



# HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

**CREW | MINICREW | MEGACREW**

**MANUAL DE REGLAS  
Y REGULACIONES**

**“RULES & REGULATIONS MANUAL”**

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL</b>	<b>3</b>
<b>CRITERIO DE ADMISIÓN • ELEGIBILIDAD Y POLÍTICAS</b>	<b>4</b>
<b>REQUERIMIENTOS DE NACIONALIDAD</b>	<b>4</b>
<b>NÚMERO Y SELECCIÓN DE CREWS PARA EL CAMPEONATO MUNDIAL DE HIP HOP DANCE</b>	<b>4</b>
<b>FORMAS Y DOCUMENTOS DE LIBERACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>COMPOSICIÓN DE UN CREW</b>	<b>5</b>
<b>REQUERIMIENTOS DE EDAD PARA LAS DIVISIONES JUNIOR, VARSITY Y ADULTOS</b>	<b>5</b>
<b>LÍMITE DE PARTICIPACIÓN</b>	<b>5</b>
<b>SUSPENSIÓN / DESCALIFICACIÓN DE MIEMBROS</b>	<b>5</b>
<b>RONDAS DE COMPETENCIA</b>	<b>6</b>
<b>ORDEN DE PARTICIPACIÓN DE LOS CREWS</b>	<b>6</b>
<b>ORDEN DE DIVISIONES EN LA COMPETENCIA</b>	<b>6</b>
<b>CAMBIOS DE LOS MIEMBROS DEL CREW</b>	<b>7</b>
<b>CAMBIOS DE MIEMBROS DEL CREW, ADICIONES, SUSTITUCIONES DURANTE LA COMPETENCIA</b>	<b>7</b>
<b>DEFENSORES DEL TÍTULO</b>	<b>7</b>
<b>CAMBIOS DE ENTRADA, ADICIONES, SUSTITUCIONES PARA LOS DEFENSORES DEL TÍTULO</b>	<b>7</b>
<b>MODIFICACIONES DE LA RUTINA</b>	<b>7</b>
<b>RONDAS DE PRÁCTICA\ENSAYO TÉCNICO</b>	<b>8</b>
<b>CRITERIOS DE MÚSICA</b>	<b>8</b>
<b>REQUERIMIENTOS DE DURACIÓN RUTINA/MÚSICA</b>	<b>9</b>
<b>CRITERIOS Y REGLAS GENERALES</b>	<b>10</b>
<b>CALIFICACIÓN DE LA RUTINA</b>	<b>13</b>
<b>CRITERIOS DE PERFORMANCE</b>	<b>13</b>
<b>CRITERIOS DE HABILIDADES (SKILLS)</b>	<b>14</b>
<b>VARIEDAD DE ESTILOS DE BAILE</b>	<b>15</b>
<b>LISTA DE DEDUCCIONES</b>	<b>16</b>
<b>PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN</b>	<b>17</b>
<b>JUECEO DE LA COMPETENCIA</b>	<b>18</b>
<b>DEBERES DE LOS JUECES</b>	<b>18</b>
<b>COMPOSICIÓN DE LA RUTINA • QUÉ SÍ Y QUÉ NO HACER</b>	<b>19</b>
<b>QUÉ TOMAR EN CUENTA EN EL DESARROLLO DE TU RUTINA</b>	<b>19</b>

## INTRODUCCIÓN

El Manual Oficial de Reglas y Regulaciones de Hip Hop International contiene los criterios a considerar para la elegibilidad/ entrada de participantes, los procedimientos estándar y las reglas y regulaciones para competir en los Campeonatos de Hip Hop Dance presentados por Hip Hop International (HHI) y sus afiliados alrededor del mundo.

Los Campeonatos de Hip Hop Dance de Hip Hop International son eventos competitivos de danza que proporcionan a los bailarines la oportunidad de mostrar su habilidad artística y dominio de la técnica de hip hop y otros estilos de danza que emergen de la urbanidad y los clubes, nacional e internacionalmente, brindando la oportunidad de promoverse en la televisión y medios de comunicación, así como de obtener prestigiosos títulos a nivel nacional e internacional. Los Crews (grupos) presentan lo mejor de sus habilidades físicas y escénicas en una rutina coreografiada. Se promueve la creatividad, la espectacularidad, y la libertad artística siempre tomando en cuenta que la integridad, el buen gusto y la seguridad no se vean comprometidos.

No hay definición que pueda describir la danza hip hop. El hip hop como danza es una fusión de diversas disciplinas dancísticas e interpretaciones culturales que capturan el aire, la actitud, la postura, la música y los elementos de la cultura urbana. La danza hip hop está evolucionando y redefiniéndose con cada nueva generación de bailarines.

La coreografía de hip hop con la mayor calificación de acuerdo a Hip Hop International contiene una variedad de estilos, espectacularidad, movimientos originales y distintivos, involucra a la música y una demostración de movimiento continuo e ininterrumpido de todo el cuerpo (de pies a cabeza) en una coreografía dancística que no abuse de la gimnasia, porras, acrobacias o movimientos demasiado arriesgados.

## SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International se fundó en 2002 y se basó en Los Ángeles, es productora de múltiples competencias de danza, en vivo y televisadas. Entre ellas están Randy Jackson presenta America's Best Dance Crew por MTV, el Campeonato de Hip Hop Dance de los Estados Unidos Americanos, el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance, las World Battles y los talleres de Urban Moves Dance. Hip Hop International es reconocida en más de 100 países por sus eventos en vivo, sus transmisiones en vivo y sus emisiones televisivas a nivel mundial.

Hip Hop International está representada por licencias oficiales alrededor del mundo, que respetan los orígenes del hip hop y conducen sus eventos y competencias bajo el auspicio de Hip Hop International para calificar a los crews y bailarines que representarán a sus países en el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance y en las World Battles.

Sede de Hip Hop International | 323.850.3777  
8033 W. Sunset Boulevard, #920, Los Angeles, California, 90046  
Info@hiphopinternational.com | www.hiphopinternational.com

## CRITERIO DE ADMISIÓN • ELEGIBILIDAD Y POLÍTICAS

Todos los participantes deben acatar las reglas de elegibilidad de HHI. Los participantes que entren a cualquier evento afiliado a HHI y/o eventos continentales/mundiales son responsables de proporcionar su información personal precisa y la documentación que certifique su elegibilidad de acuerdo a su nacionalidad y fecha de nacimiento.

### REQUERIMIENTOS DE NACIONALIDAD

1. Cada miembro del Crew debe ser ciudadano o residente del país que representa.
2. El organizador del evento debe validar la prueba de ciudadanía o residencia previo a cada competencia.
3. Si un miembro del Crew declara residencia, debe llevar residiendo en el país un mínimo de seis (6) meses y debe poder comprobar su declaración con la documentación correspondiente.
4. Un miembro del crew no puede competir para más de dos (2) países dentro de tres (3) años consecutivos.
5. Un miembro del crew no podrá representar a dos países en el mismo evento ni durante el mismo año.

NOTA: el no poder comprobar debidamente su elegibilidad de nacionalidad puede llevar a la descalificación, suspensión, y/o otras penalizaciones severas al miembro del Crew, ya que es un requerimiento oficial de HHI.

### NÚMERO Y SELECCIÓN DE CREWS PARA EL CAMPEONATO MUNDIAL DE HIP HOP DANCE

Todos los eventos deben conducirse de acuerdo a las reglas y regulaciones de Hip Hop International. Los Crews que participen en el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance avanzan ya sea a partir de a) rondas clasificatorias a nivel nacional dentro de su país organizadas por licenciarios de Hip Hop International b) selecciones hechas por licenciarios de Hip Hop International en caso de que no se haya conducido una calificación nacional y/o c) por invitación especial de HHI. Cada país puede calificar e ingresar hasta tres (3) crews en cada división (Junior, Varsity, Adultos, MiniCrew y MegaCrew) para competir en el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance. Si uno o todos los crews calificados, por cualquier motivo, no puede competir en el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance, el siguiente crew en la línea clasificatoria, de acuerdo a la calificación final a nivel nacional, puede ser elegido por el licenciario de HHI para representar a su país. En caso de que no haya crews calificados disponibles para asistir al Campeonato Mundial de Hip Hop Dance, el licenciario de HHI puede seleccionar a otro crew y someterlo a la aprobación de HHI.

### FORMAS Y DOCUMENTOS DE LIBERACIÓN

1. Los participantes deben completar y firmar todas las formas de registro. Las formas deben enviarse a la oficina nacional afiliada a HHI antes de la fecha límite junto con el pago de la cuota de registro o se les puede negar el mismo.
2. Liberación de responsabilidad: Cada participante debe firmar y entregar una forma de liberación de responsabilidad previo a la competencia, liberando así a HHI, el organizador, sus agentes, oficiales, personal y patrocinadores de toda responsabilidad por cualquier accidente o lesión que sufra el participante antes, durante o después de cualquier evento o competencia de HHI.
3. Liberación de semejanza: Todos los participantes deben firmar una forma de liberación de semejanza permitiendo a HHI, sus afiliados, el organizador, agentes, y patrocinadores filmar, video grabar, y/o grabar las participaciones y presentaciones de los concursantes en el evento para utilizarlos en todas las plataformas de promoción en televisión, películas, videos caseros, internet, redes sociales, radio, publicaciones en prensa, medios, relaciones públicas y otros vehículos de promoción / mediáticos ya conocidos o que se anuncien posteriormente.

## COMPOSICIÓN DE UN CREW

### CREW DE 5-9 MIEMBROS • JUNIOR, VARSITY Y ADULTOS

Un crew consiste de un mínimo de cinco (5) a un máximo de nueve (9) miembros. Los miembros del crew pueden constituir cualquier combinación de hombres y mujeres dentro de las edades definidas por su división:

<b>DIVISIÓN JUNIOR</b>	Edades de siete (7) a doce (12)
<b>DIVISIÓN VARSITY</b>	Edades de trece(13) a diecisiete (17)
<b>DIVISIÓN ADULTOS</b>	Edades de dieciocho (18) en adelante

### REQUERIMIENTOS DE EDAD PARA LAS DIVISIONES JUNIOR, VARSITY Y ADULTOS

1. La documentación que comprueba la edad de cada participante debe ser validada por el organizador del evento previo a la competencia. A cada participante se le requerirá proporcionar una identificación emitida por el gobierno (licencia de conducir vigente, copia del acta de nacimiento, y/o pasaporte) que indique su fecha de nacimiento. Para competencias continentales/mundiales se requerirá una copia del acta de nacimiento y/o pasaporte.
2. Un máximo de dos (2) miembros del crew pueden competir en un crew de división arriba de la suya pero ninguno podrá competir en un crew de división más joven.
3. Si hay miembros del crew cuya edad entre en dos divisiones durante el año de la competencia (que termina el 31 de diciembre) puede competir en cualquiera de las dos divisiones dentro de ese año. Véase el siguiente ejemplo.

Ejemplo: alguien de 12 años que cumple 13 el mismo año de la competencia (antes del 31 de diciembre) puede competir en la división junior y/o en varsity. Asimismo, alguien de 17 años que cumple 18 el año de la competencia (antes del 31 de diciembre) puede competir en varsity y/o adultos.

### MINICREW 3 MIEMBROS

Un MiniCrew consiste de un total de tres (3) miembros. Los miembros de un MiniCrew pueden ser cualquier combinación de hombres y mujeres de **TODAS LAS EDADES**.

### MEGACREW 10-40 MIEMBROS

Un MegaCrew consiste de un mínimo de diez (10) a un máximo de cuarenta (40) miembros. Los miembros de un MegaCrew pueden ser cualquier combinación de hombres y mujeres de **TODAS LAS EDADES**.

### LÍMITE DE PARTICIPACIÓN

Un miembro no puede competir en más de un (1) crew por división.

### SUSPENSIÓN / DESCALIFICACIÓN DE MIEMBROS

La falsificación de información personal y/o documentos de elegibilidad nacional por parte de un crew, un miembro del crew o un representante del crew está sujeta a la descalificación, suspensión y/o otras penalizaciones severas de parte de HHI.

### NOMBRE DE CREW

- El nombre de una GRUPO no debe ser OFENSIVO o LASCIVO. El organizador del evento tiene derecho a rechazar un nombre de crew inapropiado y solicitar su modificación para respetar los estándares de HHI.

## RONDAS DE COMPETENCIA

La competencia puede tener una ronda (sólo la final), dos rondas (preliminar y final) o tres rondas (preliminar, semifinal y final). El número de rondas será determinado por el organizador del evento basándose en el número total de crews participantes y el tiempo total asignado para la competencia. El número total de crews que pasarán de una ronda a la siguiente se asignará de la siguiente manera:

### PARA DOS (2) RONDAS DE COMPETENCIA: RONDAS PRELIMINAR Y FINAL

#### DE LA RONDA PRELIMINAR A LA FINAL

1 – 10 crews	Hasta 5 más el defensor del título
11 – 15 crews	Hasta 7 más el defensor del título
16+ crews	Hasta el 50% de los crews participantes más el defensor del título

### PARA TRES (3) RONDAS DE COMPETENCIA: RONDAS PRELIMINAR, SEMIFINAL Y FINAL

#### DE LA RONDA PRELIMINAR A LA SEMIFINAL

El número de crews que avanzarán de la ronda preliminar a la semifinal llega hasta el 50% del número total de competidores.

#### RONDA SEMIFINAL A FINAL

División Junior	Hasta 5 más el defensor del título
División Varsity	Hasta 7 más el defensor del título
División Adultos	Hasta 7 más el defensor del título
División MiniCrew	Hasta 5 más el defensor del título
División MegaCrew	Hasta 7 más el defensor del título

## ORDEN DE PARTICIPACIÓN DE LOS CREWS

Ronda preliminar	Selección aleatoria por computadora conducida por el organizador del evento
Ronda Semifinal*	Orden en reversa de las puntuaciones de la ronda preliminar
Ronda Final	Orden en reversa de las rondas preliminar o semifinal más el defensor del título

\* La decisión de hacer una ronda semifinal es determinada por el organizador del evento

## ORDEN DE DIVISIONES EN LA COMPETENCIA\*

DIVISIÓN JUNIOR  
 DIVISIÓN VARSITY  
 DIVISIÓN ADULTOS  
 DIVISIÓN MINICREW  
 DIVISIÓN MEGACREW

\* NOTA: El organizador del evento puede cambiar el orden de divisiones notificando a los crews antes del inicio del evento.

## CAMBIOS DE LOS MIEMBROS DEL CREW

### CAMBIOS, ADICIONES Y SUSTITUCIONES DE MIEMBROS DURANTE LA COMPETENCIA

Todos los miembros de un Crew, MiniCrew o MegaCrew que estén en la lista de la forma de registro del evento (después del registro en el lugar) deben competir al inicio de la competencia. HHI no permite que miembros del crew se cambien de una ronda de la competencia a otra si no existe un motivo justo y el organizador del evento no ha dado su aprobación. Todos los miembros registrados pueden ser sujetos a verificación durante la competencia.

Un crew que compite con más, menos o miembros distintos a los que ha registrado, si no cuenta con aprobación, será sujeto a descalificación, suspensión y/o otras penalizaciones reglamentadas por HHI. No se permite la sustitución o adición de miembros una vez que el evento ha comenzado, a menos que sea por un motivo justo y razonable. Se requerirá una cuota de registro adicional por cada sustitución / adición aprobada.

**NOTA:** La sustitución / adición de un miembro o miembros sin previa aprobación estará sujeta a descalificación, suspensión y/o otras penalizaciones severas reglamentadas por HHI.

## DEFENSOR DEL TÍTULO

### PARTICIPACIÓN DEL (LOS) DEFENSOR (ES) DEL TÍTULO

El defensor del título es el crew que haya ganado la “medalla de oro” en el campeonato del año anterior y que puede regresar a defender su título. El (los) defensor (es) del título deben presentar su rutina en la ronda semifinal y recibirán una puntuación. Si no hay una ronda semifinal, el (los) defensor (es) del título participará en la ronda preliminar y recibirá una puntuación.

La ronda final de la competencia incluirá a los crews que hayan calificado en la ronda semifinal más el (los) defensor (es) del título, si así aplica. El (los) defensor (es) del título pasará automáticamente a la ronda final y será el último en participar en el orden de la presentación.

### CAMBIOS DE ENTRADA, ADICIONES, SUSTITUCIONES PARA LOS DEFENSORES DEL TÍTULO

Para las solicitudes de cambios en el número de miembros de un crew, MiniCrew o MegaCrew que defiende su título de campeón del año anterior, se permitirán adiciones, sustituciones y retiro de máximo 1 miembro para MiniCrew, se permitirá máximo 2 para crews que tengan entre 5 y 6 miembros, un máximo de 3 para crews que tengan entre 7 y 9 miembros y un máximo de 1 a 3 para los miembros originales de un MegaCrew. Se debe notificar al organizador del evento con anticipación o durante el registro del día del evento para que se apruebe el (los) cambio(s).

## CAMBIOS EN LA RUTINA

Un crew puede re coreografiar o cambiar su rutina original cuando avanza de una ronda de la competencia a otra.



## RONDAS DE PRÁCTICA / ENSAYO TÉCNICO

A menos que las circunstancias no permitan que haya una ronda de práctica, a cada crew se le dará la oportunidad de practicar (un bloque) su rutina con su música en el área de la competencia (escenario) por lo menos una vez antes del inicio de la competencia. El Crew se hará responsable de llegar a tiempo, de lo contrario perderá su ronda de práctica

## CRITERIOS DE MÚSICA PARA PERFORMANCE

1. La rutina completa debe presentarse con música seleccionada, preparada y proporcionada por los crews. El (los) organizador(es) del evento no le proporcionarán música a los crews. Los crews son responsables de la calidad, mezcla y niveles de sonido de su música.
2. Cada crew debe incluir un segmento de música continua, ininterrumpida por ediciones o efectos de sonido en su rutina para obtener la calificación máxima que pueden otorgar los jueces. Es muy recomendable que la música de crews Junior y MiniCrews incluya un mínimo de veinte (20) segundos de música continua e ininterrumpida en algún momento de su rutina. La música de los Crews de Varsity y Adultos debe incluir por lo menos un segmento de treinta (30) segundos de música continua e ininterrumpida en algún momento de su rutina.
3. La música de competencia de un crew debe serle proporcionada al organizador del evento en una memoria USB y debe ser la única pieza musical que se encuentre en el dispositivo (a menos que el organizador de otras especificaciones).
4. El dispositivo debe encontrarse en buenas condiciones. Es responsabilidad del crew tener consigo un dispositivo USB de respaldo disponible para utilizarse en cualquier momento.
5. El nombre y división del crew deben estar visibles en el dispositivo. También debe incluirse el país del crew en el caso de competencias continentales.
6. No hay un número mínimo ni máximo de canciones o grabaciones que puedan utilizarse en la rutina. Sin embargo, los paneles de jueces han llegado a la conclusión de que es preferible un menor número de canciones sobre una mezcla de múltiples selecciones musicales para poder tener un mejor enfoque continuo en el desempeño dancístico.
7. Se le recomienda y advierte a los crews que cuiden que la música no se vuelva muy compleja con demasiada edición, efectos de sonido o canciones que no permitan que tengan una presentación limpia y con un desempeño dancístico continuo.
8. La música de competencia no debe tener contenido (o sonar) inapropiado, lascivo o contener lenguaje ofensivo. El organizador del evento tiene el derecho de rechazar música con lenguaje inapropiado, lascivo u ofensivo. Es recomendable que en caso de tener duda acerca del lenguaje de alguna canción, **NO SE UTILICE** para así evitar deducciones por lenguaje inapropiado.
9. Cambios o ediciones musicales-- El crew puede editar o sustituir su música original al pasar de una ronda a otra. El cambio/edición debe hacerse y proporcionarse al organizador del evento dentro del lapso asignado y permitido por el mismo. Para el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance, el tiempo límite para hacer cambios o sustituciones musicales debe ser no menor a tres (3) horas previas al comienzo de las rondas preliminar o semifinal, y no menor a diez (10) horas previas al inicio de la ronda final de la competencia. no se aceptarán cambios ni ediciones pasando este periodo
10. Puede requerírsele a los crews que proporcionen la siguiente información por escrito sobre cada canción incluida en la música de su rutina al organizador(es) del evento: a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Disquera.



## REQUERIMIENTOS DE DURACIÓN RUTINA/MÚSICA

### DIVISIONES JUNIOR Y MINICREW

La duración de la rutina para ambos, Junior y MiniCrews es de un minuto y treinta segundos, (1:30). Se otorgará un periodo de gracia de cinco (5) segundos, más o menos, resultando en un mínimo de un minuto con veinticinco segundos (1:25) y un máximo de un minuto con treinta y cinco segundos (1:35). Rutina cuya duración sea menor o mayor a la permitida tendrá deducciones.

### DIVISIONES VARSITY Y ADULTOS

La duración de la rutina para ambos, Varsity y Adultos, es de dos minutos (2:00). Se otorgará un periodo de gracia de cinco (5) segundos, más o menos, resultando en un mínimo de un minuto con cincuenta y cinco segundos (1:55) y un máximo de dos minutos con cinco segundos (2:05). Rutina cuya duración sea menor o mayor a la permitida tendrá deducciones.

### DIVISIÓN MEGACREW

La duración de la rutina para MegaCrew es de tres minutos con treinta segundos (3:30). Se otorgará un periodo de gracia de treinta (30) segundos, más o menos, resultando en un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). Rutina cuya duración sea mayor o menor a la permitida tendrá deducciones.

El tiempo empieza a correr con el primer sonido audible (incluyendo el beep de inicio) y termina de correr con el último sonido audible.

Violación de tiempo considerable para TODOS los crews: Rutina/música cuya duración que exceda en más de 10 segundos o menos de 10 segundos el mínimo o máximo permitidos no será aceptada y será sujeta a descalificación.

## CRITERIOS Y REGLAS GENERALES

### VESTUARIO

El vestuario puede incluir accesorios tales como sombreros, gorras, guantes, cinturones, joyería, etc. Está permitido quitarse prendas de ropa durante el performance teniendo en cuenta que no resulte ofensivo o fuera de lugar. La ropa que no se vuelva a usar debe colocarse fuera del área de competencia y nunca arrojarse fuera del escenario hacia la audiencia. Los miembros del crew deberán portar todo el tiempo ropa interior apropiada. Ropa que sea demasiado corta y / o demasiado ajustada, será sometida a escrutinio y puede determinarse como inapropiada sobretodo si sobre expone ciertas áreas del cuerpo y / o no es apropiado para ciertas edades. Se prohíbe el uso de aceites corporales u otras sustancias aplicadas al cuerpo o vestuario que puedan afectar la superficie limpia y seca del escenario y que puedan afectar a los otros competidores. Los crews pueden utilizar botas de danza, zapatos de calle, tenis o cualquier otro zapato deportivo. Todo el calzado debe tener suelas limpias y que no rayen el piso. Se prohíbe el uso de zapatos de tap, jazz, algunos zapatos de tacón alto, sandalias, y bailar descalzo.

### UTILERÍA

#### PARA CREWS DE 5 A 9 MIEMBROS Y MINICREWS

Se prohíbe el uso de utilería que no sea parte integral del “vestuario” del crew (ejemplo: bastones, sillas, luces, **bolsas, cangureras**, mochilas, cuerda, instrumentos musicales, entre otros). Se permite el uso de rodilleras u otros elementos que ayuden a la seguridad y ejecución adecuada de los movimientos, siempre y cuando se oculten para no distraer la concentración de los jueces en la presentación. En caso de cualquier duda contactar a Hip Hop International para aclararla ([info@hiphopinternational.com](mailto:info@hiphopinternational.com)).

#### ÚNICAMENTE PARA LA DIVISIÓN DE MEGACREW

La única utilería permitida para la división de MegaCrew es aquella que sea lo suficientemente pequeña para poder sostenerla en la mano cómodamente, que se mueva con facilidad y que sea un elemento del vestuario y/o que esté relacionada con el tema o naturaleza del performance (ejemplo: bastones, sillas, luces, **bolsas, cangureras**, mochilas, cuerda, instrumentos musicales, entre otros). No se permite el uso de utilería que se coloque y permanezca en el piso del escenario tales como sillas, escaleras, fondos, piezas seteadas, muebles, etc. Se recomienda que los crews decidan cuidadosamente si usarán o no utilería y se aseguren de que la misma cumpla con los requerimientos establecidos para así evitar deducciones de alto nivel. La deducción por utilizar utilería no permitida es de 1.0.

HHI sugiere de manera especial que en caso de tener dudas sobre si un elemento de utilería es aceptable o no lo mejor es enviar un correo electrónico a la sede de HHI para confirmar ([info@hiphopinternational.com](mailto:info@hiphopinternational.com))

### EL CREW COMPLETO EN EL ESCENARIO DURANTE LA RUTINA (ÚNICAMENTE PARA CREWS DE 5 A 9 MIEMBROS Y MINICREWS )

Todos los miembros deben iniciar juntos en el escenario y permanecer en él durante toda la rutina. Los miembros del crew no pueden entrar ni salir del escenario en ningún momento. Se aplicará una deducción en caso de no acatar esta regla.

### **INICIO FALSO**

Un inicio falso sucede cuando uno o más miembros hacen un movimiento antes de la señal de inicio/beep/ inicio de la música y el crew solicita volver a empezar.

### **NO PRESENTADO**

Al crew que no se presente en el escenario y adopte su posición de inicio dentro de los sesenta (60) segundos posteriores a haber sido presentado se le declarará como “no presentado” y será descalificado.

### **SALIR DEL ESCENARIO DE FORMA INCORRECTA**

Los crews pueden salir del escenario únicamente por las áreas designadas. Saltar o hacer acrobacias para salir del escenario está prohibido y resultará en una deducción.

### **GRANDSTANDING**

Grandstanding significa fanfarronería o presunción, y se refiere al despliegue excesivo después del performance o posar al final del mismo. Se hará una deducción.

### **CRUCES DETRÁS DEL ESCENARIO**

Los cruces detrás del escenario están prohibidos y sujetos a descalificación. Un cruce se define como viajar detrás del escenario para llegar al otro lado del mismo fuera de la vista de la audiencia.

### **CAÍDAS**

#### **1. Caída mayor**

- a. Un miembro del crew se cae de una cargada o soporte y no puede recuperarse.
- b. Un miembro del crew se cae durante el performance y no puede recuperarse.

#### **2. Caída menor**

- a. Un error accidental muy notorio durante el performance del que se puede recuperar.
- b. Un miembro del crew se tropieza, titubea o cae durante el performance pero puede recuperarse.

## ATENCIÓN MÉDICA

1. Es responsabilidad del crew, de su líder o administrador reportar al (los) organizador(es) del evento en caso de que algún miembro de su crew tenga una lesión o enfermedad.
2. Si en cualquier momento previo o durante la competencia un miembro del crew se encuentra enfermo, lesionado o participar pone en riesgo su condición física o emocional, él o ella debe ser declarado inelegible para competir o descalificado del resto de la competencia. El organizador del evento, el director de jueceo y / o el Juez principal se reservan el derecho de descalificar a cualquier miembro de crew que presente una incapacidad considerable, una lesión o que requiera atención médica.
3. El (los) organizador(es) del evento se reserva el derecho de solicitar un certificado médico para permitirle competir a un miembro de crew que haya sido declarado en riesgo médico o emocional por el organizador del evento o el personal médico.
4. El organizador del evento puede requerir a los miembros del crew que firmen una forma de liberación de responsabilidad adicional en caso de enfermedad o lesión de un miembro antes de la competencia.

## ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN

Los participantes contarán con sonido, luz y un escenario profesional y la administración de HHI asegura que en todos sus eventos se contará con una producción de alta calidad y un ambiente competitivo.

## CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

### INCIDENCIAS DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

Una circunstancia extraordinaria es una eventualidad que va más allá del control del crew y que afecta su posibilidad de participar al principio o en cualquier momento de la rutina. Una circunstancia extraordinaria no se limita a los ejemplos citados a continuación y se puede declarar a discreción del Director de Jueceo o el Juez Principal.

1. Se toca o pone en fila de reproducción la música incorrecta
2. Problemas musicales debido a un mal funcionamiento del equipo
3. Inconveniencias causadas por fallos en el equipo en general, por ejemplo: luces, escenario, sonido, etc.
4. La realización o introducción de cualquier objeto externo o eventualidad dentro del área de presentación, justo antes o durante el performance, por medio de algún individuo o medios ajenos al crew
5. Eventualidades causadas por fallas del lugar de encuentro o fallas operativas

### MANEJO DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

1. Es responsabilidad del crew detener inmediatamente la presentación si se presenta una circunstancia extraordinaria. \*
2. El organizador del evento, el Director de Jueceo y / o el Juez Principal revisará y evaluará la situación, y después de confirmar la decisión y corrección del problema, se volverá a presentar al crew, regresará al escenario y volverán a comenzar su rutina. Si la queja del crew es determinada como no fundamentada por el Director de Jueces o el Juez principal, se le permitirá al crew volver a comenzar con una deducción de 1.0 punto.
3. No se aceptará una queja por una circunstancia extraordinaria que presente el crew después de que la rutina haya terminado.

\*Únicamente en la división Junior se le dará una BANDERA ROJA al líder designado del crew. El líder del crew se colocará junto al escenario y puede hondear la bandera roja como alerta para que el crew detenga la rutina si él o ella considera que ha sucedido una circunstancia extraordinaria. Si se determina que es responsabilidad el organizador del evento, se le permitirá al crew volver a presentar su rutina sin ninguna penalización. Si se determina que la responsabilidad recae en el crew entonces podrán volver a presentar la rutina pero con una deducción de 1.0 punto.

## TAMAÑO DE LA SUPERFICIE DE COMPETENCIA

### CREWS DE 5 A 9 MIEMBROS Y MINICREWS

La superficie de competencia estándar es de 30' x 30' (9.1m x 9.1m). Bajo ninguna circunstancia la superficie medirá menos de 20' de profundidad x 30' de ancho (6.1m x 9.1m).

### MEGACREWS

La superficie de competencia estándar es de 36' x 40' (10.97m x 12m) con calles escondidas en la parte trasera de 12' x 8' (3.65m x 2.43m) cada una. Bajo ninguna circunstancia la superficie medirá menos de 30' de profundidad x 30' de ancho (9.1m x 9.1m).

## CÓDIGO DE CONDUCTA

Los participantes deben conducirse en todo momento de manera responsable, respetuosa y profesional. HHI se reserva el derecho de descalificar a cualquier crew o miembro de un crew que no cumpla con algún requerimiento de participación o manifieste cualquier conducta no deportiva hacia los organizadores, jueces, bailarines, patrocinadores o cualquier otro individuo u organización asociada con Hip Hop International, sus licenciarios, lugares de encuentro, campeonatos y / o eventos.

## CALIFICACIÓN DE LA RUTINA

Cada rutina será evaluada de acuerdo a los criterios de performance y habilidades (skills) para obtener una calificación máxima de 10 puntos.

## CRITERIOS DE PERFORMANCE Y VALOR DE LOS PUNTOS:

### PERFORMANCE = 50% O CINCO (5) PUNTOS DE LA CALIFICACIÓN TOTAL

Los jueces premiarán a las rutinas por la incorporación de movimientos únicos y originales / creativos, el buen uso del escenario, formaciones, "showmanship" y presencia auténtica de estilos de danza resultando en una rutina entretenida que evoque una respuesta emocional.

### CREATIVIDAD (10%)

Coreografiar y presentar una rutina de una forma única con movimientos originales y combinaciones de movimientos que sean característicos únicamente del crew. Idas al piso originales, salidas del piso, transiciones y una selección musical que distinga al crew de las demás rutinas. Ser especial, diferente y fresco en todos los aspectos de la rutina.

### USO DEL ESCENARIO, DEL ESPACIO, FORMACIONES Y CAMBIOS DE NIVEL(10%)

El crew debe mostrar consciencia del espacio entre los miembros mediante una variedad de formaciones únicas, complicadas y desafiantes, movimientos y patrones interactivos en pareja. También se tomará en cuenta el uso total del escenario. La rutina debe incluir cinco (5) niveles de movimiento: FLOOR (piso), KNEELING (en rodillas), CROUCHING (agachado), STANDING (de pie), AIR (aire) usando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza con transiciones que sean creativas e impredecibles.

### SHOWMANSHIP: INTENSIDAD, CONFIANZA, PROYECCIÓN Y PRESENCIA (10%)

La rutina debe incluir movimientos dinámicos de principio a fin, del crew como una sola unidad y de cada individuo, incluyendo pausas y poses cortas. Durante partes de solos o grupos pequeños, el resto del crew debe continuar mostrando movimientos para sumar a la intensidad de la rutina. La proyección de los miembros del crew debe ser fuerte y consistente a lo largo de toda la rutina con un despliegue ininterrumpido de confianza y seguridad que se podrá medir con las expresiones faciales, el contacto visual y los movimientos del cuerpo. Los miembros del crew deben bailar con entusiasmo, pasión y una habilidad natural de "venderse" en el escenario.

**PRESENCIA DE ESTILO Y VESTUARIO (10%)**

La presencia de estilo, es la habilidad de demostrar una representación de sus estilos de danza auténtica y desinhibida. La presencia de estilo incluye actitud, energía, postura y carisma. Los crews pueden llevar ropa estilizada que represente el tema de la rutina pero cuidando que no pierda la identidad fundamental, el look y la presencia urbana/street/hip hop.

Los vestuarios teatrales, folclóricos, culturales, tradicionales y las máscaras no son típicos del ambiente urbano/street/hip hop (ejemplo: personajes de cuentos, animales, personajes históricos o de época fuera del street dance) NO se recomienda su uso y pueden ser motivo de deducción.

Los miembros del crew no deben ir vestidos de forma idéntica o similar. Se alienta a la individualidad de vestuario. Ante cualquier duda, contactar a Hip Hop International (info@hiphopinternational.com).

**VALOR DE ENTRETENIMIENTO / REACCIÓN DE LA AUDIENCIA (10%)**

Los miembros del crew y su rutina deben conectar con la audiencia y evocar reacciones emocionales, por ejemplo: emoción, alegría, risa, que el público se involucre y / o un sentido de drama relativo al estilo que se presente. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

**CRITERIOS DE HABILIDADES (SKILLS) Y VALOR EN PUNTOS:****HABILIDAD (SKILL)= 50% O CINCO (5) PUNTOS DE LA PUNTUACIÓN TOTAL**

Los jueces van a evaluar la ejecución y grado de dificultad del estilo o estilos que se presenten; popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Los jueces considerarán la calidad de movimiento a lo largo de la rutina, incluyendo la colocación de brazos, piernas y cuerpo, la combinación de los cinco niveles; FLOOR (piso), KNEELING (en rodillas), CROUCHING (agachado), STANDING (de pie), AIR (aire) piso, de pie y en el aire, y la sincronización de los miembros del crew.

**MUSICALIDAD (10%)**

El performance y la coreografía correspondiendo al tiempo y uso de la música y la habilidad del crew de bailar en sincronía con la música. Los movimientos y patrones que se ejecuten al compás de sonidos emulados o la ausencia de música grabada (por ejemplo, stomping, aplausos, uso de voz, etc.) también se tomarán en cuenta como musicalidad y se calificarán de igual manera. NOTA: En ausencia de música audible en el final de una rutina en la que se utiliza STOMP, aplausos y/o la voz de los integrantes, la rutina se considera FINALIZADA cuando se realice el último movimiento notable del grupo.

Musicalidad -Técnica de Compás/Síncopa - Los movimientos en la rutina deben tener una estructura musical y estilo, por ejemplo: usar variaciones rítmicas para enfatizar el tiempo no acentuado, el tiempo acentuado, el tempo y los acentos en patrones sencillos, dobles, en medio tiempo y sincopados.

Musicalidad - Movimientos relacionados con la música - Mantenerse a tiempo con la música, moverse al compás de la música, y usar frases identificables y componentes de la música (ej: letra e instrumentos) para construir la coreografía de la rutina.

**SINCRONIZACIÓN /TIEMPO (10%)**

Los movimientos de los miembros se presentan en sincronía; el rango del movimiento, la velocidad, el tiempo y la ejecución de los movimientos deben ser ejecutados por todo el crew al unísono. Se permite también hacer movimientos despegados o en canon.

**EJECUCIÓN / MOVILIDAD CONTROLADA Y ESTABILIDAD (10%)**

El crew debe mantener el control de la velocidad, dirección, inercia y colocación del cuerpo a lo largo de la rutina.

**DIFICULTAD DE LA EJECUCIÓN DE ESTILOS DE DANZA AUTÉNTICOS (10%)**

La dificultad se mide por los niveles de habilidad demostrados por todos los miembros del crew en la variedad de estilos que ejecuten. Se tomará en cuenta el número de miembros del crew que intenten y logren exitosamente completar una coreografía compleja y que demuestren a través de la variedad de estilos de danza y su ejecución su entendimiento de los fundamentos y el origen de dichos estilos de danza.

Se considerará y premiará además con puntos de dificultad a los crews que ejecuten movimientos más difíciles con todos o la mayoría de los miembros que los conforman. Ejemplo: un crew de cinco miembros en el que todos intenten y logren exitosamente ejecutar un movimiento tendrán una calificación más alta que si sólo uno o dos miembros intentan y logran el movimiento..

**VARIEDAD DE ESTILOS DE DANZA (10%)**

Los crews deben incluir en su performance una amplia selección de estilos de danza seleccionados de la lista proporcionada sin abusar de un mismo movimiento o patrones.

Lista de estilos street/club/funk de fundación de los cuales deben seleccionar para incluir en su rutina:

- Hip Hop Dance
- Locking
- Popping
- Breaking
- Whacking
- Voguing
- House Dance
- Part Dance o Club Dance (bailes populares o de moda)
- Hip Hop Dance
- Krumping
- Stepping/Gumboot Dance
- Dancehall
- Afro Style

Un crew que “ejecute claramente” tres (3) o más estilos de danza recibirá el máximo de un (1) punto o 10%. Un crew que “ejecute claramente” dos (2) estilos de danza recibirá un máximo de punto cinco (.5) puntos. Un crew que “ejecute claramente” un (1) estilo de danza recibirá un máximo de punto dos cinco (.25) puntos.

Se acepta que se incluya danzas tradicionales o de folclor y serán consideradas como parte de la rutina, sin embargo se recomienda que se usen de forma mínima.

Elementos tradicionales/culturales/folclóricos de danza, son bienvenidos dentro de una rutina, pero deben ser utilizados en la menor medida posible, es decir, limitando la cantidad de estos movimientos o el tiempo que se utilizan dentro de la rutina.

Los grupos deben tener cuidado de no opacar o perder los movimientos de fundación, look, presencia y autenticidad urbanos/street/hip hop, ya que podrá ser motivo de deducción (0.5).



## LISTA DE DEDUCCIONES

### PERFORMANCE

- ❖ Inicio Tardío – no aparecer en el escenario dentro de los veinte (20) segundos posteriores a haber sido presentado.05
- ❖ Grandstanding .05
- ❖ Pre-Inicio – Despliegue previo al performance mayor a diez(10) segundos .05
- ❖ Caída, tropiezo o titubeo/por caso – mayor .1
- ❖ Caída, tropiezo o titubeo/por caso – menor .05
- ❖ Inicio Falso/ sin sustento .25
- ❖ Reclamo sin sustento que resulte en re inicio del performance 1.0

#### ÚNICAMENTE CREWS DE 5 A 9 MIEMBROS Y MINICREWS:

- ❖ No están todos los miembros en el escenario durante todo el performance 1.0

#### SÓLO MEGACREWS:

- ❖ No están todos los miembros del MegaCrew en el escenario por un mínimo de treinta (30) segundos durante el inicio y un mínimo de treinta (30) segundos al final del performance
  - No todo el MegaCrew está en el escenario durante los primeros 30 segundos .5
  - No todo el MegaCrew está en el escenario durante los últimos 30 segundos .5

### MÚSICA

- ❖ Duración de la rutina de las divisiones Junior y MiniCrew (fuera de 1:25-1:35) .1
- ❖ Duración de la rutina de las divisiones Varsity y Adultos (fuera de 1:55-2:05) .1
- ❖ Duración de la rutina de MegaCrew (fuera de 3:00-4:00) .1
- ❖ Contiene lenguaje inapropiado/por ocasión .1

### MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

- ❖ Gestos, movimientos o comentarios lascivos .1
- ❖ Uso excesivo de porras, gimnasia, o movimientos acrobáticos o uso de movimientos excesivamente peligrosos 1.0
- ❖ Salir del escenario de forma incorrecta 1.0
- ❖ Exceso de elementos teatrales, culturales, folclóricos en la rutina .5

### VESTUARIO

- ❖ Ropa / zapatos inadecuados .05
- ❖ Vestuario que no esté intacto (agujetas desatadas/piezas de vestuario que se estén cayendo, etc.) .05
- ❖ Uso de aceites corporales, pinturas u otras sustancias que afecten el área de performance .25
- ❖ Ropa o utilería lanzada a la audiencia /por ocasión .05
- ❖ Vestuario excesivamente teatral, cultural, folclórico o tradicional y que no represente el look y la presencia urbana/street/ hip hop - menor .25 - mayor .5

ÚNICAMENTE CREWS DE 5 A 9 MIEMBROS Y MINICREWS : Uso de utilería .25

SÓLO MEGACREWS : Uso de utilería inaceptable 1.0

## PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

1. La puntuación de las rondas preliminar y/o semifinal no se promediarán con la calificación total para llegar a una calificación final. La puntuación de la ronda preliminar se descartará después de la ronda semifinal y la calificación de la ronda semifinal se descartará una vez completada la ronda final.
2. La puntuación final de los crews se determinará por sus puntajes de la ronda final únicamente.
3. Las puntuaciones de los jueces serán mostradas al público después de las rondas preliminar, semifinal y final.
4. La puntuación de la ronda final determina la clasificación final y oficial del crew.

## CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN FINAL

1. La puntuación más alta posible es diez (10).
2. En un panel de seis (6) jueces, se hará un promedio de las puntuaciones por performance y las puntuaciones por habilidades (skills) y se sumarán para el cálculo de la puntuación final. En un panel de ocho (8) jueces, las puntuaciones de performance y habilidades (skills) más altas y más bajas se descartarán, y se hará un promedio con las restantes que se sumará para calcular la puntuación final.
3. Cualquier deducción hecha por el juez principal se le restará a la puntuación total, para así igualar el puntaje final.
4. La puntuación final se redondeará al centésimo más cercano.

## PUNTUACIONES EMPATADAS

Se hará el desempate de puntuaciones de la siguiente manera:

1. El crew con el puntaje de performance más alto.
2. El crew con el puntaje de habilidades (skills) más alto.
3. Un análisis de la clasificación ordinal de los jueces.

## DISCREPANCIAS EN LAS REGLAS Y/O EN LA COMPETENCIA

1. Cualquier problema o discrepancia durante la competencia será revisada por el organizador del evento quien la resolverá con el Juez Principal o el Director de jueces, y la decisión a la que lleguen será definitiva.
2. Cualquier malentendido debido a la traducción o interpretación de las reglas se resolverá de acuerdo a la versión en Inglés de las mismas. En caso de discrepancia, la versión oficial en Inglés más actualizada emitida por HHI será el referente para resolverla.

## PROTESTAS

Las protestas referentes a cualquier puntuación o resultados de una decisión están prohibidas y no se aceptarán.

## CEREMONIA DE PREMIACIÓN

La competencia concluirá con una ceremonia de premiación honrando a los crews con los puntajes totales más altos. Se otorgarán medallas, trofeos, listones y/o premios al menos a los crews de los tres (3) primeros lugares en cada categoría de la competencia.

## JUECEO DE LA COMPETENCIA

El panel de jueces consistirá de seis (6) jueces más el juez Principal para competencias de 50 crews o menos y de ocho(8) personas más un juez principal para competencias con más de 50 crews. En circunstancias imprevistas, el juez principal / director de jueces y/o el organizador del evento podrá ajustar el número de jueces.

1. Todos los jueces deben cumplir con los requerimientos de elegibilidad, capacitación y nivel de habilidades de jueceo establecidos por HHI. Se asignará a los jueces a las áreas de performance o habilidades (skills), y calificarán únicamente en su área asignada.
2. Para competencias con 50 crews o menos, este es el número de jueces requeridos:
  - a. Tres (3) Jueces de habilidades (skills)
  - b. Tres (3) Jueces de performance
  - c. Un (1) Juez Principal
3. Para competencias con más de 50 crews, el mínimo de jueces requerido es el siguiente:
  - a. Cuatro (4) Jueces de habilidades (skills)
  - b. Cuatro (4) Jueces de presentación
  - c. Un (1) Juez Principal (o Juez de deducción)
  - d. Un (1) Director de jueceo (Campeonatos Mundiales y Continentales)

A excepción de circunstancias imprevistas, los jueces que inicien el proceso de evaluación de la ronda preliminar, deberán permanecer en la misma posición para la evaluación de cada ronda, incluida la final.

### ASIENTOS DE LOS JUECES EN EL CAMPEONATO

Los jueces de habilidades (skills), los jueces de performance, el juez de deducción, el juez principal (Head Judge) y el director de jueces se sentarán en la mesa situada en paralelo frente al escenario de la competencia, a una distancia adecuada para brindarles una vista clara y sin obstrucciones de cada crew de “pies a cabeza”. Los jueces de performance y habilidades (skills) se sentarán alternados, por ejemplo performance, habilidades, performance, habilidades, etc.

## DEBERES DE LOS JUECES

### JUECES DE PERFORMANCE

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo a los criterios de performance por contenido, creatividad uso del escenario, “showmanship”, presencia auténtica de los estilos de danza y valor de entretenimiento.

### JUECES DE HABILIDADES (SKILLS)

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo a los criterios de habilidades (skills) por musicalidad, sincronización, ejecución, dificultad y variedad de estilos de danza.

### JUEZ DE DEDUCCIÓN

La responsabilidad principal del juez de deducción es evaluar al crew y su rutina en caso de que existan infracciones de la lista de deducciones e inmediatamente deducir los puntos por dichas infracciones. El juez de deducción puede o no juecear las rutinas.

### JUEZ PRINCIPAL (HEAD JUDGE)

El Juez Principal o Head Judge no juecea las rutinas salvo por ocasiones o circunstancias imprevistas. Las responsabilidades generales del Juez Principal son las de facilitar y velar por el desempeño justo y preciso de los miembros del panel de jueces y evaluar las discrepancias, penalizaciones, deducciones y descalificaciones. El Juez Principal puede remover y reemplazar a un juez si es necesario. Las obligaciones del Juez Principal (Head Judge) incluyen:

1. Confirmar el performance, número y buena ejecución de los estilos de danza.
2. Evaluar las deducciones
3. Asistir en la búsqueda y selección de los jueces
4. Proteger las políticas y procedimientos de HHI asegurando la transparencia y justicia en todo momento.

### DIRECTOR DE JUECEO

Las obligaciones del Director de jueceo incluyen el entrenamiento y capacitación de los jueces de acuerdo a las Reglas y Regulaciones Oficiales de HHI y apoyar al Juez Principa/Juez de deducciones en la evaluación del jueceo justo y preciso y los resultados del panel de jueces. El Director de Jueceo no califica rutinas, sus obligaciones especiales incluyen:

1. Gestionar las actividades programadas del panel
2. Programar, enseñar y dar el curso de capacitación de jueces
3. Buscar y seleccionar a los jueces
4. Asegurarse de que las puntuaciones y resultados se publiquen y queden a disposición del público
5. Gestionar preguntas y peticiones
6. Evaluar las deducciones
7. Proteger las políticas y procedimientos de HHI asegurando la transparencia y justicia en todo momento

## COMPOSICIÓN DE LA RUTINA • QUÉ SÍ Y QUÉ NO HACER

### Consejos de los jueces para el desarrollo de una rutina

Hay que escoger **CUIDADOSAMENTE** los estilos de danza que mejor representen los puntos fuertes del crew y el sabor de su personalidad para desarrollar una rutina ganadora. Se alienta a los crews a que sean frescos, imaginativos e innovadores en su coreografía y que sigan su propio estilo e identidad.

Evita seguir o dejarte influenciar por las rutinas pasadas. No hay un modelo distintivo de una rutina ganadora. Lo que se considera único y especial un año puede resultar sobre explotado al siguiente. Los jueces de HHI buscan coreografías que sean diferentes, nuevas, originales, y que expongan una variedad de auténticos estilos de danza urbanos y de clubes. Se tú mismo y expresa la diversidad de tu crew con pasión, intensidad y estilo.

Una rutina ganadora debe incluir una amplia cantidad de danza. No cometes el error de usar demasiadas canciones o de incorporar demasiados efectos de sonido ya que eso puede inhibir la presentación de tu danza. Editar la música excesivamente o añadir demasiados efectos de sonido puede tener un impacto negativo en el fraseo, en las cuentas de 8 y la musicalidad. Se supone que las canciones de una rutina deben dejar una impresión duradera o expresar un tema musical permitiendo que la danza sea limpia e ininterrumpida. El sobre uso de ediciones y efectos de sonido a veces desemboca en un resultado de no música no danza. Sé cuidadoso y conserva la musicalidad de tu rutina.

Durante el segmento de 20+ segundos recomendados (para Juniors y MiniCrews) y de 30+ segundos (para Varsity y Adultos) ininterrumpidos de música en la rutina, se recomienda a los crews mostrar coreografía usando movimientos continuos de la parte superior e inferior del cuerpo. Esto es un mínimo, se recomienda a los crews extender esta mecánica a lo largo de la rutina.

Los crews frecuentemente olvidan o subestiman encontrar el “groove”. El “groove” es la reacción del bailarín al ritmo y al trasfondo de la música. Éste ayuda al bailarín a improvisar y expresar su danza desde un lugar más interno. El “groove” existe en todos los tipos de danza y de música y definitivamente en todos los estilos de danza urbana y de clubes. El “groove” es lo que hace a la danza “funky”. Encuentra el “groove” en tu música y exprésalo en la rutina de tu crew. Ésta es otra oportunidad de exponer la danza y recibir reconocimiento de los jueces.

Los Crews deben tener cuidado de no sobrecargar la rutina con demasiados estilos de danza. Es mejor concentrarse en incluir menos estilos y ejecutarlos de manera correcta que en mostrar más con la posibilidad de no ejecutarlos correctamente. Recuerda que el número máximo de estilos que pueden añadir puntos de variedad en una rutina son tres.

Los jueces van a evaluar las habilidades (skills) del crew a través del miembro más débil. El crew debe estar consciente de que tener a un miembro que es evidentemente no tan fuerte como los demás miembros puede bajar la puntuación general del grupo.

Movimientos incluidos en la rutina que requieren de una preparación para su ejecución, como back flips, serán considerados como trucos que no tendrán ningún valor en puntaje a menos de que sean precedidos, seguidos e integrados a la coreografía de hip hop.

La inclusión de trucos puede añadir a la vistosidad de la producción general de una rutina, pero puede no colocarla en una posición más alta que otra rutina. No se ganarán más puntos por la inclusión de trucos. Piensa dos veces antes de incluir movimientos que se encuentran fuera del espectro de la danza o que sean demasiado peligrosos. Movimientos de gimnasia, inspirados en porristas o en acrobacia no acumulan más puntos. La inclusión de tales movimientos debe entonces ser limitada en caso de que se usen.

Se recomienda crear y utilizar movimientos que son “distintivos” para incrementar la creatividad y la atracción del público. Incluir movimientos distintivos difíciles, de destreza, o acciones diseñadas para divertir, intrigar o sorprender a la audiencia que involucren a la mayoría de los miembros al mismo tiempo va a potencializar la rutina e incrementar la puntuación si se ejecutan bien y son relevantes para la interpretación general de la rutina. La creación y ejecución de un movimiento distintivo va a ayudar a identificar al crew entre los demás. Sin embargo, se prevé a los crews de limitar el número de movimientos distintivos en una rutina ya que el tiempo de preparación puede restar del tiempo necesario para presentar una cantidad adecuada de coreografía de danza hip hop para alcanzar una puntuación alta en la rutina.

Incluir danzas tradicionales (culturales) y de folclor para mejorar la individualidad y así reconocer al crew en el futuro está permitido y es bienvenido, pero debe mantenerse al mínimo, ejemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Las preguntas y dudas acerca de las Reglas y Regulaciones de Hip Hop International y/o su interpretación deben dirigirse a [info@hiphopinternational.com](mailto:info@hiphopinternational.com).