

## **REGULAMENTO OFICIAL DA COMPETIÇÃO K-POP ANIMEINGÁ 2017**

### **Competição de dança K-POP**

A competição de dança K-POP do Animeingá é um evento competitivo de dança com bailarinos, que oferece oportunidade para mostrar a arte e a técnica na dança das músicas K-Pop, com a chance de exposição na televisão e na internet através das redes sociais.

### **Definição de K-POP**

K-Pop, uma abreviação de música popular coreana, é um gênero musical consistindo de dança, música eletrônica, hip hop, rock, R&B e outros originários da Coreia do Sul. Além da música, K-Pop cresceu e virou uma cultura popular entre adolescentes e adultos em todo o mundo, onde o termo é comumente usado para canções cantadas por ídolos “teen” do país, onde os estilos mais comuns são dance, hip hop e R&B.

## **CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO**

### **Número de participantes por grupo**

Mínimo: Um (1) participante por grupo.

Máximo: Não há um limite de participantes por grupo.

### **Exigência de idade**

Mínimo: Sete (7) anos de idade.

Máximo: Não há um limite de idade.

### **Divisão por categoria**

Solo: Um (1) participante por grupo.

Duo: Dois (2) participantes por grupo.

Trio: Três (3) participantes por grupo.

Grupo: Quatro (4) ou mais participantes por grupo.

**Um bailarino pode participar de mais de uma categoria, porém não pode participar da mesma categoria duas vezes.**

**A PREMIAÇÃO FINAL SERÁ DADA PARA AS TRÊS (3) MAIORES NOTAS DO EVENTO, INDEPENDENTE DA CATEGORIA.**

**1º Lugar Geral: R\$ 1.000,00**

**2º Lugar Geral: R\$ 400,00**

**3º Lugar Geral: R\$ 100,00**

### **Mudanças de bailarino/música**

Toda mudança que envolva a música a ser apresentada ou bailarinos do grupo deve ser requisitada com no mínimo 15 dias antes do evento.

### **Ordem de Apresentação do Campeonato**

**Fase preliminar (online)** – Seleccionada de forma aleatória.

**Fase final (presencial)** – Ordem inversa da pontuação da fase preliminar.

### **Palco da Competição**

O palco padrão da competição é de 9,1 metros de largura por 9,1 metros de profundidade para todas as competições. Sob nenhuma circunstância o palco da competição deve ser inferior a 6,1 metros de profundidade por 9,1 metros de largura.

### **Figurino/Vestuário**

O vestuário pode incluir acessórios, como chapéus, bonés, toucas, lenços, joias, etc. Remoção de peças de vestuário durante a execução é permitida desde que não seja ofensivo ou fora do padrão. Roupas não usadas devem ser colocadas fora da área de competição e nunca atiradas do palco para a plateia. Roupas de baixo devem ser adequadas e usadas por todos os participantes dos Grupos de ambos os sexos, em todos os momentos.

Óleos e tintas para corpo e rosto ou outras substâncias aplicadas ao corpo ou às roupas que possam afetar a superfície do palco e da segurança dos outros competidores são proibidos. Os grupos podem usar botas de dança, tênis ou tênis esportivos. Todos os calçados devem ser limpos, não podem ter solados altos. (Chinelos, tênis de rua, sapatos sociais, salto alto, e botas de rua não são aceitáveis). Sapatos de sapateado, sapatos de jazz e afins são proibidos.

**OBS: Saibam que o calçado não influenciará na nota de figurino, é apenas uma precaução a ser tomada devido ao piso do Ginásio onde irá ocorrer a competição.**

### **Requisitos de Performance Musical**

1. A coreografia deve ser realizada, em sua totalidade, a música selecionada, preparada e fornecida pelos grupos.
2. A música de competição do Grupo deve ser entregue a organização no momento da passagem de palco.
3. A música deve estar em formato mp3 e gravada em um pen-drive ou CD.
4. O nome do Grupo deve estar escrito no CD/Pen-drive.

### **Passagem de Palco / Ensaio Técnico**

A menos que existam circunstâncias que impeçam uma passagem de palco/ensaio técnico, será dada a oportunidade de cada Grupo de praticar a sua rotina na área de atuação da competição. Cada grupo terá o seu tempo de música mais trinta (30) segundos para a passagem de palco. O grupo é responsável por se apresentar para a passagem de palco no tempo proposto ou poderá perder tal passagem de palco/ensaio técnico.

### **Fases/Rodadas da Competição**

1. A competição terá duas rodadas (Preliminar e Final).
2. O número de grupos que avançam é baseado no número total de entradas, a variância nas pontuações totais, o tempo total atribuído e a decisão do organizador do evento é utilizando a seguinte escala:  
De 1 – 10 Grupos – Até 5 passam para a final.  
De 11 – 15 Grupos – Até 7 passam para a final.  
De 16 ou + Grupos – Até 50% do número total de Grupos passam para a final.

### **Inscrição (Fase Preliminar)**

O grupo deve mandar um e-mail com o título “Inscrição Competição K-POP” para o endereço: [cultura@animeinga.com.br](mailto:cultura@animeinga.com.br) com os seguintes dados:

1. Nome do Grupo;
2. Nome dos Integrantes do Grupo;
3. Nome da música e artista;
4. Link com o vídeo do **SEU GRUPO** dançando a coreografia a ser dançada;
5. Cidade/Estado do Grupo.

**Inscrições serão aceitas até dia 30/11/2017.**

**Resultado da Fase Preliminar será divulgado no dia 08/12/2017.**

**A Fase Final acontecerá no dia 17/12/2017 no Ginásio do Colégio Marista durante o evento Animeingá.**

## **A Competição – Regas Gerais e Critérios**

### **Duração da Coreografia**

A música deve ter no máximo cinco minutos (5:00), sendo intro(facultativo) mais a música original . O tempo começa com o primeiro som audível e termina com o último som audível. Duração de rotina que ultrapasse o tempo máximo estipulado irá resultar em uma dedução.

### **A Pontuação da Apresentação**

A apresentação do Grupo é avaliada de acordo com os critérios de Desempenho e Habilidade para o mais alto possível score de 10 pontos.

### **Critérios de desempenho e valor do ponto:**

#### **Desempenho = 50% ou cinco pontos da pontuação total**

Os jurados irão premiar apresentações que tragam fidelidade ao K-POP e ao grupo escolhido, sendo avaliados três quesitos: Figurino, Dificuldade e Fidelidade.

#### **Figurino (1/3)**

Esse quesito envolve toda a indumentária do grupo, como qualidade, similaridade, reflexo do verdadeiro caráter da coreografia, entre outros.

#### **Dificuldade (1/3)**

Esse quesito envolve a dificuldade da coreografia como um todo, tendo em vista as inúmeras coreografias de K-POP já existente.

#### **Fidelidade (1/3)**

Esse quesito envolve a fidelidade do grupo a coreografia e membros originais, como sentimento, estilo, jeito, entre outros.

### **Critérios de habilidades e valores:**

#### **Habilidade = 50% ou cinco pontos da pontuação total.**

Os jurados vão avaliar a execução das coreografias executadas. Os jurados vão considerar a qualidade do movimento em toda a apresentação,

incluindo braço, perna e colocação do corpo, as combinações de três níveis de piso, de pé e do ar, e sincronização com a música e entre os integrantes do Grupo, sendo avaliados três quesitos: Musicalidade, Execução e Sincronização.

### **Musicalidade (1/3)**

Esse quesito envolve a habilidade dos bailarinos de sentirem a música e colocarem esse sentimento na dança, desde expressões corporais, poses, entre outros.

### **Execução (1/3)**

Esse quesito envolve a habilidade dos bailarinos de executarem os passos da coreografia com precisão, demonstrando conhecimento sobre a dança.

### **Sincronização (1/3)**

Esse quesito envolve a habilidade dos bailarinos de realizar os movimentos em sincronia com a música e entre si, a amplitude de movimento, a velocidade, o momento, entre outros.

## **LISTA DE DEDUÇÕES**

### **PERFORMANCE**

Todos os integrantes do Grupo que não estiverem no palco para a abertura de sua performance, para sair durante a competição ou reentrar no palco terá a dedução de 0,1 na rotina.

Início tardio – não aparecer no palco dentro de 20 segundos depois de ser anunciado 0,05.

Arrogância 0,05.

Queda ou tropeçar / por ocorrência – Maior 0,1.

Queda ou tropeçar / por ocorrência – Menor 0,05.

Falsa partida / infundadas 0,25.

Alegação infundada resultando em um desempenho restart 1.0.

## **MÚSICA**

Duração da rotina maior que o tempo estipulado 0,1.

## **VESTUÁRIO / ADEREÇOS**

Vestuário inadequado 0,05.

Uso de óleos corporais, tintas ou outras substâncias que afetam a área de atuação 0,1.

Roupas ou adereços atirados ao público / por ocorrência 0,05.

## **Incidência de circunstâncias extraordinárias**

Uma circunstância extraordinária é uma ocorrência fora do controle de um grupo que afeta a capacidade do grupo de realizar no início ou a qualquer momento de uma apresentação. Uma circunstância extraordinária não se limita aos exemplos listados abaixo e pode ser declarada, a critério do organizador.

1. Música é tocada ou sinalizada de forma incorreta.
2. Problemas musicais devido ao mau funcionamento do equipamento.
3. Distúrbios causados por falha do equipamento em geral, ou seja, iluminação, palco, local ou som.
4. A realização ou a introdução de objetos estranhos ou de perturbação na área do desempenho, pouco antes ou durante a execução, por um indivíduo ou outros meios que não o grupo.

## **Gestão de circunstâncias extraordinárias**

1. É da responsabilidade do grupo, parar imediatamente a coreografia se uma circunstância extraordinária ocorrer.
2. O organizador da competição irá rever a situação, e sobre a mesma, tomará uma decisão e corrigirá o problema, o grupo será reintroduzido, retornará ao palco e reiniciará sua apresentação. Se a alegação do grupo por declarada improcedente pelo organizador, o grupo não terá permissão para reiniciar a Performance, resultando em um abandono e em redução de 0,5 pontos.

3. Reivindicação de uma circunstância extraordinária apresentada pelo grupo após o término da apresentação, não serão aceitos ou revistas.

### **Início Tardio/Começo Atrasado**

Um grupo que não comparecer no palco e não ficar em uma posição inicial no prazo de vinte (20) segundos após a chamada será considerado um começo atrasado e receberá uma dedução.

### **Pré-Início**

O pré-início ocorre quando, antes de tomar a posição de início, o grupo demonstra introduções excessivas ou exposição por mais de dez (10) segundos após todos os participantes tenham entrado no palco. A dedução será aplicada.

### **Falso Começo**

Um falso começo é um movimento feito por um ou mais integrante do grupo antes ou imediatamente após o começo da música que faz com que o grupo tenha que solicitar um reinício.

### **Não aparição**

O grupo que não comparecer ao palco e iniciar a posição inicial dentro de sessenta (60) segundos após ter sido chamado, será declarado um “Não Aparição” e desqualificados.

### **Arrogância**

A arrogância é uma exibição, que possa ofender os demais participantes e/ou expectadores, depois da apresentação ou posando ao final da apresentação. A dedução na nota final será dada.



## **Quedas**

1. Queda Maior
  - a) Participante(s) cai(em) de um levantamento ou de um apoio que é irrecuperável.
  - b) Um participante cai durante a performance, que é irrecuperável.
2. Queda menor
  - a) Um erro muito perceptível, acidental durante a performance que é recuperável.
  - b) Um participante tropeça, escorrega ou cai durante a performance que é recuperável.

## **Julgamento e Pontuação da Coreografia**

### **Painel dos Jurados**

Um painel de jurados irá consistir de seis (6) pessoas. Se existem circunstâncias atenuantes o organizador pode ajustar o número de juízes.

Os juízes são designados para a mesa de Desempenho ou Habilidades, e irão julgar apenas na sua área designada.

### **Pontuação e Classificação**

1. A contagem Preliminar não está contabilizada na pontuação total para chegar ao resultado final. A pontuação Preliminar é descartada antes da Rodada Final.
2. A classificação final dos Grupos é determinada pela pontuação na última rodada apenas.
3. A pontuação do júri será exibida ao público após as rodadas Preliminar e Final.
4. A pontuação final determina a classificação do Grupo e sua posição oficial.

### **Calculando a Pontuação Final**

A maior pontuação possível é de dez (10).

Em um painel de seis (6) jurados as pontuações de Desempenho e de Habilidade, cada uma será a média e, em seguida, totalizarão no cálculo da pontuação final.

Qualquer dedução de pontos é ocorrida na pontuação total, para igualar o placar final.

A pontuação final será arredondada para o mais próximo centésimo ponto.

### **Empates**

As pontuações de empate serão dadas pela seguinte ordem:

O(s) Grupo(s) com a maior pontuação de Habilidade.

O(s) Grupo(s) com a maior pontuação de Desempenho.

Uma análise da ordem de posições pelos jurados.

### **Discrepâncias nas Regras e/ou Competição**

Qualquer problema ou divergência durante a competição será levado ao organizador que irá abordá-lo com os Jurados e outros organizadores e a(s) respectiva(s) decisão(ões) será(ão) definitiva(s).