



Konkurranseshåndbok Competition Handbook



Kontakt Norges Danseforbund/ Contact The Norwegian Dance Federation:
www.danseforbundet.no

Copyright 2023

ISBN XXX XXX XXX

Materialet i denne publikasjonen er omfattet av åndsverklovens bestemmelser. Uten særskilt avtale med Norges Danseforbund er enhver eksemplarfremstilling og tilgjengeliggjøring bare tillatt i den utstrekning det er hjemlet i lov eller tillatt gjennom avtale. Utnyttelse i strid med lov eller avtale kan medføre erstatningsansvar, inndragning og kan straffes med bøter eller fengsel. / This document is protected by the Intellectual Property Clause. All rights reserved.

Forfatter/ Author:

Huyen Brown

Bidragstere/ Contributors:

Aphinya Jakobsson

Cedric Njonga

Michael Lamarre

Stevens Menit

Språk/ Language:

Norsk (Bokmål) & Engelsk

Versjon/ Version: 2023-02

Denne versjonen erstatter alle eldre versjoner og gjelder fra 6. sep. 2023 vedtatt av Seksjonen Streetstyles/ This version replaces all older versions and is effective from Sep 6, 2023, approved by the Street Styles Section.

Henvendelser rettes til Norges Danseforbund/ Inquiries are directed to The Norwegian Dance Federation:
www.danseforbundet.no

Innholdsfortegnelse/ Table of Content

1. **Innledning / Foreword**
 - 1.1. Definisjoner og Terminologi / Definitions and Terminology
 - 1.2. Språk / Language
 - 1.3. Serienummer og -navn / Serial Number and Name
 - 1.4. Viktige Dokumenter / Important Documents

2. **Kort Innføring i Hiphopdansen / Brief Introduction to Hip-Hop Dance**
 - 2.1. Kulturen / The Culture
 - 2.2. Den Gyldne Eraen / The Golden Era
 - 2.3. Dansens Utvikling / The Development of Dance
 - 2.4. Musikken / The Music

3. **Hiphopdansens Karakteristikk / Characteristics of Hip-Hop Dance**
 - 3.1. Grooves / Grooves
 - 3.2. Moves / Moves

4. **NHHL Konkurranseregler / NHHL Competition Rules**
 - 4.1. Konkurransen Oppsummert / The Competition in Summary
 - 4.2. Jam / Jam
 - 4.3. Cypher / Cypher
 - 4.4. 7-to-Smoke / 7-to-Smoke
 - 4.5. 1v1 Battles / 1v1 Battles
 - 4.6. Premiering / Prizes
 - 4.7. Bekledning, rekvisitter og annet / Clothing, props and more
 - 4.8. Konkurranseregulv og -arena / Competition Floor and Arena

5. **Kriterier og bedømming / Criteria and Evaluation**
 - 5.1. Musikalitet, Teknikk, Kreativitet / Musicality, Technique, Creativity
 - 5.2. Prosent og Poeng / Percentages and Points
 - 5.3. Topp, Midt, Bunn / Top, Mid, Bottom
 - 5.4. Soner, skalaer og scoringer/ Zones, Scales og Scores
 - 5.5. Ranking and Plassering / Ranking and Seeding
 - 5.6. Bedømmingssystemer / Judging Systems
 - 5.7. Dommerpanel / Judges Panel

6. **Krav for Deltakelse / Requirements for Participation**
 - 6.1. Aldersdivisjoner / Age Divisions
 - 6.2. Medlemskap / Membership
 - 6.3. Konkurranselisens / Competition License
 - 6.4. Elektronisk påmelding / Electronic Sign-up
 - 6.5. Påmeldingen oppsummert / The Sign-Up Process in Summary

7. **Det Nasjonale Rankingsystemet / The National Ranking System**
 - 7.1. Norske Rankingpoeng / Norwegian Ranking Points
 - 7.2. Norske Utøvere / Norwegian Athletes
 - 7.3. Norsk Rankingliste / Norwegian Ranking List

NORGES DANSEFORBUND

Medlem av Norges Idrettsforbund og Olympiske og Paralympiske Komité
WDSF – WRRC – IDO – WBTF

- 7.4. Rankingkonkurransen Kriterier / Ranking Competition Criteria
- 7.5. Utregningen / The Calculation

1. Innledning / Foreword

Regler og bestemmelser i denne boken regulerer den nasjonale rankingserien den Norske Hip-Hop Ligaen, forkortet til NHHL. / This rulebook regulates the national ranking series Norwegian Hip-Hop League abbreviated to NHHL.

1.1 Definisjoner og Terminologi / Definitions and Terminology

Definisjoner, terminologi og forkortelser er oppført i avsnittene der de er relevante. Hvis definisjoner og terminologier avviker fra leserens oppfatning, gjelder definisjonene i dette dokumentet for alt relatert til NHHL. / Definitions, terminology, and abbreviations are listed in the sections where they are relevant. If definitions and terminologies differ from the reader's perception, the definitions in this document apply to everything related to NHHL.

1.2 Språk / Language

Unike uttrykk opprettholdes i det originale terminologispråket, som er engelsk-amerikansk. / Unique expressions maintain in the original terminology language, which is English-American.

1.3 Serienummer og -navn / Serial Number and Name

Hver konkurranse i serien tildeles et serienummer for inneværende år. Nummeret er i numerisk rekkefølge og antall konkurranser per år kan variere. Norgesmesterskapets unike indikator er Battle NM, ikke et siffer. / Each competition in the series is assigned a series number for the current year. The number is in numerical order, and the amount of competitions per year may vary. The Norwegian Championship's unique indicator is Battle NM, not a digit.

1.4 Viktige Dokumenter / Important Documents

NHHL er underlagt overordnede regler, bestemmelser og retningslinjer gitt av Seksjonen for Street Styles, Norges Danseforbund, Norges Idrettsforbund og Antidoping Norge. / The NHHL is subject to general rules, regulations, and guidelines issued by the Section for Street Styles, the Norwegian Dance Federation, the Norwegian Sports Confederation, and Anti-doping Norway.

Alle dokumenter finnes på **www.danseforbundet.no** / All documents can be found at **www.danseforbundet.no**

*Norges Danseforbund / The Norwegian Dance Federation - forkortes til ND/ abbreviated to ND
World Dance Sport Federation - forkortes til WDSF / abbreviated to WDSF*

2. Kort Innføring i Hiphopdansen / Brief Introduction to Hip-Hop Dance

Dette avsnittet beskriver i korthet bakgrunnen og viktige influenser for utviklingen av Hiphopdansen. Oversikten her er ikke uttømmende. / This section briefly describes the background and essential influences for the development of Hip-Hop dance. This overview is not exhaustive.

2.1 Kulturen / The Culture

Dansen har samme navn som kulturen den oppsto utifra, Hip-Hop. Selvom kulturen har sin offisielle bursdag 11. august 1973, så var det først på midten av 80-tallet at kulturen ble navngitt og definert med navnet Hip-Hop. / The dance is named after the name of its culture, Hip-Hop. It is commonly known that the official birthday of Hip-Hop culture is on August 11th, 1973, but the name came about in the mid-1980s.

Hip beskriver noe som er nytt, friskt og populært. /

Hip means something new, fresh, and popular.

Hop beskriver noe som er i bevegelse eller en bevegelse, det å hoppe/ sprette (to bounce). /

Hop means something in motion or a movement, the action of jumping/ to bounce.

2.2 Den Gyldne Eraen / The Golden Era

The Golden Era of Hip-Hop betegnes som tidsperioden fra ca. 1986-1996 og her skjedde det et stort skifte i utviklingen. Musikken endret seg og dansen endret seg også. Det var en tid med teknologisk utvikling som blant annet mobiltelefoner, internett og digitale musikkinstrumenter. Kulturen ble spredt til hele verden og utviklet seg fra undergrunnskultur til populærkultur. Hip-Hop ble vist på nasjonale TV stasjoner, kinoer, radioer, aviser, magasiner og uttrykksformene DJing, rap, grafitti og street/club-dance fikk nye tilhengere og utøvere over hele verden. / The Golden Era of Hip-Hop is the period from approximately 1986-1996, marking a significant shift in the development. The music changed, and the dance changed too. It was a time of technological evolution with new inventions like cell phones, the internet, and digital music instruments. The culture was spread worldwide and grew from an underground subculture to a popular mainstream culture. Hip-Hop was broadcasted on TV stations, movie theaters, radios, newspapers, magazines, and the Hip-Hop elements Djing, rap, graffiti, and street/ club dance reached new fans and practitioners all over the globe.

2.3 Dansens Utvikling / The Development of Dance

Kulturens første danseform, Breaking, ble til på 70-tallet i USA. På den tiden danset Bboys og Bgirls primært til Soul, Jazz, Rhythm and Blues (R'n'B), Funk, Rock, Punk og Latinamerikansk musikk. Breakerne danset til musikkens breakdown, som er den mer rytmiske og dansbare sekvensen i disse musikk sjangerne. / The culture's first dance form, Breaking, emerged in the 70s in the USA. At the time, Bboys and Bgirls primarily danced to Soul, Jazz, Rhythm and Blues (R'n'B), Funk, Rock, Punk, and Latin American music. The breakers danced to the music's "breakdown," which is the more rhythmic and danceable sequence in these music genres.

Breaking - er navnet på danseformen og betyr å danse til breaket til en låt / is the dance form' name, meaning to dance to the break of a song

Bboys og Bgirls - er betegnelsen på utøvere av Breaking / is the term for Breaking practitioners

Breaket/ The Break - er forkortelsen av Breakdown / is the abbreviation of the Breakdown

På 80- og 90-tallet utviklet Hiphop-danse vokabularet seg i ulike forgreninger. Dansen tok inspirasjon fra andre musikk- og dansesjangre, kulturer, mote og trender. Hiphopdansen ble praktisert som improvisasjons- og koreografisk dans hovedsakelig av barn, ungdom og unge voksne. Danseformen var

en sosial dans ved sammenkomster eller festlige anledninger i parker, gater, forlatte bygninger, rullestøytbaner, skateramper, sportsarenaer, diskoteker, hjemmefester og seremonielle arrangementer, og også underholdningsshow tilpasset TV, konserter, film, musikkvideoer, festivaler, teater, bakgrunnsdans for musikkartister, eventbransjen, talentkonkurranser og gateshow. Hiphopdansen dukket opp på dansestudioer, treningssentre, skoler og andre utdanningsprogrammer og institusjoner. / In the 80s and 90s, Hip-Hop dance vocabulary proliferated in various branches. The dance took influences from other music and dance genres, cultures, fashion, and trends. Hip-Hop dancing was improvisational and choreographic and practiced primarily by kids, youth, and young adults. Hip-Hop dance was a social dance at gatherings or festive occasions in parks, streets, abandoned buildings, roller rinks, skate ramps, sports arenas, discos, home parties, and ceremonial events, and also entertainment shows adapted for television, concerts, film, music videos, festivals, theatre, background dance for music artists, the event industry, talent competitions, and street shows. Hip-hop dance also emerged at dance studios, fitness gyms, schools, and other educational programs and institutions.

2.4 Musikken / The Music

På 80- til 90-tallet begynte Hip-Hop musikken med 16 bars poesi-vokaler over loops av kick-snare baserte og synkoperte rytmer (såsom Boom Bap) å få skikkelig innpass. Hip-Hop musikken på USAs østkyst hadde sin egen karakteristikk. Det hadde også Hip-Hop musikken fra vestkysten og videre til byer som Chicago, Detroit, Memphis, Texas i Midt-vesten, og Florida i Sør. / In the 80s to 90s, Hip-Hop music with 16 bars of poetry vocals over loops of kick-snare and syncopated rhythms (such as Boom Bap) began to make its mark. Hip-Hop music on USA's East Coast had its characteristics. Hip-Hop music on the West Coast did, too, and cities like Chicago, Detroit, Memphis, and Texas in the Mid-West, and Florida in the South.

16 bars - er et raputtrykk som beskriver varigheten på rapversene i en låt (1-4 tellinger x 16) / is a rap term that describes the duration of the rap verses in a song (1-4 counts x16)

Loop - betegner et repeterende rytmisk mønster i en låt / denotes a repeated rhythmic pattern in a song

Kick-Snare - kick er lyden av basstrommen eller lignende lavfrekvenslyd, mens snare er lyden av skarptrommen eller lignende høyfrekvenslyd, uttrykket betegner den grunnleggende rytmestrukturen / kick is the sound of the bass drum or similar low frequency sound, while snare is the sound of the snare drum or similar high frequency sound, the term denotes the basic rhythmic structure

Synkopert/ Syncopated - er forskyvninger, ulike betoningar og lydteksturer benyttet i konstruksjonen av rytmer / are displacements, different emphases, and sound textures used in the construction of rhythms

Boom Bap - er en onomatopoeic (lydord) og er terminologien til en undersjanger av musikk fra USAs østkyst som dukket opp under Hip-Hopens Gyldne Era / is an onomatopoeic (sound word) and is the terminology of a sub-genre of music from USAs East Coast that emerged during the Golden Era of Hip-Hop.

3. Hiphopdansens Karakteristikk / Characteristics of Hip-Hop Dance

3.1 Grooves / Grooves

Dansegrooven er et repeterende bevegelsesmønster, som matcher musikkens repeterende rytmestruktur. Her handler det om musikalitet som går dypere enn det å holde takten. Å være i groove betyr at utøverens dans matcher musikkens grunnleggende rytmikk, dynamikk og tekstur. / The Dance groove is a repeating movement pattern that matches the rhythmical looping structure of the music. It is about musicality that goes beyond being on the beat. To be in the groove means that the Athlete's dance matches the music's foundational rhythm, dynamics, and texture.

Grunnleggende dansegrooves for Hiphopdans er Rock og Bounce. / Foundational dance grooves for Hip-Hop dance are the Rock and the Bounce.

3.2 Moves / Moves

Moves er dansesteg og teknikker som utføres i forlengelse av grooven. Skulder, albuer, håndledd, hender og fingre aktiviseres for å skape bestemte former. Likeledes gjelder hoftelodd, knær, ankler, føtter og tær. Hvert dansemove har bestemte regler for hvilke deler av kroppen som skal aktiveres, hvordan bevegelsene skal utføres og relasjonen til musikken. / The moves are dance steps or techniques done as an extension of the groove. Shoulders, elbows, wrists, hands, and fingers are activated to create specific shapes or forms in the body. The same is for the hips, knees, ankles, feet, and toes. Each dance move has specific rules determining activation of body parts, the correct execution of movements, and the relation to the music.

Grunnleggende Hiphop dansemoves er eksempelvis: / Foundational Hip-Hop dances are, for example: The Skate, Criss Cross, Wutang, Bizmarckie, Roof Top, Bart Simpson, Kid'n'Play, Alf, Robocop, Monestary, Walk-it-Out, Roger Rabbit, Reject, Baseball, Basketball, Cat Daddy, Diddy Bop, Bankhead Bounce, Brooklyn Bounce, ATL Stomp, Dougie, Nay Nay, Superman, and Walk-it-Out.

Hiphopdansen henter inspirasjon fra omgivelsene og andre dansegrener med tillegg av egen modifisering og tolkning. Dansen fornyer seg ved å remikse gammelt til nytt med influenser fra her og nå. Samlingen av alle Hiphop dansens grunnsteg og teknikker kalles *Vocabulary*, som betyr vokabular eller ordforråd. / Hip-Hop dance takes inspiration from the surroundings and other dance genres, adding individual modification and interpretation. The dance renews itself by remixing old to new, influenced by the present. The collection of all Hip-Hop dance foundational moves and techniques is called *Vocabulary*.

4. NHHL Konkurransereglement / NHHL Competition Rules

NHHL er en dansekonkurranse i dansegrenen Hiphop i formatene: Jam, Cypher, *7-to-Smoke* og minimum en-mot-en *Battles*. / NHHL is a dance competition in the art form of Hip-Hop dance in the formats: Jams, Cypher, *7-to-Smoke*, and *minimum One-versus-One Battles*.

Jam eller **Jam Session** - er et dansegulv med flere dansere som danser samtidig / is a dance floor with several dancers dancing at the same time.

Cypher - er en sirkel av mennesker rundt en eller flere dansere, også kalt en dansesirkel, og dansingen går på skift / is a circle of people surrounding one or more dancers, also called a dance circle, and the dancing takes turns.

7-to-Smoke - er navnet på et konkurransekonsept der 8 individuelle utøvere konkurrerer om å vinne 7 påfølgende 1v1 battles / is the name of a competition concept where 8 individual athletes compete to win 7 consecutive 1v1 battles.

En-mot-En Battles (forkortet til 1v1 Battles) / One-versus-One Battles (abbreviated to 1v1 Battles) - betegner ansikt-til-ansikt danseduelle mellom to individuelle utøvere / denotes head-to-head dance duels between two individual athletes.

4.1 Konkurransen Oppsummert / The Competition in Summary

- a) Jam er alltid konkurransens første fase og det avsluttes alltid med Knock-Out Battles. / Jam is always the first phase of the competition and always ends with Knock-Out Battles.
- b) Minst 50% av deltakerne avanserer fra en fase til neste. / A minimum of 50% of the participants advance from one phase to the next.
- c) Det er antall startende deltakere som avgjør om Cyphers og 7-to-Smoke aktiveres. / The amount of starting participants determines if Cyphers and 7-to-Smoke are activated.
- d) Øverste i topp-rankingen møter alltid øverste i bunn-rankingen. / The top of the highest ranked always meet the top of the bottom of the ranking.
- e) I battles kan begge parter velge å danse først, men hvis ingen har inntatt gulvet innen 10 sekunder skal utøveren med lavest score danse først. / In battles both players can claim the first dance, but if noone has done so within the first 10 seconds then the player with the lowest score must dance first.

- f) Konkurransens hoveddommer kan gjøre nødvendige unntak og justeringer. / The Chairperson of the competition determines exemptions and adjustments if needed.

Her er et eksempel på et konkurranseforløp med alle fire faser: / Here is an example of a run of competition with all four phases:

Alle utøverne møtes på dansegulvet til konkurransens første fase som kalles **Jam**. Her tar DJen oss med på en musikalsk reise og utøverne får både tid og rom til å presentere ulike sider av sin dans. Dommerne beveger seg rundt det åpne dansegulvet mens de gjør sin evaluering og minst halvparten kvalifiseres til neste fase som kalles Cypher. / All the athletes meet on the dance floor for the first phase of the competition, the **Jam**. Here the DJ takes us on a musical journey, and the athletes get time and space to present different aspects of their dance. The judges move around the open dance floor as they make their evaluations, and at least half of the athletes qualify for the next stage called Cypher.

Utøverne som kvalifiserer til **Cyphers** inndeles i mindre grupper. De danner en sirkel der de skifter på å danse i ringen. Fra denne fasen kvalifiserer minst halvparten til 7-to-Smoke. / The athletes who qualify for **Cyphers** are divided into smaller groups. They form a circle where they take turns dancing in the ring. From this phase, at least half qualify for the 7-to-Smoke.

Det er 8 utøvere i en **7-to-Smoke**. Her gjelder det å vinne syv påfølgende 1v1 battles. Utøveren med høyest score inntar plass på vinnerens side av gulvet, mens de syv andre stiller seg på rekke på utfordrerens side. Det er den fremste i rekken som svarer. Den som vinner en battle-duell stiller seg på vinnerens side og hanker battle-seirer fra denne siden. / There are 8 players in a **7-to-Smoke**, and the goal is to win seven consecutive 1v1 battles. The athlete with the highest score is placed on the winner's side of the floor, while the other seven players line up on the challenger's side. The first in line challenges the winner's side. Whoever wins a battle places themselves on the winning side and earns battle victories from there.

Herfra er det kun topp 16-utøverne som kvalifiserer seg til neste del, **Battle Prelims**, siste fase før kvartfinalen. Utøverne møtes i 1v1-battles og får en solo hver. Det lages en rangeringsliste basert på prestasjonene i denne fasen, noe som betyr at begge utøverne kan kvalifisere seg og begge kan bli eliminert. Det er ingen umiddelbare vinnere i en battle prelim. Top 8 går videre fra Battle Prelims til neste fase. / From here, only the top 16 athletes qualify for the next part, the **Battle Prelims**, the last phase before the quarter-finals. The athletes meet in 1v1 battles and get one solo each. A ranking list is produced based on the performances in this phase, which means that both athletes can qualify and be eliminated because no one wins a battle prelim. Top 8 advance from Battle Prelims to the next phase.

Endelig er det **Knock Out 1v1 battles** med kvart- og semifinaler, samt superfinalene der de siste utøverne danser om bronse-, sølv- og gullmedaljene og vinnerne kåres. Målet er å kåre konkurransedagens mest komplette Hiphopdanser. / Finally, the **Knock Out 1v1 battles** with quarter and semi finals, as well as the super finals, where the last athletes dance for the bronze, silver, and gold medals, and the winners are announced. The goal is to find the competition day's most complete Hip-Hop dancer.

4.2 Jam / Jam

Jam er alltid konkurransens første innledende runde. Alle påmeldte utøvere danser samtidig i samme runde og utøverne kan bruke hele dansegulvet, danse individuelt, danse sammen, danse i cyphers, danse i *Soul Train*, battles og andre lignende danseleker. Improvisasjon og koreografi er begge velkomment. Her er det mange muligheter for utfoldelse. / Jam is always the first preliminary round of the competition. All registered performers dance simultaneously in the same round. The athletes can use the entire dance floor, individually and together, in cyphers, Soul Train, battles, and other similar dance

games. Improvisation and choreography are both welcome. The performance options are diverse.

Standardtiden per JAM beregnes etter antall utøvere x 30 sekunder. Dersom det er 128 startende utøvere og konkurranse-gulvet er stort nok for alle, da er varigheten 64min (128 x 30 sek). Det inndeles i mindre JAM-grupper, dersom gulvet ikke er stort nok. / The standard time per JAM is calculated by the amount of players x 30 seconds. If there are 128 starting participants and the competition floor is big enough for everybody, the duration is 64 minutes (128 x 30 sec). The JAM will be in smaller groups if the floor is too small.

***Jam** - kalles også for Jam Session. / is also called Jam Session.*

***Soul Train** - er navnet på et amerikansk TV-program fra 70-tallet og en danselek der dansere danner en formasjon bestående av to dansende rekker, som beveger seg fremover, og mellom rekkene dances det på tur bortover i tunellen, som skapes av det dansende «toget». / is the name of an American TV program from the 70s and a dance game in which dancers form a formation consisting of two dancing rows that move forward like a train, and between the rows, dancers move down the alley created by the dancing «train».*

4.3 Cypher / Cypher

I *Cyphers* dannes 1 eller flere sirkler med maks 16 utøvere i hver. Her danser en utøver om gangen i sirkelen og det dances på skift uten en forhåndsbestemt rekkefølge. For *Cyphers* gjelder det om å ta plass og gi plass i tillegg til selve prestasjonen. / In *Cyphers*, 1 or more dance circles are formed, each with a maximum of 16 athletes. Here one player dances at a time in the circle, and they dance in shifts without a predetermined order. For *Cyphers*, it is about taking space and giving space in addition to the performance itself.

Cyphers er en del av de innledende rundene og skjer mellom Jam og 7-to-Smoke eller Jam og Battle Prelim. Standardtiden per *Cypher* er antall utøvere x 1 min. En *Cypher* med 16 utøvere vil vare 16 minutter. / *Cyphers* are part of the preliminary rounds enabled between Jam and 7-to-Smoke or Jam and Battle Prelim. The standard time per *Cypher* is the amount of players x 1 minute. A *Cypher* with 16 players has a duration of 16 minutes.

***Cyphers** - forkortes til CFS. / abbreviated to CFS.*

4.4 7-to-Smoke / 7-to-Smoke

Dette battlekonseptet er en miniturnering bestående av flere korte 1 minutt 1v1 battles. Vinneren er utøveren som vinner 7 påfølgende battles eller den som vinner flest battles innenfor en satt tidsramme. / This battle concept is a mini-tournament consisting of several short 1 minute 1v1 battles. The winner is the athlete who wins 7 consecutive battles or the one who wins the most battles within a set time frame.

7-to-Smoke er en del av de innledende rundene og utføres mellom Battle Prelims og *Cyphers*. Denne fasen består av 8 utøvere i hver miniturnering. Standardtiden er 8 min (8 utøvere x 1 min). / *7-to-Smoke* is part of the preliminary rounds and is enabled between *Cyphers* and Battle Prelims. This phase consists of 8 athletes in each mini-tournament. The standard duration is 8 min (8 athletes x 1 min).

***7-to-Smoke** - forkortes til 72S / abbreviated to 72S.*

**Begrepet "Smoke" er et slanguttrykk med samme mening som å "ta ut/ slå ut" en motspiller av spillet. / The term "Smoke" is a slang term meaning "to knock out" an opponent of the game.*

4.5 1v1 Battles / 1v1 Battles

Battle Prelim fra Top 16/ Battle Prelim from Top 16

Det er 16 utøvere og 8x *Battle Prelims* i denne fasen av konkurransen og utføres som 1v1 battles, men uten *Knock Outs* etter hver battle. Alle 16 prestasjoner evalueres og det produseres en battle-ranking basert på utøvernes totalscore. Top 8 avanserer til neste fase av konkurransen, mens resten elimineres. / There are 16 athletes and 8x *Battle Prelims* in this competition phase, conducted as 1v1 battles but without *Knock-Outs* after each battle. All 16 performances are evaluated, and a battle ranking is produced based on the athletes' total score. The top 8 qualify for the next phase of the competition, while the rest are eliminated.

En *Battle Prelim*-runde består av 2 soloer, en fra hver part. Hver solo er 45 sekunder (2x 45 sek). En battle-runde varighet er 90 sekunder. Den totale varigheten er 12 min. / A *Battle Prelim* round consists of 2 solos, one from each party. Each solo is 45 seconds (2x 45 sec). A battle round duration is 90 seconds. The total duration is 12 min.

Merk! Dersom det er færre enn 16 startende deltakere kan Battle Prelim skje med 8-12 utøvere med 3 utøvere i hver Armageddon-battle. Den påfølgende fasen er Knock-Out kvartfinaler. / Note! If there are fewer than 16 starting participants, the Battle Prelim may happen with 8-12 players, with three players in each Armageddon-battle. The following phases are Knock-Out quarter finals.

Knock Out Battles (forkortet til K.O./ abbreviated to K.O.) - et lånebegrep fra boksing. Her menes det at utøveren som elimineres blir slått ut av konkurransen / a borrowed term from boxing. In this context, the meaning is that the eliminated athlete is "knocked out" of the competition.

Armageddon - en battle med 3 utøvere hvor kun 1 utøver går videre./ a battle with 3 players where only 1 player advances.

Team-mot-Team battles

Team-mot-Team battles med to eller flere utøvere kan begynne rett på battle-prelim. / Team-versus-Team battles with two or more team members can start directly on battle-prelim.


- a) To-mot-to (2v2) battles utføres med 4 soloer per runde og hver solo er 45 sekunder. Første utøveren danser og deretter svarer motparten og begge danser til samme låt. På neste låten danser andre utøveren og andre motparten svarer. / Two-versus-Two (2v2) battles are conducted with 4 solos per round, each solo is 45 seconds. The first athlete dances, the opponent responds, and both dance to the same music track. On the next track, the second athlete performs, and the second opponent responds.
- b) I battles der det er 3 eller flere utøvere i hvert team beregnes tiden for en runde etter antall utøvere totalt for begge teams x 30 sekunder. I en 5v5 battle er totale tiden for en battle 10 utøvere x 30 sekunder = 5 minutter. Det alterneres mellom soloer og/eller korte gruppekombinasjoner fra hver motpart inntil tiden går ut. Hver teamprestasjon kan bestå av en solo og en gruppekombinasjon med maks. varighet på 45 sekunder om gangen. / In battles with 3 or more athletes in the team, the time per round is calculated by the total amount of team members of both parties x 30 seconds. In a 5v5 battle the total battle time 10 athletes x 30 seconds = 5 minutes. The teams perform solos and/or group combinations in turns until the time runs out. Each team performance can consist of a solo and a group combination with a maximum duration of 45 seconds at a time.

Battle-ranking / Battle Ranking

Rankingen inndeles i en øvre del som består av top 1-8 og en nedre del som består av bunn 9-16. Det er alltid bunnen av toppen (top 8) og bunnen av bunnen (bunn 16) som møtes i første battle. / The ranking is

divided into an upper part of the top 1-8 and a lower part of the bottom 9-16. It is always the bottom of the top (top 8) and the bottom of the bottom (bottom 16) who meet in the first battle.

BATTLE RANKING	TOP 16
Eight Finals	
Athlete A	1
Athlete B	2
Athlete C	3
Athlete D	4
Athlete E	5
Athlete F	6
Athlete G	7
Athlete H	8
Athlete I	9
Athlete J	10
Athlete K	11
Athlete L	12
Athlete M	13
Athlete N	14
Athlete O	15
Athlete P	16
Athlete Q	Eliminated
Athlete R	Eliminated
Athlete S	Eliminated



Battle Plasseringer/ Battle Seedings

Tabellen under viser rekkefølgen på battlene og plassering for hver rangering. / The table below shows the order of the battles and seedings for each ranking.

BATTLE SEEDING	TOP 16	TOP 8	TOP 4	TOP 4-3	TOP 2-1	TOP 1
	Eight Finals	Quarter Finals	Semi Finals	Bronze Final	Gold Final	Winner
Battle 1	Top 16 v Top 8	Top 8 v Top 4	Top 4 v Top 2	Top 4 v Top 3	Top 2 v 1	Top 1
Battle 2	Top 15 v Top 7	Top 7 v Top 3	Top 3 v Top 1			
Battle 3	Top 14 v Top 6	Top 6 v Top 2				
Battle 4	Top 13 v Top 5	Top 5 v Top 1				
Battle 5	Top 12 v Top 4					
Battle 6	Top 11 v Top 3					
Battle 7	Top 10 v Top 2					
Battle 8	Top 9 v Top 1					

Battle Prelim - er Battle Pre-eliminering forkortet, videre forkortet til BPL. / is Battle Pre-elimination, abbreviated, further abbreviated to BPL.

Battle Ranking - er en liste der utøvernes totalscore sorteres etter nummerorden og inndeles i sonene topp og bunn. / is a list sorting the athletes' total scores in numerical order and divided into top and bottom zones.

Knock Out Battles from Top 8 Kvartfinaler / Knock-Out Battles from Top 8 Quarterfinals.

Konkurransens superfinaler: gullfinale og bronsefinale, semifinaler og kvartfinaler er *Knock Out Battles*,

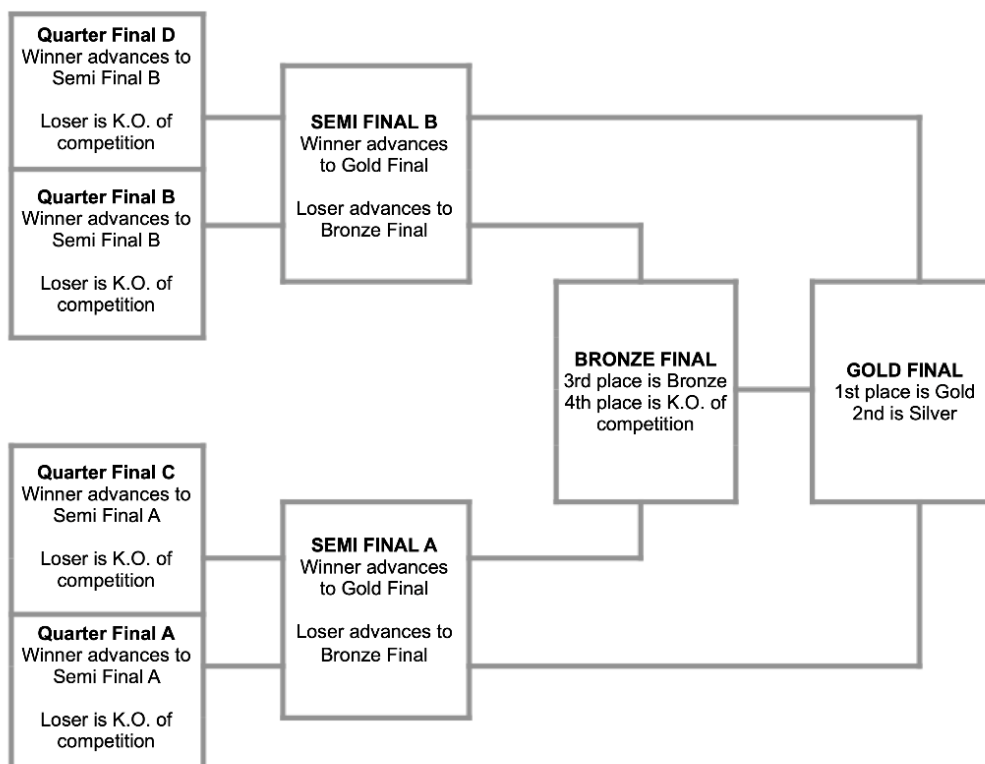
som betyr at halvparten elimineres (slås ut) i hver battle./ The competition's superfinals: Gold Final and Bronze Final, Semi-Finals, and Quarter-Finals are Knock Out Battles, meaning that half of the athletes are eliminated (knocked out) in each final battle.

En battlerunde består av 2 soloer, en fra hver part og en om gangen. Hver solo er 45 sekunder (2x 45 sek). En battlerunde varighet er 90 sekunder./ A battle round consists of 2 solos, one from each party and one dancer at a time. Each solo is 45 seconds (2x 45 sec). A battle round duration is 90 seconds.

**Antall runder varierer for hver del av finalene:/
The number of rounds varies for each part of the finals:**

- Kvartfinaler er 1x runde-battles / Quarter finals are 1x round per battle
- Semifinaler er 2x runder-battles / Semi finals are 2x rounds per battle
- Superfinaler er 3x runder-battles / Superfinals finals are 3x rounds per battle

Figuren under viser Top 8- utøverne i konkurransens gang fra kvartfinaler til gullfinalen. / The table below shows the Top 8 athletes during the competition, from the quarter-finals to the gold final. Hver runde evalueres basert på kriterier og det er komparativ bedømming (se avsnitt 5). / Each round is evaluated based on criteria and with comparative assessment (see section 5).



4.6 Premiering / Prizes

På alle NHHL konkurranser mottar vinneren en pengepremie. Beløpet bestemmes av Seksjonen Streetstyles. / For all NHHL competitions, the winner receives a monetary prize. The Street Styles section determines the amount.

I tillegg kan det gis premieringer, utmerkelser, priser og kåringer for Jam, Cypher, 7-to-Smoke, Battle Prelim og andre. / In addition, prizes, awards, and other recognitions may be given for Jam, Cypher, 7-to-Smoke, Battle Prelim, and others.

4.7 Bekledning, Rekvisitter og Annet / Clothing, Props, and More

Det er utøverens danseprestasjon som bedømmes og ikke antrekket. I NHHL er minimumskravet at utøverens bekledning er følgende: / The athlete's dance performance is evaluated and not the outfit. In the NHHL, the minimum attire requirements are as follows:

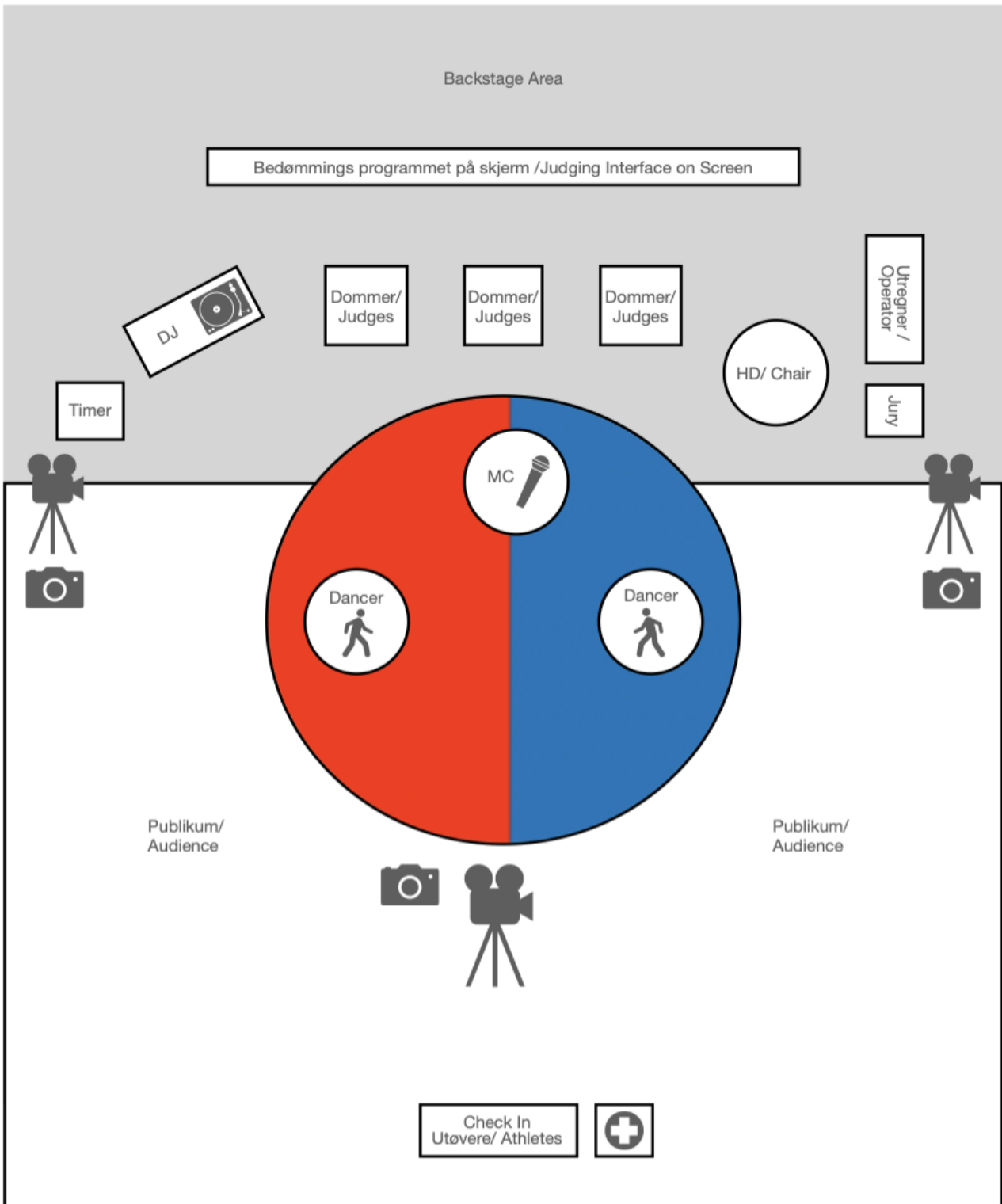
- shorts eller bukse / shorts or pants
- singlet, t-skjorte, genser eller lett jakke / singlet, t-shirt, jumper or light jacket
- sokker, sko eller annet fottøy / socks, shoes or other footwear
- hatt, caps, lue eller hodeskerf er valgfritt / hat, cap, beanie or head scarf is optional

Rekvisitter er ikke lov. Antrekk som tas av og benyttes som rekvisitt er ikke lov. Antrekk eller deler av antrekk inkl. smykker som faller av og mynter som faller ut av lommer anses som en rekvisitt. Flytende væsker, pulver eller andre effekter er ikke lov. / Props are not allowed. Outfits that are taken off and used as props are not allowed. Outfits or parts of outfits, including jewelry that fall off and coins that fall out of pockets, are considered a prop. Liquids, powder, or other effects are not allowed.

Drikkeflaske, kamera, kamerautstyr, håndklær, sekk og lignende kan medbringes, men skal plasseres utenfor konkurransegulvet. / Drinking bottles, camera, camera equipment, towels, backpack, and the like can be brought along, but must be placed outside the competition floor.

4.8 Konkurransgulv og -arena / Competition Floor and Arena

Dette er standardoppsettet for konkurransearenaen. Battle-sirkelen er minimum 6x6 meter i diameter. Justeringer og avvik skal forhåndsgodkjennes av konkurransens hoveddommer i god tid og minst 1 døgn før konkurransedagen. Justeringer og avvik skal gjøres kjent for deltakere senest ved innsjekk. / This is the standard set-up for the competition arena. The battle circle is a minimum of 6x6 meters in diameter. Adjustments and deviations must be pre-approved promptly - a minimum of 24 hours prior to the competition day - by the appointed Chairperson for the competition. Participants must be informed about adjustments and deviations at the check-in at the latest.



5. Kriterier og Bedømming / Criteria and Evaluation

5.1 Musikalitet, Teknikk, Kreativitet / Musicality, Technique, Creativity

Bedømmingen av Hiphopdansen i NHHL er basert på 3 kriterier: / The evaluation of Hip-Hop dance in NHHL is based on 3 criteria:

◆ Musikalitet/ Musicality (M)

er utøverens evne til å matche dansen med musikkens ulike lag, elementer, teksturer, kontekst, tema eller budskap. / is the athlete's ability to match the dance with the music's various layers, elements, textures, context, theme, or message.

◆ Teknikk/ Techniques (T)

måles på bevegelseskvaliteten i utøverens fysisk-kroppslige utøvelse av vokabularet. / are measured on the quality of the athlete's physical-bodily execution of the vocabulary.

◆ Kreativitet/ Creativity (K/C)

er utøverens evne til å sample og remikse, være kreativ og innovativ i sin utførelse innenfor formens ramme. / is the athlete's ability to sample and remix, to be creative and innovative in the performance within the frameworks of the discipline.

Et eksempel på evaluering: / Here is an example of an evaluation:

Musikalitet / Musicality
% 1-2-3 4-5-6-7-8-9-10-11 12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22 23-24-25-26-27-28-29-30 31-32-33+
Teknikk/ Techniques
% 1-2-3 4-5-6-7-8-9-10-11 12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22 23-24-25-26-27-28-29-30 31-32-33+
Kreativitet/ Creativity
% 1-2-3 4-5-6-7-8-9-10-11 12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22 23-24-25-26-27-28-29-30 31-32-33+
Total Score 52% (17+24+11)

5.2 Prosent og Poeng / Percentages and Points

Scoringsystemet består av prosenter og poeng. Prosenter benyttes gjennom hele konkurransen, mens poeng kun benyttes i *Knock Out Battles*. Poengscoren (**ps**) er primær med detaljert informasjon om en prestasjon. Poeng (**rp og kp**) er sekundær og benyttes kun når en prestasjon vurderes i forhold til en annen. / The scoring system consists of percentages and points. The percentages are used throughout the entire competition, while points are only used in *Knock Out Battles*. The percentage score (**ps**) is primary and provides detailed information about a performance. The points (**rp og kp**) are secondary and enabled to compare performances.

a) Prosent/ Percentages

Hvert kriterie måles i **prosentandeler (%)** der maks-score er 33,33% og minste er 0%. Den totale scoren er summen av alle kriterie-scoringer. Høyeste mulige totalscore er 100% og laveste er 0%. En utøver som

vrderes med 100% totalscore er en «komplett» Hip-Hop dansekunstler. / Each criterion is measured in **percentages (%)** where the maximum score is 33.33%, and the minimum is 0%. The total score is the sum of all criteria scores. The highest possible score is 100%, and the lowest is 0%. An athlete assessed with a 100% total score is a "complete" Hip-Hop dance art-lete.

Tabellen under viser et eksempel på utregningen av den endelige scoren til en utøvers prestasjon: / The table below shows an example of the calculation of the final score of an athlete's performance:

Kriterier / Criteria		Dommer A / Judge A	Dommer B / Judge B	Dommer C / Judge C
Musikalitet / Musicality	(M)	32 %	30 %	28 %
Teknikk / Technique	(T)	23 %	32 %	31 %
Kreativitet / Creativity	(K/C)	20 %	18 %	11 %
Total Score		75 %	80 %	70 %
Final Score (average)		75 %		

b) Poeng/ Points

Det er runde-poeng (**rp**) og kriterie-poeng (**kp**). Hver K.O. battlerunde måles i poeng i forholdet 1:1. Et poeng tilsvarer en vunnet runde. Det betyr at kvartfinaler vinnes med resultatet 1-0, fordi de er 1x runde-battles. Semifinaler er 2x runde-battles med resultatet 2-0 eller 1-1. Dersom resultatet blir uavgjort og det blir utløst en ekstrarunde, da vil battleresultatet preges med et ekstra poeng og resultatet blir enten 3-0 eller 2-1. Bronse- og gullfinaler er 3x runde-battles med resultatet 3-0 eller 2-1. Et kriterie-poeng opptjenes når en prestasjon får høyest score i et spesifikt kriterie. / There are round points (**rp**) and criteria points (**cp**). Each battle round is measured in points in a 1:1 ratio. One point equals one won round, which means that quarter-finals are won with the result 1-0 because quarter-finals are 1x round battles. Semi-finals are 2x round battles with the result 2-0 or 1-1. If the result is a 1-1 tie and an extra round is triggered, then an extra point will be added to the battle, and the result will be either 3-0 or 2-1. Bronze and gold finals are 3x round battles with the outcome of 3-0 or 2-1. A criteria point is earned when a performance gets the highest score of a specific criterion.

I neste tabellen vises et eksempel på komparativ bedømming i en semifinale Knock-Out battle: / In the following table, an example of a comparative evaluation in a semi-final Knock-Out battle is shown:

Runde 1: / Round 1:

M/M				Blå vinner 23% / Blue wins 23%	
T/T			Blå vinner 12% / Blue wins 12%		
K/C				Rød vinner 25% / Red wins 25%	

Resultat: 1-2, Blå vinner med 2 poeng (M,T) / Blue Wins by 2 points (M,T)

Runde 2: / Round 2:

M/M				Rød vinner 26% / Red wins 26%	
T/T			Blå vinner 12% / Blue wins 12%		
K/C				Rød vinner 25% / Red wins 25%	

Resultat: 2-1, Rød vinner med 2 poeng (M, K) / Red wins by 2 points (M, K)

Basert på **seir-pr-runde** resulterer battlen med uavgjort etter 2 runder. /
 Based on **wins-per-round**, the battle concludes in a tie-breaker.

Basert på **prosent-score** har **Rød side 76%** (25+26+25) og **Blå side har 47%** (23+12+12). /
 Based on the **percentage score**, **Red side has 76%** (25+26+25) and **Blue side 47%** (23+12+12).

Rød side vinner basert på prosent-score og det blir ikke utløst en ekstra runde. /
Red side wins based on the percentage score and the extra round is not triggered.

Runde X er en ekstra runde som kun blir utløst, når resultatet er uavgjort både i runde-seir og prosent-score. / **Round X** is an extra round only triggered when there is a tie in both wins-per-round and percentage score.

Runde X: / Round X:

M/M				Blå vinner 30% / Blue wins 30%	
T/T			Blå vinner 20% / Blue wins 20%		
K/C			Blå vinner 15% / Blue wins 15%		

Resultat 0-3: Blå vinner med 3 poeng (M,T, K) / Blue wins by 3 points (M, T, K)

Runde 1	Runde 2	Runde 3
---------	---------	---------

Resultat 1-2: Blå vinner med 2 runde-seirer / Blue wins by 2 round-wins

5.3 Topp, Midt, Bunn / Topp, Mid, Bottom

Hver skala er inndelt i 3 soner som er henholdsvis: Bunn, Midt, Topp. Videre er sonen for høyest og lavest score inndelt i to soner. Her er oversikten over hoved- og underinndelinger:/ Each scale is divided into 3 zones which are respectively: Bottom, Middle, Top. Furthermore, the zone for the highest and lowest score is divided into two zones. Here is the overview of the main and sub-divisions:

Hovedinndeling for Kriterie-Score: / Main Divisions for Criteria-Scores:										
	Bunn / Bottom (b)			Midt / Mid (m)			Topp / Top (t)			
%	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11			12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22			23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33+			
Underinndelinger for Kriterie-Score Topp og Bunn:/ Sub-divisions for Criteria-Score Top and Bottom										
	(b-0)		(b)		(m)			(t)		(t-33)
%	0-1-2-3		4-5-6-7-8-9-10-11		12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22			23-24-25-26-27-28-29-30		31-32-33+

5.4 Soner, Skalaer og Scoringer/ Zones, Scales og Scores

Soner, skalaer og scoringer er dommerens verktøy for nøyaktig bedømming, men det er også nyttige verktøy for utøvere og trenere fordi de gir dyperegående informasjon om prestasjonen selv og prestasjonen i forhold til andres. / Zones, scales and scores are the judges' tools for accurate assessment, but they are also useful tools for athletes and coaches because they provide in-depth information about the performance itself and the performance in relation to others'.

- **31-33,33% (t-33)**
 En utøver som får maks poengsum i et kriterie er artikulert i sin prestasjon, presis, unik, innovativ og tilnærmet feilfri./ An athlete with a maximum score in criteria is articulated in their execution, precise, unique, innovative, and flawless.
- **23-30% (t)**
 Eksepsjonell, solid og selvsikker utøvelse i et kriterie. / Exceptional, solid, and confident execution of criteria.
- **12-22% (m)**
 En god og trygg prestasjon i kriteriet. / A good and safe performance of criteria.
- **4-11% (b)**
 En tilfredsstillende prestasjon i kriteriet. Godt utgangspunkt men flere vesentlige mangler. / A decent performance of criteria. Good starting point but with several significant shortcomings.
- **0-3% (b-0)**
 En utøver som får null i poengsum i et kriterie har enten ikke danset, danser feil danseform eller danser ute av takt. / An athlete who receives zero points in a criterion did not present anything or did not perform the proper dance discipline, or their dance needed to be on beat.


5.5 Ranking and Plassering / Ranking and Seeding

Hver utøvers totalscore rangeres på en liste etter nummerorden. Dette er en rankingliste og er grunnlaget for utøverens plassering i konkurransens neste fase. Rankingen viser også hvilke utøvere som ikke går videre til neste fasen. / Each athlete's total score is ranked on a list in numerical order. This is a ranking list and makes the basis for the athlete's seeding in the next phase of the competition. The ranking list shows which players don't advance to the next competition phase.

Her er et eksempel som viser 12 utøvere rangert etter nummerorden basert på totalscoren fra forrige konkurransefase. Basert på 50% regelen skal minst 6 utøvere gå videre til neste fasen. Dersom neste fasen er en kvartfinale vil Top 8 utøverne med en score fra og med 62% avansere, mens utøverne med under 62% score elimineres. Alternativt kan flere eller alle avansere dersom hoveddommeren bestemmer å ha Armageddon-battle i kvartfinalen. / Here is an example showing 12 athletes ranked numerically based on the total score from the previous competition phase. At least 6 players must advance to the next phase to follow the 50% rule. If the next phase is quarter-finals, then the Top 8 players with 62% score and above will advance, and the players with below 62% score are eliminated. Alternatively, all or more players can advance if the Chairperson decides to have Armageddon-battles in the quarter-finals.



Se nærmere på utøveren med **total score 66%**. / Take a closer look at the athlete with a total score of 66%.

	
Utøver nr: 801 / Athlete # 801	
Jam Prelim	
Musicality	17
Technique	23
Creativity	26
Total Score	66

I oppsummeringen vises kriterie-scorene til Utøver nr. 801. Utøveren fikk 17% i Musikalitet som er scoring i midt-sonen, fikk 23% i Teknikk og 26% i Kreativitet, som begge er scoringer i topp-sonen. Totalscoren på 66% plasserer utøveren øverst i midt-sonen og akkurat under toppsonen. / In the summary sheet, the criteria scores for Athlete #801 are shown. The athlete got 17% in Musicality, a score in the middle zone, 23% in Technique, and 26% in Creativity, both top zone scores. The total score of 66% places the athlete at the top of the middle zone and just below the top zone.

Dersom neste fasen er en Knock Out battle da følger plasseringen denne strukturen: / If the next phase is a Knock Out battle, then this is the structure for seedings:

BATTLE SEEDING	TOP 16	TOP 8	TOP 4	TOP 4-3	TOP 2-1	TOP 1
	Eight Finals	Quarter Finals	Semi Finals	Bronze Final	Gold Final	Winner
Battle 1	Top 16 v Top 8	Top 8 v Top 4	Top 4 v Top 2	Top 4 v Top 3	Top 2 v 1	Top 1
Battle 2	Top 15 v Top 7	Top 7 v Top 3	Top 3 v Top 1			
Battle 3	Top 14 v Top 6	Top 6 v Top 2				
Battle 4	Top 13 v Top 5	Top 5 v Top 1				
Battle 5	Top 12 v Top 4					
Battle 6	Top 11 v Top 3					
Battle 7	Top 10 v Top 2					
Battle 8	Top 9 v Top 1					

Med utgangspunkt i tabellen over og rankingeksemplet, da er plasseringen for kvartfinalen følgende: /
 Based on the table above and the ranking example, this is the seedings for the quarter finals:

- Battle 1: 62 v 71
- Battle 2: 63 v 72
- Battle 3: 66 v 95
- Battle 4: 68 v 98

5.6 Bedømmingssystemer / Judging Systems

Elektronisk bedømmingssystem benyttes på alle konkurranser og det er alltid de gjeldende godkjente bedømmingssystemene som skal brukes i NHHL. Dersom det oppstår strømbrudd eller internettet ikke fungerer optimalt for konkurransens beste, da er det kun konkurransens hoveddommer som har lov til å føre bedømminger og resultater manuelt på papir eller på en elektronisk enhet. / An electronic judging system is used at all competitions and it is always the currently approved judging systems that can be used in the NHHL. If an electricity shortage occurs or the internet is malfunctioning in a degree that affects the competition in a negative way, then only the competition Chairperson are allowed to record the Judges' assessments and results either manually on paper or on an electronic device.

5.7 Dommerpanel / Judges Panel

Dommerpanelet består av minimum 3 dommere. Dersom det er flere dommere skal antallet være oddetall. / The judges panel consists of a minimum of 3 judges. If there are more judges, the number must be uneven numbers.

Panelet skal ha minst 2 ulike kjønn representert. / The panel must have at least 2 different genders represented.

Dommerne har gjennomgått nasjonal dommerutdanning for NHHL i Norges Danseforbund. /The judges are certified Norwegian National Judges for NHHL.

I offisielle tittelmeesterskaper som Norgesmeesterskapet i Hip-Hop skal majoriteten av dommerpanelet i tillegg være internasjonale dommere. Dommere med norsk sertifisering som også dømmer i utlandet, har internasjonal dommerstatus. / In official title championships such as the Norwegian Hip-Hop

Championship, the majority of the judging panel must also be international judges. Judges with Norwegian certification who also judge abroad, have international judge status.

Dommerutvalget i Seksjonen Streetstyles gjør sammensettingen av panelet. / The Judges' Committee in the Street Styles Section determines the panel.

Eventuelle dispensasjoner vurderes og vedtas av representater fra Seksjonen for Streetstyles og Akademiet i Norges Danseforbund. / Any deviations are processed and approved by representatives of the Street Styles Section and the Academy within the Norwegian Dance Federation.

6. Krav for Deltakelse / Requirements for Participation

6.1 Aldersdivisjoner / Age Divisions

Dansere kan delta fra og med året man fyller 13 år. / Athletes who turn 13 years old and older in the actual year are eligible to compete.

I konkurranser der det er hensiktmessig med underinndelinger basert på alder, da gjelder følgende aldersdivisjoner: / In competitions where sub-divisions based on the age is necessary, these following age divisions apply:

Voksen/ Adult (A21)

Gjelder fra og med året en utøver fyller 21 år. / From and including the year that an athlete turns 21 years old.

Under 21 (U21)

Gjelder fra og med året en utøver fyller 18 år t.o.m. året en utøver fyller 20 år. / From and including the year an athlete turns 18 to and including the year an athlete turns 20.

Under (U18)

Gjelder fra og med året en utøver fyller 15 år t.o.m. året en utøver fyller 17 år. / From and including the year an athlete turns 15 to and including the year an athlete turns 17.

Under (U15)

Gjelder fra og med året en utøver fyller 13 år t.o.m. året en utøver fyller 14 år. / From and including the year that an athlete turns 13 years old to and including the year an athlete turns 14.

6.2 Medlemsskap / Membership

Krav for deltakelse er gyldig medlemsskap i Norges Danseforbund via en lokal danseklubb eller ha direkte medlemskap i Norges Danseforbunds Idrettslag for det inneværende året. For deltakelse på Norgesmesterskapet gjelder kun medlemsskap via en lokal danseklubb. / A requirement for participation is a valid membership in the Norwegian Dance Federation through a local dance club or a direct membership to the Norwegian Dance Federation Sports Club for the actual year. Participation at the Norwegian Championship only a membership through a local dance club is valid for participation.

6.3 Konkurranselisens / Competition License

Utøver må innløse enten en helårs konkurranselisens for det inneværende året eller en engangslisens gyldig for den enkelte konkurransen./ Athletes must have a valid annual Competition License in the Norwegian Dance Federation for the actual year or a onetime license valid for the spesific competition.

6.4 Elektronisk Påmelding / Electronic Sign-Up

Krav for deltakelse er at utøvere har meldt seg på innen tidsfristen via konkurransens offisielle elektroniske påmelding og betalt påmeldingsavgiften. / A condition for participation is that Athletes must have signed up within the deadline through the official electronic competition sign-up and have paid the participation fee.

6.5 Påmeldingen Oppsummert / The Sign-Up Process in Summary

a) Bli medlem i en danseklubb eller direktemedlem via Norges Danseforbund. / Become a dance club member or get a direct membership in the Norwegian Dance Federation.

b) Innløs Konkurranselisens via Norges Danseforbund./ Redeem your Norwegian Dance Federation Competition License.

c) Meld deg på konkurransen via den offisielle elektroniske påmeldingen./ Sign up for the competition through the official electronic sign-up form.

d) Husk at deltakere ofte har en egen tid for innsjekk og skal sjekke inn før fristen på selve konkurransedagen. / Mark that participants often have their own check-in time and must check-in within the deadline on the day of the competition.

7. Det Nasjonale Rankingsystemet / The National Ranking System

7.1 Norske Rankingpoeng / Norwegian Ranking Points

Alle utøvere som konkurrerer i den Norske Hip-Hop Ligaen og møter kravene for deltakelse kan opptjene Norske Ranking Poeng. Alle utøvere fra alle nasjonaliteter kan delta. Det eneste unntaket er Norgesmesterskapet som kun er for norske utøvere. Merk at det kun er utøvere med norsk pass som kan representere Norge internasjonalt. / All Athletes who compete in the Norwegian Hip-Hop League and meet the requirements for participation can earn Norwegian Ranking Points. All Athletes from all nationalities can participate. The only exception is the Norwegian Championship, which is for Norwegian Athletes only. Note, that only athletes holding a Norwegian passport can represent Norway internationally.

7.2 Norske Utøvere / Norwegian Athletes

En norsk utøver har enten gyldig norsk statsborgerskap, hatt folkeregistrert bostedsadresse i Norge i 1 år eller lengre, eller gyldig oppholdstillatelse i 1 år eller lengre. Offisiell dokumentasjon skal fremvises ved konkurransens deltakerinnsjekking. / A Norwegian Athlete has a valid Norwegian Citizenship, a

registrered residency in Norway for 1 year or longer, or a legal residence permit for 1 year or longer. The official documentation must be presented at the competition Athletes check in.

7.3 Norsk Rankingliste / Norwegian Ranking List

Den nasjonale rankinglisten er med som grunnlag for uttak til internasjonale tittelmesterskaper og konkurranser, uttak til representasjonslag, spons, stipend og eventuelle andre privilegier. Norske utøvere som konkurrerer i NHHL og møter kravene for deltakelse opptjener norske rankingpoeng og får plass på den norske rankinglisten./ The national ranking list is part of the basis for selecting national representation at international title championships and competitions, selection for the national representation team, sponsorships, scholarships, and other similar privileges. Norwegian Athletes who compete in NHHL and meet the requirements for participation are listed on the Norwegian Ranking List.

Rankinglisten rangerer utøvernes poengsummer etter nummerorden. Den høyeste summen er best og gir 1.plass på den nasjonale rankinglisten. Uttak, spons og andre privilegier skal på rettferdig vis tilfalle den høyest rangerte utøveren først og deretter videre nedover i listen etter samme prinsippet. Rankingpoeng opptjenes ved å delta på konkurranser som møter rankingpoeng-kriteriene. / The ranking list ranks the athletes' scores in numerical order. The highest sum is the best and gives 1st place on the national ranking list. Selections, sponsors, and other privileges must fairly accrue to the highest-ranked athlete first and then further down the list according to the same principle. Ranking points are earned by participating in competitions that meet the ranking point criteria.

Bytte av tilhørighet til en annen nasjonal ranking skjer med virkning f.o.m. den 1. Januar i påfølgende år. Kun 50% av opptjente nasjonale rankingpoeng videreføres til den nye nasjonale rankingen. / Change of national ranking affiliation is valid on January 1st of the following year. Only 50% of the earned national ranking points are transferred to the new national ranking.

7.4 Rankingkonkurranse Kriterier / Ranking Competition Criteria

Rankingsystemet består av nasjonale NHHL konkurranser kategorisert som A, B, C eller D events alt avhengig av bruken av godkjent bedømmingssystem, sertifiserte dommere, DJs og format. Rangeringen av events baseres på rettferdighet, transparens og faglig kvalitet./ The Norwegian ranking system consists of national NHHL competitions categorized as A, B, C, or D events depending on the implementation of an approved judging system, certified judges and DJs, and format. The events are ranked based on the principles of fairness, transparency, and subject matter quality.

- a) **Godkjent Elektronisk Bedømmingssystem / Approved Electronic Judging System**
Konkurransen benytter et godkjent bedømmingssystem / The competition uses an approved judging system.
- b) **Overtall av Sertifiserte Dommere / Majority of Certified Judges**
Det skal være minst 3 dommere på alle rankinggivende konkurranser. Det skal være oddetall dersom det velges mer enn 3 dommere (5, 7, 9 osv). Majoriteten av dommerpanelet skal ha nasjonal grenspesifik dommersertifisering eller høyere, såsom internasjonal sertifisering./ Ranking competitions must have a minimum of 3 judges. If there are more than three judges, it must be an uneven number of judges, such as 5, 7, and 9. A majority of the judges must have a national subject matter-specific judges certification or higher, such as an international certification.
- c) **Sertifisert DJ / Certified DJ**
En sertifisert DJ har nasjonal gren-spesifik DJ utdanning eller høyere, såsom internasjonal

sertifisering. / A certified DJ has a national subject matter-specific judge certification or higher, such as an international certification.

d) Konkurransformat / Competition Format

Rankingkonkurransens format starter med Jam og konkluderer med 1v1 battleformatet fra minimum Top 10 og følger reglene beskrevet i avsnittet NHHL Konkurranseregler. / The ranking competition starts with Jam, concludes with a 1v1 battle format from a minimum Top 10, and is conducted according to the competition rules described in the respective section.

		A-event	B-event	C-event	D-event
		4 of 4 criteria	3 of 4 criteria	2 of 4 criteria	1 of 4 criteria
a	Godkjent Elektronisk Bedømmingssystem / Approved Electronic Judging System	JA/YES ✓	JA/YES ✓	JA/YES ✓	NEI/NO
b	Overtall av sertifiserte dommere / Majority of Certified Judges	JA/YES ✓	JA/YES ✓	NEI/NO	NEI/NO
c	Sertifisert DJ / Certified DJ	JA/YES ✓	NEI/NO	NEI/NO	NEI/NO
d	Konkurransformat / Competition Format	1 v 1 ✓	1 v 1 ✓	1 v 1 ✓	1 v 1 ✓

7.5 Utregningen / The Calculation

Den Norske Rankinglisten baseres på Norges Danseforbunds **5** nyligste nasjonale rankingkonkurranser. Utøvere som ønsker å markere seg på rankingen bør delta regelmessig og følge med i seriens utvikling. / The Norwegian Ranking List is based on The Norwegian Dance Federation's **5** latest national ranking competitions. Athletes who wish to succeed in the national ranking should participate frequently and stay current in the league.

Rankingpoeng som er opptjent gjennom internasjonale konkurranser som møter event-kriteriene **OG** har skjedd innenfor rammen av de 5 nyligste nasjonale rankingkonkurransene kan telle i utregningen. / Ranking points earned from international competitions that meet the event criteria **AND** have happened within the timeline of the 5 latest national Norwegian ranking competitions are considered in the calculation.

Ranking poengsummen er utøverens 4 beste resultater. / The ranking point total sum is the athlete's 4 best results.

Tabellen under viser rankingpoengskalaene for A, B, C, D events. En førsteplass på et A-event vektet høyere enn en førsteplass på et B-event o.s.v. Høyest score er 320 Nasjonale Rankingpoeng (80x4). / The table below shows the ranking point scales for A, B, C, and D events. A first place in an A-event is weighted higher than a first place in a B-event, etc. The highest National Ranking Score is 320 (80x4).

NORGES DANSEFORBUND
 Medlem av Norges Idrettsforbund og Olympiske og Paralympiske Komité
 WDSF – WRRC – IDO – WBTF

Competition Result	A-event	B-event	C-event	D-event
Vinner / Winner	80	60	40	13
2. plass/ place	75	55	35	11
3. plass/ place	70	50	30	9
4. plass/ place	65	45	25	7
5. plass/ place	60	40	20	5
6. plass/ place	55	35	15	3
7. plass/ place	50	30	10	2
8. plass/ place	45	25	5	1
9. plass/ place	40	20	4	0
10. plass/ place	35	15	3	0
11. plass/ place	30	10	2	0
12. plass/ place	25	5	1	0
13. plass/ place	20	4	0	0
14. plass/ place	15	3	0	0
15. plass/ place	10	2	0	0
16. plass/ place	5	1	0	0