 月 31 日までの年度）中に 13 歳になる場合、ジュニア部門とバーシティー部門の両方、またはそのいずれかに出場することができます。同様に、大会年度（2024 年 12 月 31 日までの年度）中に 17 歳から 18 歳になる場合、バーシティー部門とアダルト部門の両方、またはそのいずれかに出場することができます。

### 3 人編成のミニクルー：

ミニクルーは 3 人のクルーメンバーで編成されます。全年齢の男性と女性の混合（比率は問わない）で編成することができます。

### 10～40 人編成のメガクルー：

メガクルーは 10 人から 40 人までのクルーメンバーで編成されます。全年齢の男性と女性の混合（比率は問わない）で編成することができます。

### 10～40 人編成の JV メガクルー（中高生メガクルー）：

JV メガクルーは 10 人から 40 人までのクルーメンバーで編成されます。17 歳までの高校生以下男性と女性の混合（比率は問わない）で編成することができます。17 歳のメンバーが大会年度（2024 年 12 月 31 日までの年度）中に 18 歳になる場合、JV メガクルー部門に出場することができます。JV は、Junior と Varsity の頭文字の意味です。

**オーバー40** クルーの構成は **3 名** から 40 名以内

### 参加制限

1. クルーメンバーは、1 部門につき 2 つ以上のクルーに出場することはできません。
2. クルーは、3 分の 1 を超えるクルーメンバーを同じ部門内の別のクルーに出場させることはできません。

3. メガクルーのクルーメンバーは、同じ大会のJV メガクルー部門に出場するクルーメンバーの3分の1を超えるメンバーを含むことはできません。

## クルーメンバー参加資格の一時停止／はく奪

クルー、クルーメンバー、またはクルーの代理人が個人情報や国籍証明書を改ざんしていた場合、あるいはクルーメンバーの参加資格に影響を与える可能性のある関連情報を開示しなかった場合、参加資格のはく奪、一時停止等、HHIが必要と判断する厳しい処分の対象となります。

## クルー名

クルー名は、不快感を与える、あるいはわいせつと判断されるものは認められません。これには、性別、民族、宗教を誹謗中傷するような名称に限らず、これらと同じように聞こえる言葉や下品な言葉などをすべて含みます。イベント主催者は、不適切なクルー名を拒否し、HHI基準に照らして受け入れ可能な名前にするよう求める権利を有しています。

## 世界大会のラウンド構成

大会は1ラウンド（決勝のみ）、2ラウンド（予選および決勝）、または3ラウンド（予選、準決勝、決勝）形式で実施されます。ラウンド数は、参加するクルー数、大会に割り当てられている時間に基づきイベント主催者が決定します。

勝ち上がるクルーの合計数は、以下のように決定されます。

### 2ラウンド形式の大会：予選および決勝を実施

#### 予選から決勝への進出条件

- 参加クルー数が1～10：最大5クルー+ディフェンディングチャンピオン
- 参加クルー数が11～15：最大7クルー+ディフェンディングチャンピオン
- 参加クルー数が16以上：参加クルー数の最大50%+ディフェンディングチャンピオン

### 3ラウンド形式の大会：予選、準決勝、決勝を実施

#### 予選から準決勝への進出条件

予選から準決勝に進出するクルー数は、参加クルー数の最大50%です。

#### 準決勝から決勝への進出条件

- |           |                        |
|-----------|------------------------|
| ジュニア部門    | 最大5クルー+ディフェンディングチャンピオン |
| バーシティー部門  | 最大7クルー+ディフェンディングチャンピオン |
| アダルト部門    | 最大7クルー+ディフェンディングチャンピオン |
| ミニクルー部門   | 最大5クルー+ディフェンディングチャンピオン |
| JVメガクルー部門 | 最大7クルー+ディフェンディングチャンピオン |
| メガクルー部門   | 最大7クルー+ディフェンディングチャンピオン |

## 世界大会クルーの演技順序

予選：イベント主催者がコンピューターによりランダムに順序を決定します。

準決勝\*：予選スコアの低い順番に演技をします。

決勝：予選または準決勝スコアの低い順番に並べ、ディフェンディングチャンピオンを加えます。

\*準決勝ラウンドの開催可否はイベント主催者が決定します。

## 国内及び世界大会の部門実施順序\*

ジュニア部門

バーシティー部門

アダルト部門

JV メガクルー部門

オーバー40 部（国内大会）

ミニクルー部門

メガクルー部門

\*注：イベント主催者は大会開始前にクルーに通知した上で、部門の実施順序を変更する場合があります。但し、世界大会におけるオーバー40の順序および参加可否については、HHI 本部が決定する。

## クルーメンバーの変更

### 世界大会中のクルーメンバーの変更、追加、交代

イベント登録申請書（その後のオンサイト登録）に記載されているクルー、ミニクルー、JV メガクルー、メガクルー、（オーバー40）の全メンバーは、大会開始時点で揃って出場していなければなりません。HHI は、正当な理由およびイベント主催者の承諾なく、大会のラウンドごとにクルーメンバーを変更することを禁じています。大会中に、出場するクルーメンバーが揃っているかどうかを確認します。

承諾を得ずに、登録内容からクルーメンバーの人数やメンバーを変えて出場するクルーは、参加資格のはく奪、一時停止、HHI が必要と判断するその他の処分の対象となります。大会開始後のクルーメンバーの交代は、合理的で正当な理由がある場合に限り認められます。

合理的で正当な理由とは、負傷や入院、医師による治療中の病気、死亡などです。交代が認められるごとに追加の参加費用が必要になります。

注：承諾を得ずにクルーメンバーを交代/追加した場合、参加資格のはく奪、一時停止、HHI が必要と判断するその他の厳しい処分の対象となります。

### 国内大会中のクルーメンバーの変更、追加、交代

1. 病気、怪我、死亡等やむおえない理由でメンバー変更を行う場合は、必ず事前に大会主催者に連絡して許可を取ること。（治療中の場合は医師の診断書の提出が必要）
2. メンバー変更及び補欠要因は下記とする。
3. 5人～6人編成クルー：2人までの補欠要員、メンバー変更が可能。  
7人～9人編成クルー：3人までの補欠要員、メンバー変更が可能。  
ミニクルー：1人変更可能  
JV メガクルー、メガクルー、オーバー40：オリジナルメンバー数の3分の1まで変更可能（小数点以下は切り捨てとする。例：40名のクルーは、13名まで変更可能）

## 世界大会ディフェンディングチャンピオン（前回優勝者）

### 世界大会ディフェンディングチャンピオンの参加

ディフェンディングチャンピオンとは、前年度の世界大会で「ゴールドメダル」を獲得したクルーであり、タイトルを防衛するために再び大会に参加することができます。

ディフェンディングチャンピオンは準決勝ラウンドで演技し、採点されることとなります。準決勝ラウンドが行われない場合、予選ラウンドで演技し、採点されます。

決勝ラウンドには、準決勝を通過したクルー、およびディフェンディングチャンピオンが大会に出場している場合は、ディフェンディングチャンピオンが参加します。ディフェンディングチャンピオンは自動的に決勝ラウンドに進み、予選または準決勝のスコアにかかわらず、演技順序は最後となります。

## 世界大会ディフェンディングチャンピオンおよび世界大会に進出したクルーの登録変更、追加、交代

ディフェンディングチャンピオンが、オリジナルメンバーからの人数変更を希望する場合、ミニクルーは最大1名、5~6人編成のクルーは最大2名、7~9人編成のクルーは最大3名、JVメガクルーおよびメガクルーはオリジナルメンバーの最大3分の1の追加、交代、欠場が認められます。大会前またはオンサイト登録中にイベント主催者に変更を通知し、承諾を得なくてはなりません。

国内大会から世界大会に進出したクルーの変更は、ディフェンディングチャンピオンと同じルールに従うものとします。困難な状況や情状酌量すべき状況にある場合、クルーはHHIに申請を行うことができます。HHIは各国支部と協議し、ルール外の措置の要請を認めてよいかどうかを決定します。

## 演技（ルーティン）の変更

進出したそれぞれのラウンドで振付を変えること、またはオリジナルの演技（ルーティン）を変更することは可能です。

## 練習ラウンド／テクニカルリハーサル

何らかの事情により練習ラウンドを実施できない場合を除き、各クルーには競技開始前に少なくとも1回、演技エリア（ステージ）上で音合わせのリハーサル（ブロック）を行う機会が与えられます。クルーは、自分たちのリハーサル時間に間に合うように到着しなくてはなりません。間に合わない場合、リハーサルの権利を失う場合があります。

## 音楽基準

1. 演技（ルーティン）では全体を通して、クルーが選択、準備、提出した音楽に合わせて演技しなければなりません。イベント主催者からクルーへの音楽の提供はありません。それぞれの音楽の品質、ミックス、サウンドレベルにはクルー自身が責任を負うものとします。
2. 審査でできるだけ高得点を得られるよう、演技（ルーティン）に編集や音響効果を加えない連続した音楽のセグメントを入れることを強く推奨します。ジュニアクルーおよびミニクルーの場合、演技（ルーティン）内に連続した編集を加えない音楽を最低 20 秒入れることを強く推奨します。バーシティークルーおよびアダルトクルーの場合、演技（ルーティン）内に、連続した編集を加えない音楽で構成された 30 秒以上のセグメントを最低 1 つ入れなくてはなりません。
3. クルーの競技用音源は、他の楽曲が一切書き込まれていない USB メモリへ「WAVE データ」または、「Mp3 データ」に入れてイベント主催者（HHI JAPAN）に提出しなくてはなりません（イベント主催者が違う方法を指定した場合を除く）。
4. 状態が良好な USB メモリを利用してください。バックアップメモリをいつでも使える状態にしておく責任はクルーにあります。
5. メモリには必ずクルー名と部門を明記してください。世界／大陸選手権では、クルーの国名も記載しなくてはなりません。
6. 演技（ルーティン）で利用できる曲や音源の数には一切制限がありません。しかし、審査員団は一連のダンスにより集中できるとして、複数の楽曲を選曲／ミックスするよりは曲数が少ない方が望ましいとの見解を示しています。
7. あまりに編集、効果音、曲数が多くなり楽曲が複雑になりすぎると、一連のダンスパフォーマンスが明確に伝わりにくくなるため十分注意する必要があります。
8. 競技に使用する音楽に、あらゆる言語での悪態語（あるいは悪態語のように聞こえる言葉）、不適切な言葉、汚い言葉、露骨な性的表現や不快な言葉が含まれていないようにするのは、すべてのクルーの責任です。人種や性別、民族、宗教を疑いの余地がなく明らかに侮辱する（あらゆる言語での）言葉が含まれている場合は、減点となります。イベント主催者は、不適切な言葉、汚い言葉、露骨な性的表現や不快な言葉を含む音楽を拒否する権利を有しています。
9. 音楽の編集または変更一勝ち進んだラウンドで、当初使用していた音楽を編集または差し替えることができます。変更／編集はイベント主催者が認めた一定時間内に行い、イベント主催者に提出しなくてはなりません。World Hip Hop Dance Championship では、音楽の差し替えや変更の受付時間は、予選および準決勝では開始時間の 3 時間前まで、決勝では開始時間の 10 時間前までとなっています。この時間を過ぎてからの変更も編集も一切受け付けられません。
10. クルーはイベントの前に演技（ルーティン）で使用する曲について、次の音楽情報をイベント主催者に書面で提出するよう求められる場合があります。a. タイトル、b. アーティスト、c. 作曲家、d. 音楽出版社、e. レコード会社。

### 日本大会での追加規定について

1. 日本大会では締め切り以降、当日までの音源変更は基本的に不可。
2. 出場者は、使用する音楽の情報として以下を大会開催前に主催者に提出すること。
3. 著作権の問題から大会で使用した音楽が、テレビ、フィルム、劇場等で配信、上映する際に使用できない場合があります。その場合は、曲の選択権利は主催者側に帰属し、主催者側で、著作権の問題のない曲に差し替えます。

## 演技（ルーティン）／音楽の長さに関する条件

### ジュニアおよびミニクルー部門

ジュニアクルーおよびミニクルーの演技（ルーティン）の長さは1分30秒です。プラスマイナス5秒の猶予が認められているため、最短で1分25秒、最長で1分35秒となります。規定時間に満たない、または超える演技（ルーティン）は減点となります。

### バーシティーおよびアダルト部門

バーシティークルーおよびアダルトクルーの演技（ルーティン）の長さは2分です。プラスマイナス5秒の猶予が認められているため、最短で1分55秒、最長で2分5秒となります。規定時間に満たない、または超える演技（ルーティン）は減点となります。

### メガクルー部門

メガクルーの演技（ルーティン）の長さは3分30秒です。プラスマイナス30秒の猶予が認められているため、最短で3分、最長で4分となります。規定時間に満たない、または超える演技（ルーティン）は減点となります。

### JV メガクルー部門

JV メガクルーの演技（ルーティン）の長さは3分です。プラスマイナス30秒の猶予が認められているため、最短で2分30秒、最長で3分30秒となります。規定時間に満たない、または超える演技（ルーティン）は減点となります。

### オーバー40部門

最短で1分55秒、最長で2分05秒となります。規定時間に満たない、または超える演技（ルーティン）は減点となります。

### 計時

最初の可聴音（頭出しのビープ音を含む）を演技（ルーティン）の始まりとし、最後の可聴音またはクルーのパフォーマンスの最後の動作（無音でパフォーマンスを終える場合）をもって終わりとします。全クルーを対象とした時間規定に関する重大違反：ルーティン／音楽の長さが規定時間（最短時間または最長時間）に対して10秒を上回り逸脱することは認められておらず、失格となります。

## 一般ルールおよび基準

### 衣装

衣装は、ヒップホップやストリートダンスカルチャー（すべてのジャンル）と合致し、そのイメージに沿ったものでなければなりません。衣装のスタイルは、ストリートルックでなければなりません。衣装に関しては、クルーメンバー全員の衣装がまったく同一なクルーより、そうでないクルーにより高いスコアが与えられます。アクセサリーや異なるスタイル・色の靴等を用いることで、そのような効果が得られます。

帽子（ハット）、キャップ、バンダナ、手袋、スカーフ、ベルト、アクセサリーなどの小物は衣装に含まれます。観客に不快感を与えず、作品イメージに合っている場合に限り、パフォーマンス中に衣装の一部を脱ぐことが認められています。脱ぎ捨てた衣装は必ず競技エリアの外に置くようにしてください。ステージから客席への投げ込みは厳禁です。クルーメンバー全員が常に適切な下着を着用してはなりません。短すぎる衣装やタイトすぎる衣装は審査の対象となり、特に身体の特典部分を過度に露出するものや年齢にそぐわない場合は不適切と判断される場合があります。ボディオイルなどを身体や衣装に塗ることは、清潔で乾燥しているステージの表面を汚し、他の競技者の安全性を損なう可能性があるため禁止されています。ダンス/厚底ブーツ、ストリートシューズ、スニーカー、スポーツシューズは着用可能です。靴は常に清潔でフロアを傷つけない靴底でなければなりません。タップシューズ、ジャズシューズ、特定のハイヒール、サンダル、スリッパ、素足は禁止されています。

### 小道具および小物

#### 5〜9人編成のクルーおよびミニクルー、オーバー40

衣装の不可欠な要素と考えられない小道具の使用は禁止されています（つえ、旗、椅子、ライト、ユーティリティバッグ、ウエストポーチ、リュックサック、ひも、ロープ、楽器など）。安全性および適切な実施のために用いる膝当などの安全補助は利用できますが、（可能な場合は）審査員がパフォーマンスに集中できるように隠すものとします。ご不明の場合はHIP HOP INTERNATIONAL JAPAN までお問い合わせください（[hhijapan@tts.co.jp](mailto:hhijapan@tts.co.jp)）。

#### メガクルー/JV メガクルー

メガクルーおよびJV メガクルー部門では、手で楽に持てる程度に小さく持ち運びが簡単で、衣装に必要な小道具や、パフォーマンスのテーマまたは内容に関連する小道具の利用が認められています（つえ、ライト、ユーティリティバッグ、ウエストポーチ、リュックサック、ひも、ロープ、楽器など）。椅子、はしご、背景幕、舞台装置、家具など、ステージ上に設置したり、置いたりする小道具は禁止されています。小道具を利用するかどうかは慎重に検討し、利用する場合はその小道具が受け入れ基準を満たしていることを確認し、大きく減点されることのないようにしてください。受け入れ基準を満たさない小道具を使用した場合の減点は-1.0点です。ご不明の場合はHIP HOP INTERNATIONAL JAPAN までお問い合わせください（[hhijapan@tts.co.jp](mailto:hhijapan@tts.co.jp)）。

## クルー全員によるステージ上の全演技（ルーティン） （5～9人編成のクルーおよびミニクルーのみ）

クルーメンバー全員がステージ上で同時に演技を開始し、演技（ルーティン）中を通じ、ステージ上に立たなくてはなりません。クルーメンバーの演技途中の舞台への出ハケはできません。違反した場合は減点となります。

## クルー全員による演技の開始・終了 （メガクルーおよびJVメガクルー）

メガクルーおよびJVメガクルーについては、メンバー全員が演技（ルーティン）開始・終了時に少なくとも30秒間はステージ上に揃い、同時に演技を開始・終了しなくてはなりません。冒頭の30秒間および終了前の30秒間以外であれば、残りの演技中はメンバーが自由に舞台への出ハケをすることができます。

## スタート遅延

チーム名が呼ばれてから20秒以内にステージ上に登場しスタート位置につけなかったクルーは、スタート遅延と判断され減点されます。

## プレスタート

全クルーメンバーがステージに上がった後、スタート位置につく前に10秒間を上回る過剰なイントロアクション表現やデモンストレーションを行った場合、プレスタートとなります。その場合は減点対象となります。

## フライング

開始シグナル／合図／音楽の開始前に、1人または複数のクルーメンバーが動作を開始し、再スタートを要求することになった場合はフライングとされます。

## ノーショー

チーム名が呼ばれてから60秒以内にステージ上に登場しスタート位置につけなかったクルーは、「ノーショー」が通告され失格となります。

## 不適切なステージからの退出

クルーは指定されたエリア以外から退出することはできません。ジャンプまたはフリップによるステージからの退出は禁止されており、減点対象となります。

## スタンドプレー

演技（ルーティン）終了後に過剰なポストパフォーマンス行為、またはポーズを行うことはスタンドプレーとなります。その場合は減点対象となります。

## わいせつなジェスチャー

わいせつなジェスチャーやコメント、動作とは、股間を掴む、臀部を叩く、中指を突き出すなど、演技（ルーティン）中に下品な、節度を欠いた、低俗な、性的な、あるいは不快感を与えるコンテンツを取り込んだり、それを強調するようなボディランゲージやボイス、行為すべてを指します。

## 過度に危険な動き

失敗した場合に1人または複数のクルーメンバーが大怪我を負う可能性のある、明らかにどのダンススタイルにも属さない動き。

注：その動きを正しく行った場合でも、過度に危険な動きをするクルーは減点されます。

## バックステージのクロスオーバー

バックステージのクロスオーバーは禁止されており、失格の対象となります。観客から見えなように、ステージ裏を横切りステージの反対側に移動することがクロスオーバーとされます。

## 落下

### 重大な落下（メジャーフォール）

クルーメンバーがリフトやサポートから落下し、リカバリーできない場合。

パフォーマンス中に落下しリカバリーできない場合が該当します。

### 軽微な落下（マイナーフォール）

パフォーマンス中のはっきりと目につく偶発的エラーで、リカバリーできる場合。

パフォーマンス中によろめく、つまづく、あるいは落下して、リカバリーできる場合が該当します。

## 医学上の注意事項とその他の注意事項

1. クルー、クルーリーダー、クルー責任者には、クルーメンバーの負傷や病気をイベント主催者に報告する義務があります。
2. 大会前や大会中のいかなる時点においても、クルーメンバーが病気や負傷の場合、あるいは参加により心身の状態に悪影響が出る可能性がある場合、出場不適格、または以降の出場について失格を通告される場合があります。イベント主催者、審査ディレクター、審査員長は、こうした深刻な障害や負傷を負った、または治療の必要なクルーメンバーを失格にする権利を有しています。
3. イベント主催者は、医学的・精神的リスクがあるとイベント主催者またはメディカル担当スタッフが判断したクルーメンバーに対し、医師の大会出場同意書を提出するよう求める権利を有しています。
4. イベント主催者は、大会前にクルーメンバーが病気・負傷の場合、クルー/クルーメンバーに対し、追加の免責同意書や権利放棄書に署名するよう求めることがあります。
5. 参加者は、自分の健康に責任を持ち、万が一の事故、病気対策として自己責任において対策を取っておくこと。
6. 本大会中の、所持品の盗難、紛失物、破損に関しては一切責任を負いかねます。各クルーの管理を徹底し、主催者側に対してそれらの責任を追及しないこと。
7. 本大会参加者の肖像権は、主催者側に帰属します。従って、本大会のビデオ、DVDの販売、

広報活動の二次利用物に使用するための撮影、録画、記録及び使用の場合の著作権は主催者側に帰属します。

8. 参加者が参加を取りやめた場合、参加費の払い戻しは致しません。
9. 本大会会場へのビデオ、カメラも持ち込み及び撮影は禁止。
10. 本大会当日の注意事項を遵守すること。
11. 事務局は参加選手全員分のスポーツ安全保険またはイベント保険に加入し、万が一の安全対策に備えること。
12. 新型コロナウイルス感染症拡大防止策において、スポーツ庁および会場運営規定に即した HHI 本部および HHI JAPAN の指導および指示に従うこと。

## その他

世界大会には、日本代表として参加していただきます。参加者はそのことを意識し責任ある態度で臨むこと。

1. 世界大会では、大会開催前に、レジストレーションが済み次第、各クルーは国ごとの予約順番にしたがって、ステージ上での音合わせのリハーサルが有る。その後の練習も各国の予約に従って各部屋で練習が可能。
2. 世界大会では、準決勝、決勝に進むクルーが毎回音楽を変えることは可能。各大会前夜までに（※予選と準決勝については、スタートの3時間前までに、決勝についてはスタートの10時間前までに）イベント主催者を通じ提出すること。
3. 世界大会のアメリカ本部への参加申し込みは、各国の HHI を通じてのみ受け付ける。  
(日本は HHI JAPAN)
4. 各国選手団として、HHI 本部と正式契約のあるオフィシャルツアー担当会社（日本は株式会社トッパントラベルサービス）がすべてのレジストレーション作業を速やかに行い、ツアーを用意する。選手団、応援はオフィシャルツアーでの参加となる。

## 演出基準

あらゆる HHI イベントにおいて、最高品質の演出および競技環境を実現するため、プロフェッショナルな音響、照明、舞台、床およびマネジメントを参加者に提供します。

## 特殊事態

### 特殊事態の事例

特殊事態とは、演技（ルーティン）の冒頭またはあらゆる時点で、クルーが制御できない要因により、クルーのパフォーマンス能力に影響する状況が発生することを指します。特殊事態は以下の事例に限定されるものではなく、審査ディレクターまたは審査員長の判断において宣言することが可能です。

1. 誤った音楽が流れるか、またはその合図が出ること
2. 機材故障による音楽のトラブル
3. 照明、舞台、サウンドなど一般的な機材トラブルによる混乱
4. パフォーマンス直前またはパフォーマンス中の演技エリアにおいて、クルー以外の人物あるいはその他の方法により、あらゆる異物の侵入や混乱が生じた場合
5. 会場の問題または運営状況による中断

### 特殊事態への対応

1. ダンスクルーには、特殊事態が生じた場合、速やかに演技（ルーティン）を停止する責任があります\*。
2. イベント主催者、審査ディレクター、審査員長が状況を確認して判断を下し、問題が解決された次第、クルーをステージ上に呼び戻し演技（ルーティン）を再開させます。審査ディレクターまたは審査員長が、クルーの申告が事実無根であると判断した場合、クルーはパフォーマンスの再開を許されますが、1.0 点が減点されます。
3. 演技（ルーティン）終了後にクルーから特殊事態の申告があっても、それは認められず、確認も行われません。

\*ジュニア部門のみ、指定されたクルーリーダーにレッドフラグが渡されます。（世界大会のみ）

このクルーリーダーはステージの横につき、特殊事態が発生したと感じた場合にはレッドフラグを振り、クルーに演技を停止するよう警告します。その特殊事態がイベント主催者の過失によるものと判断された場合、クルーは減点されることなく演技（ルーティン）をやり直すことが許されます。クルー側の過失であると判断された場合、クルーは演技（ルーティン）のやり直しを許されますが、1.0 点が減点されます。

### 肖像権・著作権等について

1. 日本大会および世界大会参加者のテレビ放映、ビデオ、インターネット等、メディア関係のすべての権利は HHI および HHI JAPAN に属することを承認する。

## 競技フロアのサイズ

### 5～9 人編成のクルーおよびミニクルー

標準的な競技フロアは 30 フィート x 30 フィート（縦 9.1m x 横 9.1m）です。いかなる状況においても 20 フィート（奥行） x 30 フィート（幅）（縦 6.1m x 横 9.1m）を下回ることはありません。

### メガクルーおよび JV メガクルー

標準的な競技フロアは 36 フィート x 40 フィート（縦 10.97m x 横 12m）であり、ステージ奥に客席から見えない各 12 フィート x 8 フィート（縦 3.65m x 横 2.43m）の 2 つの舞台袖があります。いかなる状況においても 30 フィート（奥行） x 30 フィート（幅）（縦 9.1m x 横 9.1m）を下回ることはありません。

## 行動規範

HIP HOP INTERNATIONAL は、ファミリー向けの選手権やイベントの開催者であることに誇りを持っています。

クルーやクルーメンバー、クルーリーダー、ディレクター、コーチ、振付師、代理人など、HHI の選手権やイベントの参加者は、常に礼儀正しく、責任ある、プロ意識を持った振る舞いをしなくてはなりません。

HHI は、どのような参加条件であれそれに従わなかったり、スポーツマンらしくからぬ行動をとったりした主催者、審査員、ダンサー、スポンサー、その他の HIP HOP INTERNATIONAL HHI、ライセンス保有者、会場、選手権、イベントの関係者・関係機関に対しては、参加資格のはく奪もしくはペナルティを科す、またはその行為に相応しいクルースコアの減点（最大で 1.0 点）を適用する、あるいはその双方を行う権利を有しています。これには、ソーシャルメディアに相手を貶めるような投稿を行うことも含まれます。減点スコアについては審査員長が決定し、審査ディレクターと HHI 本部が承認します。イベント主催者にそれが知らされ、決定が確定します。

HHI は、すべてのダンサーやクルー責任者にとって安全で法律上の問題のない公平な競技を行うことのできる、ドラッグやアルコールのない環境を支持します。大会中にドラッグやアルコールの影響下にあることが見て取れる参加者はすべて、出場資格のはく奪の対象となります。

## 演技（ルーティン）の採点法

各演技（ルーティン）を芸術点および技術点の基準に照らし、総合得点の満点を10点として評価します。

### 芸術点の基準と点数：

#### 芸術点 = 総合得点の50%（5点）

個性的でオリジナリティや創造性のある動作、ステージの有効活用、フォーメーション、ショーマンシップ、本物のダンススタイルのプレゼンスがみられ、観客を盛り上げるエンターテインメント性のある演技（ルーティン）は高く評価されます。

#### 創造性（10%）

他に類を見ない方法によるシグネチャームーブおよびクルー独自の動きの組み合わせで、演技（ルーティン）の振付および演出を行っているどうか。身体の落とし方、起き上がり方、つなぎ、選曲に他のクルーとは一線を画すオリジナリティがあるかどうか。演技（ルーティン）のあらゆる面が特別で、他とは違い、新鮮さがあるかどうかを評価します。

#### ステージング、間隔、フォーメーション、レベルチェンジ（10%）

独自の複雑で難しいフォーメーション、パートナーと呼応する動き、パターン全般を通してメンバー間の間隔を意識しているかを評価します。ステージを最大限活用しているかどうかも評価対象となります。演技（ルーティン）には必ず、腕、手、脚、足、胴、頭の動きを使った、独創的で予測もつかないようなフロア、ニールング、クラウチング、スタンディング、エアーの5つのレベルチェンジを取り入れてください。

#### ショーマンシップ：インテンシティ、コンフィデンス、プロジェクション、プレゼンス（10%）

演技（ルーティン）には開始から終了まで、クルー全員および1人ひとりによるダイナミックな動きを取り入れ、動きの中断やストップポーズは最小限にしなくてはなりません。一部メンバーのパフォーマンスをフィーチャーしている間も、他のメンバーは動きを止めず、演技（ルーティン）の全体的な勢いを増すようにしなくてはなりません。演技（ルーティン）全体を通じ、常にクルーメンバーから強いメッセージが伝わり、顔の表情、アイコンタクト、身体の動きに絶えず自信が表れているか。クルーメンバーが情熱とこだわりを持って演技しており、ステージ上で自然な説得力を発揮しているかを評価します。

#### スタイルプレゼンス、衣装（10%）

スタイルプレゼンスとは、クルーメンバーがそれぞれの本物のダンススタイルをのびのびと演じる能力を指します。姿勢、エネルギー、ポーズ、カリスマ性が含まれます。演技（ルーティン）のテーマを表現する、統一したスタイルの衣装を着用することもできますが、ストリートダンスやヒップホップの本質的なアイデンティティ、ルック、プレゼンスが失われないよう注意してください。

スパンコールやラインストーンの過度な使用、華美で魅力を誇示するようなウェア、あるいはジャズに影響を受けたウェア、またヒップホップやストリートダンスで従来から用いられているもの以外の帽子（ハット）やキャップの着用は推奨されません。劇場向けの、文化的、民族的、伝統的な衣装、ウェア、マスク（ストリートダンスとは別物の物語のキャラクター、動物、歴史的衣装など）は、ストリートダンスやヒップホップの典型的スタイルとは異なるため推奨されておらず、減点と

なる場合があります。クルーメンバー間で同じ、または似た衣装を着用する必要はありません。それぞれのダンサーの個性に合った衣装が推奨されています。ご不明の場合はHIP HOP INTERNATIONAL JAPAN までお問い合わせください ([hhijapan@tts.co.jp](mailto:hhijapan@tts.co.jp))。

### エンターテインメント性／観客へのアピール (10%)

クルーメンバーとその演技(ルーティン)は、観客に一体感を持たせ、感情(演じられたスタイルに対するわくわく感、喜び、笑い、没入感、ドラマチックさ)を呼び起こすものでなくてはなりません。演技(ルーティン)は強い印象を与え記憶に残るものでなくてはなりません。

## 技術点の基準と点数：

### 技術点 = 総合得点の 50% (5 点)

審査員は、演じられたスタイル(ポッピング、ロックンロール、ブレイキング、ヒップホップ、ハウスなど)の完成度およびその難度を評価します。演技(ルーティン)全体を通じての動きの質を評価するもので、これには、腕、脚、身体の位置、5つのレベル(フロア、ニーリング、クラウチング、スタンディング、エアー)のコンビネーション、およびクルーメンバーの一致性が含まれます。

### 音楽性 (10%)

タイミングや音楽の使い方に合ったパフォーマンスや振付、また音楽にぴったりと合わせて演じるクルーの能力を評価します。音楽を流さず、クルーメンバーが音を模して演じる動きやパターン(足を踏み鳴らす、手拍子、声など)も音楽性として評価し、同様に審査対象とします。注：音楽を流さず、足の踏み鳴らし、手拍子、クルーの声で演技(ルーティン)を終える場合、クルーのパフォーマンスにおける最後の目に見える動作をもってルーティンが終了したと判断します。

**ビートテクニックやシンコペーション**—演技(ルーティン)内の動作は音楽の構成およびスタイルを表してはなりません(リズムの変化を利用し、シングル、ダブル、ハーフタイム、シンコペーションを用いた音楽パターンにおけるアップビート、ダウンビート、テンポ、アクセントを強調すること)。

**音楽とリンクする動き**—常に音楽にのっているか、音楽のビートに合わせて動いているか、演技(ルーティン)の振付が音楽の特徴的なフレーズや要素(ボーカルおよび楽器など)を活用しているかを評価します。

### 一致性／タイミング (10%)

クルーメンバーは動きが一致したパフォーマンスを見せなければなりません。全員の動きの可動範囲、スピード、タイミング、完成度が一体となっているかどうかを評価します。ピールオフやカノン(同じステップを数拍ずらす)といった動きも可能です。

### 動きの完成度／コントロールおよび安定性 (10%)

クルーメンバーは、演技(ルーティン)全体を通じ、スピード、方向性、勢い、身体の位置をコントロールし続けなくてはなりません。

### 本物のダンススタイルの実施難度 (10%)

演じたスタイルのバラエティ性において全クルーメンバーが披露した能力のレベルによって難度を評価します。複雑な振付に挑み高い完成度で仕上げているクルーメンバーの人数、ならびにダンススタイルのバラエティ性とその実施を通してダンススタイルのベースとルーツに対する理解が伝わるクルーメンバーの人数を評価します。クルーメンバーの全員または大半が、より難しい動きを取り入れているクルーの方が、より高く評価され難度が加算されます。例：5人編成のクルーの全員が明確にある動作に挑み完成させている場合、クルーメンバーの1~2人が同じ動作に挑み完成させている場合よりも高い得点を得ることができます。

**ダンススタイルのバラエティ性（10%）**

パフォーマンスには、以下のリストから幅広くダンススタイルを取り入れ、同じ動きやパターンを過剰に繰り返すことのないようにしてください。

以下に初期から現在までのストリート／クラブ／ファンクダンスのスタイルのリストを示します。クルーはここから選んで演技（ルーティン）に組み込むことができます（網羅的なリストではなく、他のダンススタイルも可能です）。

ヒップホップダンス

ロッキング

ポッピング

ブレイキング

ワッキング

ヴォーギング

ハウスダンス

パーティダンスまたはクラブダンス（人気のダンスまたは流行りのダンス）

クランピング

ステッピング／ガンブーツダンス

ダンスホール

アフロスタイル

3種類以上のダンススタイルを「明確に演じている」クルーは、最大 1.0 点（満点である 10%相当）が与えられます。2種類のダンススタイルを「明確に演じている」クルーは、最大 0.5 点が与えられます。1種類のダンススタイルを「明確に演じている」クルーは、最大 0.25 点が与えられます。

演技（ルーティン）に伝統的／文化的／民族的ダンスの要素を取り入れることは歓迎されていますが、最低限に抑えなくてはなりません。パフォーマンスでは伝統的／文化的／民族的な動きの数、およびそれに割り当てる時間は控え目にしてください。ストリート／ヒップホップの根本的なアイデンティティ、ルック、プレゼンス、本物の姿をかすませる、または消し去ることのないように注意しなくてはなりません。そのような場合、**0.5点の減点対象**となる場合があります。ご不明の場合は HIP HOP INTERNATIONAL JAPAN までお問い合わせください ([hhjapan@tts.co.jp](mailto:hhjapan@tts.co.jp))

## 減点リスト

## 芸術点

- スタート遅延-チーム名が呼ばれてから 20 秒以内にステージ上に登場しない場合 (-0.05 点)
- スタンドプレー (-0.05 点)
- プレスタート-10 秒間を上回るパフォーマンス前の演技 (-0.05 点)
- 落下、つまずき、よろめきのうち重大なもの (-0.1 点/回)
- 落下、つまずき、よろめきのうち軽微なもの (-0.05 点/回)
- フライング(確証が得られないもの) (-0.25 点)
- 確証が得られない申告が原因でのパフォーマンス再開 (-1.0 点)
- 5~9 人編成のクルーおよびミニクルーのみ：
  - 全演技中にクルーメンバー全員がステージ上に揃っていない (-1.0 点)
- メガクルーおよび JV メガクルーのみ：
  - クルーメンバー全員が、パフォーマンスの冒頭の 30 秒間および終了前の 30 秒間、ステージ上に揃っていない
  - 冒頭の 30 秒間、クルーメンバー全員がステージ上に揃っていない (-0.5 点)
  - 最後の 30 秒間、クルーメンバー全員がステージ上に揃っていない (-0.5 点)

## 音楽

- ジュニアおよびミニクルー部門の演技(ルーティン)の長さ(1分25秒~1分35秒ではない) (-0.1 点)
- バーシティーおよびアダルト部門の演技(ルーティン)の長さ(1分55秒~2分5秒ではない) (-0.1 点)
- メガクルーのルーティンの長さ(3分~4分ではない) (-0.1 点)
- JV メガクルーのルーティンの長さ(2分30秒~3分30秒ではない) (-0.1 点)
- 不適切な言葉遣いが含まれている (-0.1 点/回)

## 禁止動作

- わいせつなジェスチャー、コメント、動き (-0.1 点)
- チアや体操競技のような、アクロバティックな動きの過剰な取り入れ (-0.25 点)
- 不適切なステージからの退出(観客席や舞台装置、カメラ機材等にジャンプするなど) (-1.0 点)
- 過度に危険な動き (-0.25 点)
- ~~バスケットトス (-0.5 点)~~
- 過度に演劇的な、あるいは文化的、民族的、伝統的なダンス要素が演技(ルーティン)に含まれている (-0.25)

## 衣装

- 不適切な衣装やシューズ (-0.05 点)
- だらしない衣装(靴ひもがほどけている、衣装の一部がずり落ちているなど) (-0.05 点)
- 演技エリアを汚す、過剰に舞台映えする外見を生み出す/強調する可能性のあるボディオイルやペイントなどの顔や身体への塗布 (-0.25 点)
- 観客席への衣装や小道具の投げ込み (-0.05 点/回)
- 衣装に演劇的、または文化的、民族的、伝統的な要素が過剰に取り入れられており(スパンコールやラインストーンの過度な使用、華美で魅力を誇示するようなもの、あるいはジャズに影響を受けたものを含む)、演技するダンススタイルを表現しておらず、ストリート/ヒップホップのスタイルと外見を表現していない (-0.25)
- 5~9 人編成のクルーおよびミニクルーのみ：
  - 小道具の利用 (-0.25 点)
- メガクルーおよび JV メガクルーのみ：
  - 認められていない小道具の利用 (-1.0 点)

注：大幅な減点を行うには、違反に少なくとも 4 人の審査員が同意しなければなりません。

### 減点についての正式な問い合わせ（世界大会仕様）

減点が行われた場合、すべてのHHIによる大会において、各部門の結果発表後に表示される公式スコアシートに、その点数と説明が示されます。

この減点が正しく行われたかについての質問がある場合や明確な説明が欲しい場合、クルーリーダーは書面により問い合わせることができます。クルーリーダーは、選手権主催者から問い合わせフォームを入手してください。正式な問い合わせの手続きは厳格に定められており、以下のとおりです。

1. クルーリーダーは、問い合わせフォームのすべての項目に記載し、スコア発表から1時間以内に、選手権主催者が指定する担当者にそれを提出しなければなりません。
2. 問い合わせに対しては、減点審査員または審査員長から書面で回答を行います。
3. 審査員長が、減点についての説明を対面で行うこととした場合、クルーを代表して面談できるのは2人までとします。
4. 問い合わせの結果、減点の判断が覆された場合、減点された点数が総合得点に加えられ、それに応じてクルーの順位が見直されます。順位の見直しにより、当該クルーが準決勝または決勝ラウンドに進むこととなった場合、次のラウンドに勝ち進むクルーの総数を増やし、ランキング見直しにより影響を受けるクルーすべてが次のラウンドで競えるようにします。
5. クルーは、決勝ラウンドにおける減点について、説明を求めることができます。ただし、決勝ラウンドのスコアが変更されることはなく、確定スコアとなります。

上記の問い合わせは世界大会に実行されます。日本大会では使用されません。

減点、警告については直接クルーリーダーに個別にヘッドジャッジから説明があります。

## 採点および順位

1. 予選や準決勝の点数は、決勝ラウンドに勝ち進んだ際の総合得点には反映されません。予選で獲得した点数は準決勝に進む際に白紙に戻り、準決勝の点数は決勝に進む際に白紙に戻ります。
2. クルーの最終的な順位は、決勝で獲得した点数のみで決定します。
3. 審査員が出した点数は予選、準決勝、決勝が終わるたびに公表されます。
4. 最終ラウンドの点数により、クルーの最終的な公式順位を決定します。

### 最終スコアの算出

1. 満点は10点です。
2. 6人の審査員で構成される審査員団の場合、芸術点および技術点のそれぞれの平均点を出し、これを合算して最終スコアを算出します。8人の審査員で構成される審査員団の場合、芸術点および技術点のそれぞれの最高点と最低点を除外し、残りの点数で平均点を出し、これを合算して最終スコアを算出します。
3. 審査員長が減点とした場合は、合算した点数から減点し、最終スコアを算出します。
4. 最終スコアは少数第3位で四捨五入します。

### 同点

同点の場合は次の順で順位が決定します。

1. 芸術点が一番高いチーム
2. 技術点が一番高いチーム
3. 全審査員の順位付けの分析

### ルール上／競技上の矛盾

1. 大会中に何らかの問題や矛盾が生じた場合はイベント主催者に知らせるものとし、イベント主催者は、審査員長または審査ディレクターと共に対応します。下された決定は最終判断となります。
2. ルールの翻訳または通訳により誤解が生じている場合は、英語版に従い解決を図ります。矛盾が生じた場合、HHIの提供する最新のルールに関する公式英語版を優先します。

### 異議申立て

点数や判断結果に関する異議申立ては禁止されており、一切認められません。

### 授賞式

#### (世界大会)

大会の最後に、最高点を獲得したクルーの授賞式を行います。大会の部門ごとに、

1位は賞金、メダル、副賞、2位&3位はメダル、副賞

#### (日本大会)

大会の最後に部門ごとの授賞式を行います。大会の部門ごと、

1位は賞状、盾、副賞、2位&3位は賞状、盾が贈られます。

## 競技の審査

審査員団は、大会に参加するクルー数が 50 以下の場合には 6 人の審査員に審査員長を加えて構成され、51 以上の場合には 8 人の審査員に審査員長を加えて構成されます。不測の事態が生じた場合、審査員長／審査ディレクターやイベント主催者が審査員の人数を調整することがあります。

1. 審査員は全員、HHI の規定する資格、研修、審査技術の等級と認定の条件を満たさなくてはなりません。審査員は芸術点または技術点のどちらかを割り当てられ、担当部分のみを審査します。
2. クルー数が 50 以下の大会における審査員の最少人数：
  - a. 技術点の審査員が 3 人
  - b. 芸術点の審査員が 3 人
  - c. 審査員長が 1 人
3. クルー数が 51 以上の大会における審査員の最少人数：
  - a. 技術点の審査員が 4 人
  - b. 芸術点の審査員が 4 人
  - c. 審査員長（または減点審査員）が 1 人
  - d. 審査ディレクターが 1 人（世界および大陸選手権）

不測の事態が生じた場合を除き、予選ラウンドで審査を行った審査員が、決勝を含むすべてのラウンドにおいて同じ審査を担当します。

### 審査員席

技術点の審査員、芸術点の審査員、減点審査員、審査員長、審査ディレクターは、ステージ前の審査員席につきます。審査員席は競技ステージ正面にステージと並行する形で、各クルーの全身がはっきりと何にも遮られずに見渡すことのできる距離に設置されます。芸術点の審査員と技術点の審査員は交互に座ります（芸術点担当、技術点担当、芸術点担当、技術点担当といった順番）。

### 審査員の責務

#### 芸術点の審査員

芸術点の基準に照らして、演技（ルーティン）の内容、創造性、ステージング、ショーマンシップ、本物のダンススタイルのプレゼンス、エンターテインメント性を評価し採点します。

#### 技術点の審査員

技術点の基準に照らして、演技（ルーティン）の音楽性、一致性、完成度、難度、ダンススタイルのバラエティ性を評価し採点します。

### 減点審査員

減点審査員は主に、クルーおよび演技（ルーティン）における減点リストの違反を正確に評価し、こうした違反について速やかに減点します。減点審査員は演技（ルーティン）を審査することも、しないこともあります。

### 審査員長

不測の事態が生じた場合を除き、審査員長は演技（ルーティン）の審査を行いません。審査員長の全般的な責務は、審査員団全員が公平で正確な審査を行うよう促し、それを監督し、あらゆる食い違いや処分、減点、失格を評価することです。正当な理由がある場合、審査員長は審査員を審査員団から外し、交代させることがあります。

審査員長の責務は以下のとおりです。

1. ダンススタイルのパフォーマンス、数、適切な実施の確認
2. 減点の評価
3. 審査員のスクリーニングおよび選考のサポート
4. 高い透明性とフェアプレーの徹底による、HHI のポリシーおよび手順の保護

### 審査ディレクター

審査ディレクターの責務には、HHI の公式ルール・規約に関する審査員の教育および研修、さらに、審査員団が公平で正確な審査、採点を行い、結果を出しているかについて審査員長／減点審査員が評価する際のサポートなどがあります。審査ディレクターは演技（ルーティン）の審査は行いません。

審査ディレクターの具体的な責務は以下のとおりです。

1. 審査員団の活動予定の管理
2. 審査員を対象とした研修ワークショップのプログラム作成、指導、運営
3. 審査員のスクリーニングおよび選考
4. スコアと結果の確実な公表
5. 質問・問い合わせへの対応
6. 減点の評価
7. 高い透明性とフェアプレーの徹底による、HHI のポリシーおよび手順の保護

## 演技（ルーティン）の構成および注意事項

### 審査員が推奨する演技（ルーティン）構築における検討材料

高く評価される演技（ルーティン）を構築するために、クルーの強みとその個性の色合いを最もよく引き出すダンススタイルを慎重に選んでください。新鮮さがあり、創造力に富んだ目新しい振付を取り入れ、自分たちのスタイルとアイデンティティを追求することが推奨されます。

過去に優勝したときの演技（ルーティン）をまねたり、影響を受けたりしないようにしてください。この演技（ルーティン）なら勝利できるという決まったモデルはありません。ある年には個性的で特別感があると思われたものが、次の年には飽きられることもあります。HHI 審査員は、他とは違う、新しい、オリジナルなパフォーマンスを求めており、本物のストリートおよびクラブダンススタイルのバラエティ性を発信することを歓迎します。自分らしさを追求し、情熱、勢い、スタイルを持ってクルーの多様性を表現してください。

演技（ルーティン）には、ダンススタイルの中からヒップホップを採り入れなければなりません。演技（ルーティン）に含まれる各ダンススタイルを表現する十分な動きがなければなりません。

楽曲を過度に多用したり、音響効果を加え過ぎたりすることは間違いです。往々にしてダンスパフォーマンスを邪魔してしまうからです。過剰な音楽の編集や行き過ぎた音響効果の乱用は、表現力、カウントの取り方、音楽性に悪影響を与える場合があります。音楽を演技（ルーティン）で用いるのは、強い印象を与えたり、音楽的テーマを表現したりすることで明確なよどみないダンスを実現するためです。演技（ルーティン）の音楽性を保つよう慎重に配慮してください。

歌入りの音楽を演技（ルーティン）で用いるのは、強い印象を与えたり、音楽的テーマを表現したりすることで明確なよどみないダンスを実現するためです。編集や音響効果を加えすぎると、往々にして音楽が主体のダンスになってしまいます。

演技（ルーティン）の音楽性を保つよう慎重に配慮してください。

演技（ルーティン）において推奨されている連続した未編集の音楽を用いる 20 秒以上（ジュニアクルーおよびミニクルー）、および 30 秒以上（バーシティーおよびアダルトクルー）のセグメントでは、その間ずっと上半身および下半身でダンス動作を続ける振付を披露することが推奨されています。この推奨時間は最低限のものであり、パフォーマンス全体に広げることが推奨されています。

見落とされたり、忘れられたりすることが多いのが「グルーヴ」を見つけるということです。「グルーヴ」とは、ビートや音楽の底流に対するダンサーの反応です。「グルーヴ」は、ダンサーが即興で演じ、自分たちのダンスを余すことなく表現するうえで役立つものです。「グルーヴ」はあらゆる種類の音楽およびダンスに内在しており、当然すべてのストリートダンスやクラブダンスのスタイルにも内在しています。「グルーヴ」とはダンスを「ファンキー」にするものです。音楽の中に「グルーヴ」を見出し、それをクルーの演技（ルーティン）で表現してください。これもダンスを披露するチャンスであり、審査では高く評価されます。

演技（ルーティン）にあまりにも多くのダンススタイルを取り込み過ぎないように注意しなくてはなりません。

より多くのダンススタイルを取り入れて完成度が低くなるよりは、数は減らしても正しく仕上げることに専念してください。バラエティ性の評価では、演技（ルーティン）に最大で 3 種類のダンススタイルを取り入れれば高い点数を獲得できることを忘れないようにしましょう。

審査員は、最も実力が低いクルーメンバーを通してクルーの能力を評価します。他のメンバーより明らかに実力が劣るメンバーを加えることでクルー全体のスコアが低くなる可能性があることに注意しなくてはなりません。

演技（ルーティン）において、後方宙返りのように動作に入るまでに準備が必要な動きを行っても、ヒップホップダンスの振付の前後に行い、振付に統合されている動きでない限り、点数のつかないトリックとみなされます。こうしたトリックを取り入れることで全体的な演技（ルーティン）の仕上がりにより厚みが増すこともありますが、他のクルーのルーティンと比べて高い評価材料とならない可能性があります。トリックを取り入れても点数加算の対象にはなりません。ダンスとみなされない動きや行き過ぎた危険な動きを演技（ルーティン）に取り入れる際には慎重に検討してください。体操競技やチアを思わせるような、アクロバティックな動きには点数は加算されません。こうした動きを用いるとしても、ごくわずかにすべきです。

創造性と観客へのアピール力を高める、他にはない「シグネチャームーブ」を生み出し、利用することが推奨されています。シグネチャームーブとは、観客を楽しませ、引き付け、あっと言わせるような、難しい、洗練された、あるいは巧みな動きです。このシグネチャームーブを組み込み、それをクルーメンバーの大半が同時に演じれば演技（ルーティン）のクオリティを高めることができます。さらに、その完成度が高く、全体的な演技（ルーティン）の解釈とリンクしていれば高い評価につながるようになります。シグネチャームーブを生み出し利用することで、他のクルーとの差別化を図ることもできるでしょう。しかし、1つの演技（ルーティン）に含めるシグネチャームーブの数は制限するよう注意してください。シグネチャームーブのために時間が割かれることで、高い点数を獲得できる演技（ルーティン）とするために必要な、適切な数のヒップホップダンスの振付を演じるのに十分な時間がなくなる可能性があるからです。

クルーの個性を前面に出し、際立たせるために伝統的／文化的／民族的ダンス（サルサ、カポエイラ、ボリウッドなど）の要素を利用することは認められており、歓迎されていますが、最小限にとどめなくてはなりません。

HIP HOP INTERNATIONAL のルール・規約、その解釈についてのご質問は、  
以下からお問い合わせください： [hhijapan@tts.co.jp](mailto:hhijapan@tts.co.jp)