



Reglamento de participación al World HIP HOP Dance Championships

MegaCrew de 15 a 40 Integrantes

Este manual de Normas del Campeonato de Hip Hop en equipos contiene los requisitos de admisión para los participantes, procedimientos generales y las normas y pautas para competir en el World Hip Hop Dance Championship en equipos del Hip Hop Internacional (HHI) en Estados Unidos y el Mundo.

1. Campeonato de Hip Hop

Los Campeonatos de Hip Hop en equipos son eventos de danza competitiva que ofrecen a los participantes la oportunidad de exhibir el arte y la técnica del Hip Hop, nacional e internacionalmente, con la oportunidad de exhibición televisiva y mediática, y la posibilidad de obtener prestigiosos títulos nacionales e internacionales.

La creatividad, el talento y la libertad artística serán premiadas, siempre que la integridad, el buen gusto y la seguridad, no se vean comprometidos.

2. Definición de Hip Hop Dance

No existe una única definición para describir el Hip Hop Dance.

El Hip Hop es una fusión de danzas urbanas e interpretaciones culturales alrededor del mundo donde se incorpora estética, música, actitud, postura y estilo callejero que la hacen única. El Hip Hop Dance se está transformando y redefiniendo constantemente con cada generación de bailarines.

3. La Rutina Ganadora

El puntaje más alto de la rutina de acuerdo con el Hip Hop International contiene variedad de los estilos del Street Dance, espectáculo, movimientos originales, música de su preferencia y una demostración continua de una coreografía ininterrumpida de Hip Hop Dance de cuerpo completo (de la cabeza a los pies).





4. Hip Hop International (HHI)

Hip Hop International tiene sus comienzos en el año 2000 y con sede en Los Ángeles es el productor de múltiples programas en vivo y competencias televisadas de Street Dance. Entre ellos se encuentran:

- MTV's Randy Jackson presents America's Best Dance Crew, the USA Hip Hop Dance Championship,
- The World Hip Hop Dance Championship,
- The World Battles
- Urban Moves Dance Workshops.

Hip Hop International es reconocido en más de 100 países por sus emisiones en MTV y en otras redes internacionales.

Hip Hop International está representada en todo el mundo por quienes tienen la licencia oficial y respetan los orígenes del hip hop. Ellos son los encargados de llevar a cabo sus eventos clasificatorios, bajo los auspicios de Hip Hop International, para buscar a quienes representen a su país en el Mundial de Hip Hop Dance (World Hip Hop Dance Championships) y en las Batallas Mundiales de Bboy/Bgirl, Popping, Locking y AllStyles (WorldBattles).

Información de Contacto del Hip Hop International Chile:

www.hiphopinternational.cl / contacto@hiphopinternational.cl

Redes Sociales: @HHiChile (Instagram – Twitter)

Fan page en Facebook: <https://www.facebook.com/HHICHILE>





5. Criterio de admisión

5.1 Condiciones de ingreso

5.1.1 Los equipos deben respetar las normas de admisión del HHI.

5.1.2 La inscripción al Hip Hop International Final World que se realizará en San Diego, EEUU, debe realizarse a través de la organización del Hip Hop International Chile. Estos deberán presentar certificación que acredite quienes son los clasificados, y estos, deberán presentar toda la documentación requerida para la inscripción correspondiente.

5.2 Selección y clasificación

El organizador del evento determinara los requisitos para obtener la clasificación al HHI. Para clasificar deberán concurrir al evento preliminar a realizarse en su país por el representante del HHI.

5.3 Composición de una Mega Crew

Una Mega Crew consiste de un mínimo de quince (15) a un máximo de cuarenta (40) miembros. El equipo puede estar compuesto por cualquier combinación de hombres y mujeres dentro de la categoría correspondiente.

5.4 Requerimientos de Edad

No hay límite máximo o un mínimo referido a la edad de los participantes. Una Mega Crew puede estar compuesta con cualquier combinación de edades.

5.5 Requisitos de nacionalidad (para competencias mundiales e internacionales)

Cada miembro del equipo debe ser ciudadano o residente del país al que representa. Para comprobar la ciudadanía se deberá presentar al organizador de la competencia, con anterioridad a la misma, una copia del documento nacional de identidad y/o pasaporte del miembro del equipo cuando así le sea requerido.

El miembro del equipo que declare residencia deberá haber residido dentro del país por un mínimo de seis meses y deberá poder presentar documentación oficial por escrito para comprobar su declaración.

Los miembros del equipo no podrán competir para más de dos (2) países en tres (3) años consecutivos.





5.6 Formularios y deslindamientos

Los inscriptos deberán completar y firmar todos los formularios, incluyendo inscripción, música, e información de seguro. Todos los formularios deberán ser devueltos a los organizadores con los honorarios correspondientes en concepto de inscripción.

Deslindamiento de responsabilidad: Los equipos deberán firmar y entregar un formulario de deslindamiento de responsabilidad previo a la competencia, liberando a HHI, el organizador, los agentes, funcionarios, empleados y auspiciantes de cualquier responsabilidad respecto de accidentes o daños que puedan sufrir los equipos, antes, durante o después a la competencia o evento de HHI.

Deslindamiento de responsabilidad respecto de la similitud: Todos los equipos deberán firmar un formulario de liberación de responsabilidad respecto de la similitud, permitiendo que HHI o el organizador de la competencia, agentes o auspiciantes puedan filmar y/o grabar la actuación y participación en eventos de los equipos con el fin de utilizarlos en televisión, películas, videos caseros, Internet, radio, comunicado de prensa, medios, relaciones públicas, etc.

5.7 Modificaciones de ingreso, adhesión o sustituciones

Un máximo de un tercio (1/3) del número original de la cantidad de miembros de la Mega Crew se pueden sustituir, eliminar y/o adicionar (incluyendo situaciones para quienes defienden el título) puede hacerse siempre y cuando la Mega Crew no sea inferior a quince (15) miembros o superior a cuarenta (40). Las Mega Crews que quieran agregar, eliminar o sustituir miembros para el HHI Chile o el Mundial, deben hacerlo antes de la fecha límite de inscripción. El organizador del evento nacional y/o el Director de Jueces debe ser informado de las sustituciones y/o eliminaciones en la escritura.

5.8 Orden de Competencia

Preliminar – Orden elegido al azar

Semifinal - Orden inverso a los resultados de la ronda preliminar

Ronda Final - Orden inverso a los resultados de la ronda Semifinal

6. Superficie de competencia

El área de competencia estándar para todos los eventos es de 9,1 metros x 9,1 metros. En circunstancias especiales el organizador de la competencia podrá ajustar el tamaño de la superficie pero deberá notificar con anticipación a todos los participantes.





7. Vestuario

Los equipos deberán vestir ropa que refleje el verdadero carácter y estilo natural del ambiente urbano en las calles. El vestuario podrá incluir accesorios tales como sombreros, gorras, guantes, bufandas, joyas, etc. Quitarse ropa durante la actuación está permitido siempre que no sea ofensivo o fuera de lugar. La ropa desechada deberá dejarse fuera del área de competencia y nunca arrojarse fuera del escenario al público. Los accesorios que no sean considerados parte integral del vestuario / disfraz están prohibidos (Ej. Bastones, sillas, panderetas, instrumentos musicales). Están permitidas las rodilleras, cascos o cualquier otro objeto utilizado para seguridad al realizar los movimientos. Están prohibidos los aceites para el cuerpo o cualquier otra sustancia aplicada en el cuerpo o vestuario que pueda afectar la superficie limpia y seca del escenario o la seguridad de los compañeros competidores. Los equipos podrán utilizar calzado de jazz, botas de jazz o de danza, zapato de jazz, o calzado atlético y deportivo. En todos los casos el calzado deberá estar limpio, y no tener la suela gastada (los zapatos o botas de calle no están permitidos). Los zapatos de TAP y el no uso de calzado están prohibidos. Los equipos no necesitan estar vestidos de manera idéntica o similar. Se incentiva la individualidad en el vestuario.

8. Accesorios

Los Accesorios, o utilería, que están permitidos en Mega Crew son aquellos que son lo suficientemente pequeños para caber en la mano con comodidad, fácil movilidad y son un elemento de la vestimenta y/o se relacionan con la temática de la coreografía. Los accesorios que se colocan en el escenario, o se quieren ocultar dentro del mismo piso (perforando el mismo), como sillas, escaleras, telones de fondo, piezas fijas, muebles, entre otros, no están permitidos. Es altamente recomendable que los grupos elijan con cuidado si se utilizan o no los accesorio para asegurarse que éste mismo cumpla con los requisitos de admisibilidad para evitar una deducción de alto nivel. La deducción por el uso de accesorios que no están permitidos es de 1,0.

Rodilleras o cualquier otro accesorio para ayudar a la seguridad y la correcta ejecución de movimiento está permitido, siempre y cuando sea posible ocultarlo a fin de no desvirtuar el desempeño y la concentración de los jueces.

HHi reconoce que el elemento sorpresa y la creatividad que se puede atribuir con los accesorios pueden ser valiosos para el éxito de una rutina. Sugerimos que en caso de una duda con un accesorio enviar un correo electrónico para confirmar (contacto@hiphopinternational.cl). Las preguntas de éste tipo siempre se mantendrán confidenciales.





9. Atención médica

9.1 Es responsabilidad del equipo, entrenador o coordinador del equipo informar la lesión o enfermedad de un miembro del equipo al organizador del evento.

9.2 Si en algún momento previo o durante la competencia un miembro del equipo se encontrase enfermo, herido, o en caso que su condición física esté en riesgo por competir, él /ella podrá ser declarado no apto para competir o descalificado de la competencia. Los organizadores de la competencia se reservan el derecho de retirar a cualquier competidor que tenga una lesión seria o necesite atención médica.

9.3 Los organizadores de la competencia se reservan el derecho de solicitar la presentación de un certificado médico de algún miembro del equipo para que compita.

10. Música

El control de la velocidad del equipo de música no está garantizado. Se solicitara a los participantes que utilicen música grabada en CDs y que realicen copias de la música a diferentes velocidades para poder acomodar la variación de velocidad al sonido del equipo.

10.1 Requerimientos referentes a la música de la presentación

10.1.1 La rutina deberá realizarse, en su totalidad, con música seleccionada, preparada y proporcionada por el equipo. Los organizadores de la competencia no proveerán la música a los equipos.

10.1.2 La música de competición del equipo debe ser la única pieza musical grabada en el formato seleccionado (disco compacto).

10.1.3 El CD debe estar en buenas condiciones, sin ralladuras. Es responsabilidad de la Mega Crew tener un Disco extra con la música de la coreografía en todo momento para reemplazar el entregado en caso de que sea necesario.

10.1.4 El nombre de la Mega Crew y la categoría deberá estar impreso en el disco compacto.

10.1.5 No hay número máximo o mínimo de canciones o grabaciones que se pueden utilizar en la rutina. Las canciones pueden ser editadas para realzar la coreografía o actuación personal.

10.1.6 Están permitidos los efectos de sonido originales y las composiciones originales. Se aconseja tener precaución con la música muy compleja con mucha edición, efectos de sonido o canciones que no permitan una actuación limpia y ajustada que podría impactar negativamente en el puntaje total de la Mega Crew.

10.1.7 La música de competición no deberá contener lenguaje inapropiado, obsceno u ofensivo.





10.1.8 En caso de que la competencia tuviera más de una ronda competitiva (preliminar, semifinal, final), el equipo podrá editar o sustituir su música original al avanzar de una ronda a otra. El cambio o edición debe realizarse dentro del tiempo permitido por el organizador. No se aceptaran cambios o ediciones fuera de este periodo.

10.1.9 A los equipos en algunas instancias se les pueden solicitar la información de la música utilizada en la competencia por escrito antes del evento.

a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Compañía Discográfica

10.1.10 Debido a la variación de las normas de los Derechos de autor, los organizadores de la competencia no garantizan que la música del equipo se utilice en eventos en vivo, en transmisiones televisivas u otros medios de comunicación. Los organizadores de la competencia se reservan el derecho a solicitar al equipo reemplazar la música por una aceptable o sustituir la música de un equipo por otra pieza musical a elección del organizador para estas situaciones.

10.2 Prueba de Sonido

A menos que existan circunstancias que impidan las rondas de práctica, se le otorgara a cada equipo la oportunidad de practicar su rutina con su música en el escenario donde se realizara la competencia al menos una vez antes del inicio de la misma. La Mega Crew es responsable de asistir a la práctica en el momento indicado por la organización o pueden perderlo.

11. Rondas de competición

11.1 Una competencia puede realizarse hasta tres formatos (Preliminar, Semifinal, y Final) dependiendo del número total de inscripciones y del tiempo disponible. La decisión la determinara el organizador del evento y será transmitida a todos los participantes con suficiente tiempo de anticipación al inicio de la competencia.

11.2 Cuando una competencia se compone de sólo dos rondas (preliminares y finales) el número de equipos que avanzan en cada división se basa en el número total de inscriptos y la decisión del organizador del evento utilizando la siguiente escala:

- 1 - 10 equipos – hasta 5 equipos avanzan + el defensor del título
- 11 - 15 equipos – hasta 7 equipos avanzan + el defensor del título
- + de 16 equipos – hasta el 50% del número total de los grupos que compiten, más el campeón que defiende el título.

Cuando una competición consta de tres rondas - preliminares, semifinales y finales, el número de equipos que avanzan en la ronda preliminar a la ronda semifinal es hasta un 50% del número total de grupos inscriptos.

El número de equipos que avanzan a las semifinales de la ronda final es el siguiente:





- Mega Crew – hasta 5 + el defensor del título
Se hará el anuncio antes del inicio de la competencia avisando a todos los integrantes de la cantidad de equipos para avanzar a la semifinal y/o rondas finales.

11.3 Cambios de rutinas

Un equipo podrá rehacer la coreografía o modificar la rutina original al avanzar de una ronda a la otra.

11.4 Orden de actuación

11.4.1 El orden de actuación para la ronda Preliminar se determinara al azar. **11.4.2**

El orden de actuación para las Semifinales se determinara por el posicionamiento del equipo en la ronda Preliminar. El equipo con menor puntuación comienza, el equipo con mayor puntuación realizara la actuación final.

11.4.3 La ronda Final de la competencia incluirá a los finalistas más los campeones que defienden el título, cuando sea aplicable. Los campeones que defienden el campeonato avanzaran automática-mente a la ronda Final sin tener que competir en la ronda Preliminar. Sin embargo, el equipo campeón que defiende su título deberá realizar su rutina en la ronda Semifinal para recibir una puntuación y su ubicación en la ronda Final.

El Campeonato, Normas Generales & Pautas

Tiempo de la Rutina

División Mega Crew: la duración de la rutina es de tres minutos y treinta segundos (3:30) con una tolerancia de treinta (30) segundos. Se permite que resulte en un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). La duración de rutina (música) que es menor que (<) tres minutos (3:00) o es mayor que (>) cuatro minutos (4:00) dará lugar a una deducción.

La evaluación de la rutina

La actuación del equipo de Hip Hop se evaluara de acuerdo al criterio de actuación y habilidades definidas previamente en el presente con una puntuación máxima de 10 puntos. Los jueces evaluarán las habilidades del equipo a través del miembro más débil del grupo. Los





equipos deben ser conscientes de que tener un miembro más joven, que no es claramente más fuerte que el resto, puede bajar puntuación total de la Mega Crew.

Criterio y valor de la actuación

Ejecución (50% o cinco puntos sobre el total de la puntuación)

El jurado premiará a las rutinas por la incorporación de movimientos únicos y originales/creativos, un elevado número de estilos de hip-hop street dance ejecutados, el buen uso del escenario, formaciones, espectáculo, intensidad y apariencia callejera que resulta en una rutina divertida y que evoca una respuesta emocional.

Creatividad (10%)

La oportunidad de coreografiar y presentar su rutina de una manera única con movimientos característicos y combinaciones de movimientos es solo suya. Formas originales de ir al suelo, levantándose del suelo, transiciones y edición de música que la distingue de las otras rutinas. Sé especial, diferente y fresco con todos los aspectos de la rutina.

Puestas en escena, espaciamiento, formaciones, y los cambios de nivel (10%)

La crew debe demostrar conocimiento del espaciamiento entre los miembros a través de una amplia gama de formaciones únicas, complicadas y difíciles, también movimientos interactivos asociados. El uso completo del escenario será también considerado. La rutina debe incluir tres (3) niveles de movimiento (baja / media / alta) empleando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza con transiciones que sean creativas e impredecibles.

Espectáculo, Intensidad, Confianza, Proyección y Presencia (10%)

La rutina debe contener movimientos dinámicos de principio a fin como un todo y como individuos conteniendo mínimas pausas y poses. La proyección de los miembros de la crew es consistentemente fuerte a lo largo de toda la rutina.

Presencia callejera (10%)

La presencia callejera es la capacidad de los miembros del equipo para demostrar una representación de danza de Hip Hop auténtica y desinhibida. La presencia callejera incluye actitud, energía, postura y estilo callejero.

Valor de Entretenimiento (10%)

Los miembros de la Crew y su rutina se deben conectar con la audiencia y provocar respuestas emocionales, es decir, alegría, risa, participación y/o sentido del drama relativo al estilo presentado. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

Criterios de habilidad y valor en puntos





Habilidad = 50% o cinco puntos de la puntuación total

Los jueces evaluarán la ejecución y la dificultad del estilo(s) realizado; popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Los jueces tomarán en cuenta la calidad del movimiento a lo largo de la rutina, incluyendo brazos, piernas y la postura del cuerpo, las combinaciones de los tres niveles, y la sincronización de los miembros de la tripulación.

Musicalización (10%)

La actuación y coreografía deberán corresponder al tiempo y el uso de la música y la capacidad de los miembros del equipo de actuar en forma simultánea y a tiempo con la música. Los movimientos y patrones realizados a tiempo con sonidos simulados por miembros del equipo en ausencia de música grabada (Ej. golpear el suelo con los pies, aplaudir, realizar sonidos vocales, etc.) también se considerarán musicalización y se juzgarán del mismo modo.

Musicalización – Técnica de compás /Sincopa Los movimientos que se realicen dentro de la rutina deben demostrar estructura musical y estilo, Ej. Usando variaciones rítmicas enfatizando con un tono mayor, un tono menor, tempo y acentos en patrones musicales simples, dobles, medio tiempo y patrones musicales sincopa. **Musicalización - movimientos relacionados con la música** Permanecer a tiempo con la música, moverse al compás de la música, utilizar frases identificables para construir la rutina coreográfica.

Sincronización (10%)

Los movimientos de los integrantes de la crew se realizan en sincronía, el rango de movimiento, la velocidad, el momento y ejecución de movimientos se llevan a cabo por todos los miembros en unísono. Los movimientos de canon están permitidos.

Ejecución / Movimientos Controlados y Estabilización (10%)

La crew debe mantener el control de la velocidad, la dirección, el impulso y el cuerpo a través de la rutina.

Dificultad de ejecución de auténticos estilos de Street Dance (10%)

La dificultad se mide por los niveles de capacidad demostrada por todos los miembros de la Mega Crew y la variedad de estilos realizados. Se tiene en cuenta el número de integrantes que intentan con éxito la coreografía completa y compleja que demostrar a través de su variedad de estilos de baile, su ejecución, la comprensión de la base y el origen del hip hop / street dance.

Se tiene una consideración adicional y la adjudicación de puntos de dificultad que se les da a los equipos que intentan movimientos difíciles con todos o la mayoría de sus miembros.

Variedad de los estilos de Street Dance (10%)

Un mínimo de 3 (tres) estilos deben ser “identifiably performed” (claramente identificables) en la coreografía para recibir el máximo de 1 punto o %10.

Una Mega Crew con 2 estilos claramente identificables recibirá un máximo de 0.5 puntos.





Una Mega Crew con 1 estilo claramente identificable recibirá un máximo de 0.25 puntos.

Las crews deben incluir en su rendimiento una amplia selección de estilos de Street Dance seleccionados de la lista proporcionada sin el uso excesivo de los mismos movimientos o patrones. Una gran variedad de estilos se debe mostrar en la coreografía con movimientos de brazos, piernas y todo el cuerpo.

La siguiente es una lista de los Estilos del Street Dance desde los fundamentos hasta el presente:

- Locking
- Popping
- Bboying/Bgirling (breaking)
- Wacking/Punking
- Vogueing
- House Dance
- Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)
- Hip Hop Dance/Choreography
- Krumping
- Stepping/Gumboots

Creación de la rutina

Qué se debe considerar en el desarrollo de su rutina

Para desarrollar una rutina ganadora CUIDADOSAMENTE debe elegir estilos de danza callejeros, los que mejor representan los puntos fuertes de su crew y el "sabor" de su personalidad. Los equipos son alentados a crear una coreografía fresca, imaginativa e innovadora y seguir su propio estilo e identidad.

Evite seguir o ser influido por las rutinas de los campeones del pasado Mundial. No existe un modelo distinto para una rutina ganadora. Lo que se considera un año único y especial puede ser considerado utilizado en exceso el próximo año. Los Jueces del HHI buscan interpretaciones que son diferentes, nuevas y originales, y mostrar una gran variedad de auténticos estilos del Urban Street Dance. Sea usted mismo y exprese la diversidad de su equipo con pasión, intensidad y estilo.

Una rutina ganadora deberá incluir una cantidad abundante de baile. No cometa el error de utilizar demasiadas canciones e incorporar demasiados efectos de sonido, ya que a menudo inhibe la danza. La edición de la música en exceso o agregar demasiados efectos de sonido puede prohibir el fraseo, los conteos de 8 y la musicalidad. Las canciones en una rutina tienen el propósito de dejar una impresión duradera o expresar un tema musical para la danza





permitiendo que sea limpia e ininterrumpida. Con el uso de ediciones y efectos de sonido a menudo conduce a una música sin resultados de baile. Sea cauteloso y conserve la musicalidad de su rutina.

Con frecuencia pasa por alto o se les olvida a los equipos encontrar "The Groove". "The Groove" es la reacción del bailarín siguiendo el ritmo y el tono de la música. Ayuda a un bailarín improvisar y expresar su baile más desde adentro hacia afuera. Existe en todos los tipos de música y danza y ciertamente dentro de todos los estilos de baile callejero. Es lo que hace la danza "funky". Encuentre el "Groove" de su música y expréselo en la rutina de su grupo. Es otra oportunidad para mostrar la danza y ser recompensado por los jueces.

Los grupos deben considerar la inclusión de pocos estilos de baile callejero en sus rutinas y ejecutarlos correctamente en lugar de realizar más con la posibilidad de una mala ejecución. El número de estilos recompensados por los puntos de máxima variedad en una rutina es tres.

Los jueces evaluarán las habilidades del equipo a través del miembro más débil del grupo. Los equipos deben ser conscientes de que tener un miembro más joven, que no es claramente más fuerte que el resto, puede bajar puntuación total de la Mega Crew.

La inclusión de un uso razonable de las danzas tradicionales (culturales) y el folklore para mejorar la individualidad y además identificar al grupo es admisible y es bienvenida - Ejemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Movimientos realizados en una secuencia (que requieren una preparación en el ejemplo, Mortal Atrás-Back Flip) se considerará trucos sin valores adjudicados a menos que estén precedidas, seguidas e integrados dentro de la coreografía. La inclusión de trucos, destrezas (una práctica establecida por el uso de las habilidades especializadas de un determinado campo de actividad que no sea parte del hip hop, por ejemplo: gimnasia) puede aumentar la producción total de una rutina, pero puede no tener más puntaje que otra coreografía. No serán otorgados puntos especiales por la inclusión "específicamente" de los trucos, pero su uso para aumentar la temática de la rutina, la personalidad y la emoción es un riesgo aceptable.

Originando y utilizando un tipo de "Signature Moves" (movimiento característico del grupo) para incrementar la creatividad y que sea más atrayente para el público. La inclusión de un movimiento característico (un acto difícil, hábil o inteligente diseñado para entretener, intrigar y / o sorprender, lo que implica que la mayoría de los miembros del grupo a la vez) mejorará la rutina y aumentará la puntuación si se ejecuta bien y es relevante a la interpretación general de una rutina. La creación y uso de un movimiento característico ayudará a identificar a un equipo de los otros. Se advierte a los grupos de limitar el número de movimiento característico en una rutina desde el comienzo hasta que se presente las quite del tiempo necesario para realizar una cantidad adecuada de coreografía de danza hip hop necesario para una rutina de alta puntuación.





Los equipos están autorizados a utilizar más de una rutina o variaciones de la misma rutina en un evento de campeonato HHI. Mantener la rutina de nuevo cuando se realiza frente al mismo panel de jueces a través de las rondas preliminares, semifinales y final es aceptable y recomendada.

LISTA DE DEDUCCIONES

PERFORMANCE

Todos los miembros de la crew no están en el escenario para la apertura de la rutina o para la salida o re entrada al escenario durante la rutina 1.0

Comienzo tardío – falla al aparecer en el escenario 20 segundos después de ser anunciado.05

Grandilocuencia .05

Comienzo adelantado, muestra previa de la performance mayor a diez segundos .05

Caída o resbalada de grado mayor - .1

Caída o resbalada de grado menor - .05

Comienzo falso .25

MUSICA

Música con una duración menor al mínimo o mayor al máximo (no 03:00-04:00) - 6 - 10 segundos - .1

Música con una duración menor al mínimo o mayor al máximo (no 03:00-04:00) - más de 10 segundos - 0,5

Contiene lenguaje inapropiado .1

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

Gestos, comentarios o movimientos obscenos / por incidente .05

VESTIMENTA

Uso de accesorios no aceptados 1.0

Ropa o vestimenta arrojada a la audiencia .05

Ropa/Calzado inapropiado .05

Vestimenta no intacta (cordones desatados/ prendas de vestir) .05

Uso de aceites corporales, pinturas o sustancias que afecten al escenario .1

Incidencias de Circunstancias Extraordinarias

Una circunstancia extraordinaria es una ocurrencia más allá del control de una Mega Crew que afecta a la capacidad de bailar al principio o en cualquier momento de la rutina. Una





circunstancia extraordinaria no es limitada y los ejemplos enlistados sigüientemente pueden ser declarados en la discreción del director técnico.

1. Música incorrecta es reproducida.
2. Problemas con la música debido a una mal función en el equipamiento.
3. Disturbios causados por una falla general en el equipamiento (Luces, escenario, sonido, etc.).
4. La realización o introducción de cualquier objeto ajeno o disturbio en el escenario, antes o durante la rutina, por alguien individual o de otra/s Mega Crew/s.

Manejo de Circunstancias Extraordinarias

1. Es responsabilidad de la crew para detener inmediatamente la rutina si una circunstancia extraordinaria ocurre.
2. El organizador de la competencia, director técnico y/o el comité del evento deberán revisar la situación y a espera de una decisión de confirmación y corrección del problema, la crew deberá ser reintroducida, volver al escenario y realizar nuevamente su rutina. Si el reclamo de una crew es determinado infundado por el director técnico, se le permitirá reiniciar la performance que con en una deducción de .5
3. El reclamo de una circunstancia extraordinaria presentada por la crew después de la rutina completada, será aceptada o revisada.

Comienzo y fin completo de la Mega Crew

Todos los miembros de la Mega Crew deben empezar juntos en el escenario por un mínimo de 30 segundos y antes del final, también un mínimo de 30 segundos. Existen entradas o salidas de miembros de la crew en cualquier parte de la rutina.

Comienzo tardío

Una Mega Crew que tenga una falla al aparecer en el escenario o hace algún comentario, acomodamiento, etc, en la posición inicial dentro de los 20 segundos después de haber sido anunciado, recibirá una deducción.

Comienzo temprano

Un comienzo temprano ocurre cuando antes de tomar la posición inicial; la Crew demuestra excesivamente introducciones o muestras por más de 10 segundos después de que todos los miembros han entrado en el escenario. Una deducción será recibida.

Falso Inicio

Un Falso Inicio es aquel movimiento que realiza uno o más integrantes de la Mega Crew previos o directamente después de la señal / beep / inicio de la coreografía, lo cual pueden solicitar un reinicio de la misma.





No presentarse / “No Show”

La Mega Crew que no se presente en el escenario e inicie la posición inicial dentro de los sesenta (60) segundos de haber sido llamado, será declarado “No Show” y descalificado.

Grandilocuencia

La acción de un integrante de llamar la atención frente al público es una demostración física que comprende gesticular o realizar poses al momento de terminar su presentación. Tendrá una deducción.

Caídas

1. Caída mayor
 - *Un miembro de la Mega Crew cae luego de alguna levantada o soporte, y no se puede recobrar.
 - *Un miembro de la Mega Crew cae durante la performance, y no se puede recobrar
2. Caída menor
 - *Un notable error accidental durante la performance que no puede pasar a desapercibido.
 - *Un miembro de la Mega Crew se resbala o cae de manera no muy notable durante la performance y no puede pasar a desapercibido.

Juzgando y Puntuando la Rutina

Panel de Jueces

El panel de Jueces consiste de entre seis (6) y ocho (8) personas. Si circunstancias atenuantes existen el juez de cabeza o director técnico y/o el organizador del evento pueden ajustar el número de jueces.

1. Todos los jueces deben conocer la elegibilidad, entrenamiento, nivel de habilidad de jurado y requerimientos certificados por el Hip Hop International. Los jueces son asignados a juzgar cualquier parte que integra la performance, habilidad para posiciones, y puntaje únicamente en su área asignada.
2. En competencias locales, de una ciudad, regionales y abiertas el mínimo panel de jurados que se requieren es:
 - *Tres (3) Jurados de Habilidad.
 - *Tres (3) Jurados de performance.
 - *Un (1) Jurado de Cabeza.





3. En competencias Nacionales e Internacionales el mínimo panel de jurados requerido es de:

*Cuatro (4) Jurados de Habilidad.

*Cuatro (4) Jurados de performance.

*Un (1) Jurado de cabeza.

*Un (1) Director Técnico (Campeonatos Continentales y Mundiales).

Distribución de jurados en la competencia

El panel de jurados, el jurado de cabeza y el director técnico deberán ser ubicados en una mesa paralela al frente del escenario de competición, para que de esta manera puedan tener una excelente vista de las Crews, desde pies a cabeza. Debe existir una buena iluminación.

Deberes de los Jurados

1. Jurados de la Performance

Evaluarán y puntuarán la rutina según el criterio de la performance para el contenido de su baile Hip Hop, creatividad, puesta en escena, entretenimiento o show, presencia urbana e impacto.

2. Jurados de Habilidad

Evaluarán y puntuarán la rutina según el criterio de la habilidad en su baile Hip Hop para: Musicalidad, Sincronización, Ejecución, Dificultad y Variedad de estilos del Street Dance.

3. Jurado Principal

a. El Jurado Principal puede o no puede puntuar las rutinas de las crews. El Jurado Principal está sobre todas las responsabilidades de facilitar y supervisar la justa y precisa visión de todos los miembros del jurado y asesorar acerca de todas las discrepancias, faltas, deducciones y descalificaciones. Un Juez puede ser removido y reemplazado desde el panel por el Jurado Principal. Este mismo puede asistir en el entrenamiento de jurados especialmente a lo que se refiere a identificación y demostración de los diez (10) estilos oficiales del Street Dance.

B. Las tareas específicas que se incluyen en la rutina del Jurado principal son:

i. Confirma la ejecución, rendimiento, número y los estilos adecuados del baile

callejero ii. Asesorar en el caso de que movimientos prohibidos sean ejecutados. iii.

Identificar, evaluar menores y mayores caídas.





- iv. Evaluar entradas y salidas en el escenario, comienzos tardíos, comienzos tempranos, grandilocuencias e interrupciones de rutina.
- v. Evaluar si hay violaciones en la vestimenta.
- vi. Evaluar si hay violaciones en la música, en lo que respecta a lenguaje inapropiado y duración de la música.
- vii. Detección y selección de jueces.

4. Director Técnico

Las funciones del Director Técnico incluyen la educación y la formación de los jueces sobre las normas de Hip Hop International, reglamentos y asistir al juez principal en la evaluación del juzgamiento justo y preciso, anotando los resultados desde el panel de jueces. Las tareas específicas del Panel del Director incluyen:

- i. Gestión de las actividades programadas del Panel.
- ii. Coordinación de las sesiones de Feedback para la Crew.
- iii. Programación, enseñanza y administración del taller de capacitación de Jueces.
- iv. Facilitación del sorteo para el orden de competencia de las crews.
- v. Publicación de los resultados y puntajes para la visión pública.
- vi. Detección y selección de Jueces.
- vii. Gestión de preguntas y consultas.
- viii. Llevar a cabo reuniones con los representantes de cada delegación.

Punteo y Clasificación

1. El puntaje de las Preliminares y/o Semifinales no se incluyen, ni influyen en el puntaje de la Final. El puntaje de la ronda Preliminar es descartado antes de la ronda Semifinal y el puntaje de la ronda Semifinal antes de la ronda Final.
2. El resultado final de las Crews es determinado por sus puntajes obtenidos solamente en la ronda final.
3. Los puntajes de los jueces serán mostrados al público al finalizar cada ronda (Preliminar, Semifinal y Final).
4. Cuando se otorgan deducciones, los jueces informaran a la Crew mediante una carta de deducciones luego de la ronda preliminar.
5. El puntaje final determina el ranking oficial de las Crews finalistas.





Calculo del Puntaje Final

1. El puntaje máximo es diez (10).
2. En un panel de (6) Jurados, las puntuaciones de rendimiento y las puntuaciones de habilidad serán promediadas cada una y luego en el cálculo se sumarán ambas para el puntaje final. En un panel de ocho (8) Jurados el más alto y más bajo puntaje en rendimiento y habilidad serán descartados y el resto promediados y luego sumados en el cálculo del puntaje final.
3. Cualquier puntaje de deducción otorgado por el Juez Principal será deducido del puntaje total, para llegar así al puntaje final.
4. El puntaje final deberá ser redondeada a la centésima más próxima al punto.

Puntajes empatados

En el caso de puntajes empatados se actuará de la siguiente forma:

1. La crew(s) con el mayor puntaje final.
2. La crew (s) con el mayor puntaje en Habilidad.
3. Análisis de los jueces.

Discrepancias en las Reglas/ Competición

1. Cualquier problema o discrepancia durante una competición será llevada a la atención del organizador de la competición quien la va a inspeccionar con el Juez principal, Director técnico y/o comité del evento, llevando así a una respectiva decisión final.
2. La interpretación errónea debido a la traducción o interpretación de las bases será resuelto de acuerdo con la Versión en inglés. En caso de discrepancia, la versión en inglés de las normas actuales, son las que prevalecerán.

Protestas

Las protestas están prohibidas y no serán aceptadas con respecto a puntajes o resultados finales, luego de la decisión del jurado.

Entrega de Premios

La competición concluirá con una ceremonia honoraria hacia las Crews con los mayores puntajes finales. Medallas, trofeos, Cintas, y/o Premios serán otorgados a las tres primeras Crews con puntajes más altos en sus categorías.

