

En este documento encontrará una descripción detallada de las Reglas y Reglamentos de Hip Hop Unite, la estructura del campeonato y los requisitos.



**REGLAS &
REGLAMENTOS
2020 - 2021**

**COMPETICIONES
DE CREWS,
BATALLAS Y DÚO**

Equipo del proyecto Hip Hop Unite

Cualquier consulta general relacionada con esta respuesta debe dirigirse al SG o al presidente de Hip Hop Unite, a quien se puede contactar en la siguiente dirección:

Nome	Musta Elbahi
Cargo	Presidente da Hip Hop Unite
Email	musta@hiphopunite.com

Nome	Stef Ferrest
Cargo	Vice-Presidente da Hip Hop Unite
Email	stef@hiphopunite.com

Nome	Claudio Franzen
Cargo	Presidente da Hip Hop Unite South America e Hip Hop Unite Brazil
Email	franzen@franzenfitness.com.br

Observe a data de lançamento desta versão atualizada:

Nome	Regras e Regulamentos 2020 - 2021	
Data de lançamento	Dezembro 2019	Ver. 1
	Setembro 2020	Ver. 2 (updated with age requirements for 2021)
	Fevereiro	Ver. 3 (updated with Section 11)

Contenido

1. Introducción.....	4
1.1 Estructura de los Campeonatos Oficiales de Hip Hop Unite	4
1.2 Implementación.....	4
2. Requisitos del evento (competiciones de Crews).....	5
2.1 Estructura – Rondas de competencia.....	5
2.2 Clasificación.....	6
3 Requisitos de rendimiento (competiciones de tripulación).....	7
3.1 Tamaño de la Crew.....	7
3.2 Sustitución de Miembros.....	7
3.3 Divisiones de edad.....	7
3.4 Límite de participación.....	9
3.5 Ropa de alta calidad rendimiento.....	9
3.6 Área de rendimiento.....	10
3.7 Permanecer en ella guión.....	10
3.8 Arranque en falso/Interrupción.....	11
3.9 Tiempo de ejecución.....	11
3.10 Música de Interpretación.....	12
3.11 Idioma musical.....	12
3.12 Panel de jueces.....	13
3.13 Clasificación.....	13
3.14 Notificación.....	14
3.15 Ranking empatado.....	14
4 Criterios de Hip Hop (competencias por equipos).....	15
4.1 Técnica y Complejidad.....	16
4.2 Expresión e Interpretación Musical.....	16
4.3 Variedad Creatividad.....	16
4.4 Formación e Imagen Visual.....	17
4.5 Rendimiento del equipo Presentación.....	17
5 movimientos inaceptables (competiciones de Crew).....	18
6 Aviso sobre Criterios (competiciones de Crew).....	19
6.1 Accesorios.....	19
6.2 Efectos musicales.....	19
6.3 Trucos.....	19
6.4 Interpretación en solitario.....	19
6.5 Estilos (Número de estilos).....	20
7 Batalla Hip Hop Unite.....	21
7.1 Batalla de la sistema de competencia.....	21
7.2 Implementación (Batalla).....	22
7.3 Características del campeonato (Batalla).....	22
7.4 Requisitos de desempeño (Batalla).....	22
7.5 Criterios (Batalla).....	23
7.6 Cualificación para Campeonatos Internacionales (Batalla).....	24
7.7 Movimientos Inaceptables (Batalla).....	25

8 Competiciones en Duo.....	26
8.1 Estructura – Rondas de Competición (Duo).....	26
8.2 Orden de Ejecución (Duo).....	26
8.3 Requisitos de Performance (Duo).....	27
8.4 Ranking emptado (Duo).....	31
8.5 Criterios Hip Hop (Duo).....	31
8.6 Movimientos Inaceptables (Duo).....	33
8.7 Aviso sobre Criterios (Duo).....	33
9 Requisitos generales: todas las categorías.....	35
9.1 Código de Conducta.....	35
9.2 FISAF Internacional y Antidopaje.....	35
10 Descalcificación.....	36
10.1 Procedimiento de descalcificación.....	36
10.2 Protestas.....	36
11 Impacto de la pandemia en los eventos del HHU 2021.....	37
11.1 El brote de coronavirus.....	37
11.2 Campeonatos Oficiales.....	37

1 Introducción

Hip Hop Unite es una federación democrática, sin fines de lucro, dedicada al Hip Hop y al desarrollo de la industria del Hip Hop a nivel internacional.

Las Reglas y Reglamentos del Campeonato de Hip Hop y sus apéndices rigen todos los Campeonatos Internacionales de Hip Hop de la FISAF.

1.1 Estructura de los campeonatos oficiales de Hip Hop Unite



1.2 Implementación

Estas Reglas y Regulaciones reemplazarán todas las Reglas y Regulaciones y se implementarán durante el período 1st enero de 2020 al 31 de diciembre de 2021. Las posibles modificaciones y cambios se informarán mediante boletines oficiales especiales.

2 Requisitos del evento (competiciones de crew)

2.1 Estructura – Rondas de Competición

Todas las competencias internacionales en las divisiones de crew pequeña y mega tendrán tres rondas de competencia, dependiendo del número de registros en la división de competencia:

Ronda Preliminar	Cuando superen las 10 crews, se dispondrá	Máximo 5 crews/país
Ronda Semifinal	Máximo 20 crews	Máximo 5 crews/país
Ronda Final	Máximo 10 crews	Máximo 5 crews/país

Sin embargo, el número de rondas de competencia depende, en eventos internacionales, del horario. El juez principal puede decidir cambiar la estructura anterior y limitar o aumentar el número de equipos y rondas.

2.1.1 Preliminares

- El propósito de esta ronda es encontrar los 20 equipos mejor clasificados para proceder a la ronda de semifinales.
- Esta ronda se utilizará para comprobar el cumplimiento de las Normas y Reglamentos. Si la rutina no cumple, el equipo será informado inmediatamente después de la conclusión de esta ronda y serán invitados a reunirse con el juez principal para aclarar los problemas.
- La ronda preliminar se utilizará para agrupar a los competidores para la ronda semifinal (consulte Semifinales).
- Si hay 20 o menos entradas en la división de competición, el Juez Principal puede decidir que no habrá una ronda preliminar y se verificará que las rutinas cumplan con las Reglas y Regulaciones en la primera ronda. En caso de 5 o menos inscripciones, el juez principal puede decidir que no habrá rondas preliminares ni semifinales, por lo tanto, solo la ronda final.

2.1.2 Semifinales

- El propósito de esta ronda es encontrar los 10 mejores equipos clasificados para pasar a la final. ronda y clasificar las crews restantes en el orden correcto.

2.1.3 Finales

- El propósito de esta ronda es encontrar el orden de las 10 mejores crews.

2.2 Orden de ejecución

2.2.1 Ronda Preliminar

El orden de actuación de la ronda preliminar se asigna aleatoriamente mediante un sorteo de números realizado por el sistema informático. El número asignado a cada crew será su número de crew y el orden de actuación para la ronda preliminar.

2.2.2 Ronda Semifinal

Después de la ronda preliminar, se llevará a cabo una ronda semifinal y la computadora volverá a dibujar aleatoriamente el orden de actuación.

2.2.3 Ronda Final

Después de la ronda de semifinales, se llevará a cabo una ronda final. El orden de actuación de las crews será nuevamente sorteado al azar por la computadora.

3 Requisitos de rendimiento (competiciones de crew)

3.1 Tamaño de la crew

3.1.1 Tamaño de la crew: crew pequeña

Un equipo consta de 5 a 9 miembros y debe retener el número mínimo durante todas las rondas de competencia, a menos que lo autorice el juez principal.

3.1.2 Tamaño de la crew – Mega crew

Un equipo consta de **10 a 25** miembros y debe retener el número mínimo durante todas las rondas de competencia, a menos que lo autorice el juez principal.

3.2 Sustitución de Integrantes

3.2.1 Sustitución: crew pequeña

Se puede sustituir un total de dos (2) miembros desde la ronda preliminar hasta la ronda final, pero cualquier cambio debe ser autorizado por el juez principal.

3.2.2 Sustitución – Mega Crew

Se puede sustituir un total de cuatro (4) miembros desde la ronda preliminar hasta la ronda final, pero cualquier cambio debe ser autorizado por el juez principal.

3.3 Divisiones de edad

Las edades de los miembros de la crew deben cumplir con los requisitos de edad para Hip Hop campeonatos.

Un breve resumen de las divisiones de edad:

- Cadete: De siete (7) a trece (13) años
- Junior: De doce (12) a dieciocho (18) años
- Adulto: Mayores de diecisiete (17) años
- Mayor: Mayores de 35 años (1 miembro puede tener un mínimo de 25 años o dos miembros pueden tener un mínimo de 30 años)
- Mega Cadet: Edades de siete (7) a trece (13)
- Mega Adulto: Edad mínima de doce (12)

HIP HOP ÚNETE			
Categoría de edad Hip Hop 2021 - División de competencia por edad			
División de edad	nacido en año	La edad del competidor se convertirá durante 2021	Competencia División Hip Hop
EQUIPO ADULTO	2004 o anterior	17 y más	Equipos de hip hop
CREW JOVEN	2009 2008 2007 2006 2005 2004 2003	12,13,14,15,16,17,18	Crews de hip hop
CREW DE CADETES	2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008	7,8,9,10,11,12,13	Crews de hip hop
CREW SUPERIOR	1986 o anterior	35 y más	Crews de hip hop
	<u>Nota para la División Senior:</u> Un miembro de la crew puede tener un mínimo de 25 años de edad (25 y más) o Dos miembros de la crew pueden tener un mínimo de 30 años de edad (30 y más)		
MEGA CREW	2009 o anterior	Mín. edad 12 años	Megacrews de hip hop (10-25 miembros)
CADETE MEGA CREW	2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008	7,8,9,10,11,12,13	Megacrews de hip hop (10-25 miembros)

- Los equipos deben competir en su división de edad, por ejemplo, un equipo de cadetes no puede competir en la división de edad junior, un equipo junior no puede competir en la división de edad de adultos o cadetes.
- Hip Hop Unite, FISAF Internacional y el Organizador del Evento no son responsables de la programación individual de un miembro del equipo que compite en más de una categoría/división de competencia.
- Tenga en cuenta su salud personal si desea ingresar muchas veces.
- En las competencias nacionales se requiere licencia de conducir vigente, credencial de estudiante o pasaporte con fecha de nacimiento.
- Para competencia internacional/mundial se requiere pasaporte.

3.4 Límite de participación

Un miembro de la crew no puede competir en más de una (1) crew por división de edad por competencia.

Sin embargo, un miembro de la crew cuya edad coincida con 2 categorías puede unirse a las 2 categorías de edad diferentes: por ejemplo, si un bailarín tiene 12 o 13 años, puede unirse en 1 equipo cadete y 1 equipo junior, y un bailarín, que tiene 17 o 18 años, puede unirse a 1 equipo junior y 1 equipo de adultos.

3.5 Vestimenta de rendimiento

Se requiere que los competidores usen vestimenta apropiada para su desempeño. Cualquier ropa adecuado a la cultura y se permite muchos estilos de Hip Hop.

Los uniformes/disfraces para todas las crews deben ser apropiados para la edad de los participantes que realizan la rutina. Sin ropa reveladora.

Se aceptan uniformes/disfraces si son apropiados para la rutina/historia. Sin embargo, NO se aceptan disfraces teatrales (fx disfraces como dibujos animados, papeles de películas, etc.). Esto es una competencia de baile y no un espectáculo.

El calzado debe estar limpio; los zapatos son obligatorios (no se permiten los pies descalzos).

Se prohíben las sustancias aplicadas al cuerpo o la ropa que puedan afectar la superficie limpia y seca del escenario y la seguridad de los compañeros competidores.

Para las divisiones Cadet & Junior, tenga en cuenta que los materiales de disfraces que sugieran temas sexuales, desviados, sadomasoquistas u otros temas para adultos están prohibidos.

Los bailarines adultos deben tener en cuenta que son ellos quienes marcan tendencia para los bailarines más jóvenes, quienes los admiran y buscan inspiración en ellos. Por eso es muy importante vestirse con buen gusto.

Tenga en cuenta: en caso de firmar un acuerdo con patrocinadores potenciales, se les pedirá a los equipos/ bailarines que no usen atuendos con logotipos competitivos o logotipos que estén en conflicto con los patrocinadores.

Pintura facial: la

expresión y la expresión facial pueden agregar un nivel de autenticidad a una actuación y elevarla de buena a excelente. "La expresión facial no es un disfraz que te pones. Es una parte de ti y de cómo te sientes".

No se recomienda pintarse la cara y podría tener un gran impacto negativo en la actitud/expresión, afectando así la puntuación/clasificación total.

3.5.1 Indumentaria/accesorios de rendimiento inaceptables

Se considera vestimenta insatisfactoria la siguiente:

- Traje que es demasiado corto y no se considera que cubra adecuadamente
- Vestuario teatral
- Aceite corporal, Pintura corporal
- Productos excesivos para el cuerpo o el cabello que pueden poner en peligro la seguridad de cualquier crewo cambiar la superficie del piso
- No se aceptarán accesorios. Esto incluye pero no se limita a sillas, pelotas, cadenas, etc
- No se debe quitar la vestimenta durante la presentación, incluidos sombreros, anteojos de sol o ropa. Sin embargo, se permite trabajar con el "atuendo" (levantando los gorros), siempre y cuando se mantengan sobre el bailarín.

No está permitido cambiar el suéter / gorras, lo que sea entre los bailarines y no está permitido reemplazar los artículos, solo colóquelos en el piso.

3.6 Área de desempeño

3.6.1 Crew pequeña y megacrew

El área de actuación será de un mínimo de 10m x 10m. Los atletas deben ser notificados de la especificación del área de actuación antes del comienzo del evento, si no se puede cumplir con el tamaño anterior.

3.7 Permanecer en el escenario

3.7.1 Crew pequeña

Todos los bailarines deben permanecer en el escenario y actuar durante toda la actuación del equipo.

3.7.2 Megacrew

En Hip Hop Unite NO está permitido que los bailarines de la División Mega Crew abandonen el escenario.

Además, todos los bailarines tienen que bailar durante toda la rutina. Se permite posar por algunos cargos, pero NO se permite descansar mientras otros bailan. Recuerda que es una competición de baile, por lo que todos los integrantes deben bailar.

3.8 Arranque en falso / Interrupción

Una salida en falso se define como:

1. Un problema técnico que impida el comienzo de una actuación después de que la crew ha entrado en escena
2. Un problema técnico que impide la continuación de una actuación una vez que ha comenzado

Una salida en falso/interrupción es cuando las circunstancias que la causan no están dentro del alcance de la crew control. Esto incluiría, pero no se limita a, daño a la instalación, falla de equipos u objetos extraños en el escenario.

La decisión sobre si la salida/interrupción en falso será aceptable será del criterio exclusivo del Juez Principal. Si se considera que se trata de una salida/interrupción en falso, entonces el la crew tendrá la opción de actuar inmediatamente o al final de la categoría.

Una rutina que no se inicia o se interrumpe, sin completar, por culpa de un bailarín o todo el equipo, no se considera una salida en falso/interrupción. Esto sería incluir pero no se limitan a, olvidar una rutina, caerse. si no es falso inicio/interrupción, la crew será descalificada.

3.9 Tiempo de ejecución

3.9.1 Crew pequeña

Para que un equipo obtenga la máxima puntuación posible, su actuación debe incluir: Una rutina de 2 minutos con un período de gracia de +/- 5 segundos utilizando música adecuada.

3.9.2 Megacrew

Para que una crew obtenga la máxima puntuación posible, su actuación debe incluir: Una rutina de 2,30 minutos con un período de gracia de +/- 5 segundos utilizando música adecuada. No hay elementos obligatorios.

3.9.3 Información general para equipos pequeños y grandes

No hay elementos obligatorios. Los competidores deben tener cuidado de evitar cualquier movimiento que corre el riesgo de lesionar a un miembro de la crew.

El cronometraje comienza con el primer sonido audible y termina con el último sonido audible (esto incluye un pitido de indicación si se usa). La responsabilidad recae únicamente en la crew para verificar la duración de la música antes de la competencia. La actuación de cada crew será cronometrada antes o durante la ronda preliminar para asegurar que se adhiera a las Reglas y Regulaciones.

Se aceptará una tolerancia de más/menos 5 segundos fuera de la duración de la actuación. Aquellas crews cuya interpretación musical quede fuera del período de un minuto cincuenta y cinco segundos a dos minutos cinco segundos (1:55 a 2:05) en la división Small Crew y de dos minutos veinticinco a dos minutos treinta y cinco segundos (2:25 a 2:05) :35) en la división Mega Crew será penalizado por los Jueces.

Cuando un equipo desee sustituir otra grabación de su interpretación musical, primero debe ser aprobado por el juez principal y esta nueva grabación será cronometrada durante la siguiente ronda. Si esta nueva grabación no está de acuerdo con el reglamento de tiempo, la crew será penalizada por los Jueces. La sustitución de la grabación solo es posible debido a problemas técnicos.

3.10 Música de Interpretación

En un esfuerzo por agilizar el funcionamiento de la competencia y en lugar de entregarnos su música en CD cuando ingrese a la competencia, nos gustaría que envíe su música al registrar a su equipo.

El formato debe ser MP3.

3.10.1 Música de respaldo

Los equipos deben traer al menos un (1) CD con su música al evento, **POR SI HAY PROBLEMAS CON LA PISTA MP3 CARGADA.**

El CD de copia de seguridad debe estar etiquetado, identificándose claramente con lo siguiente:

Categoría y división, Nombre de la Crew, País.

Al usar el CD de respaldo, debe haber solo una pista con la música de la competencia.

Toda la música será retenida por el organizador del evento hasta el final del evento. La música solo está permitida en CD.

En el caso de que el juez principal o un equipo soliciten la presentación de otra grabación de música, el juez principal debe dar su aprobación para hacerlo. La nueva grabación se volverá a programar antes de la siguiente ronda, para verificar que cumpla con las Reglas y Regulaciones y, cuando se haga, debe ser autorizada para su uso por el Juez Principal.

3.10.2 Pruebas de piso

El organizador del evento proporcionará un cronograma para las pruebas de piso y música para todas las categorías en el cronograma del evento antes de la ronda preliminar. Recomendamos mín. 1 minuto. para cada crew, si es posible.

3.11 Lenguaje Musical

No se aceptará música que contenga lenguaje que el juez principal, en consulta con el panel de jueces, considere inapropiado y/u ofensivo. Los equipos tendrán la oportunidad de reemplazar su música después de la ronda preliminar si es necesario.

El panel de jueces ahora está siendo más estricto con las divisiones de cadetes/jóvenes con respecto al lenguaje musical. Los cadetes/jóvenes no pueden usar lenguaje musical como la división de adultos, y se les notificará que el lenguaje sexual y la rutina que no se considere apropiado para los bailarines cadetes/jóvenes serán sancionados.

Tenga en cuenta que si bien puede encontrar cierto lenguaje apropiado, puede ser considerado ofensivo para otros. Si no está seguro, comuníquese con el presidente del Comité Técnico de HHU (muchas canciones/pistas tienen una versión limpia).

La música y las canciones pertenecientes a una marca comercial no se pueden utilizar como música de competición.

3.12 Panel de jueces

El panel de jueces estará compuesto por cinco jueces de puntuación más un juez principal. Habrá al menos dos jueces especialistas en Hip Hop, si es posible, y el resto serán jueces capacitados/certificados por Hip Hop Unite, todos con amplia experiencia en danza en más de un género de danza.

Cada juez aplicará una puntuación global de 10 para dar una clasificación a cada crew. Se nombrará un juez principal y su clasificación decidirá cualquier situación de empate.

3.12.1 Juez Principal

El Juez Principal supervisará el panel de jueces y es la máxima autoridad técnica en un Concurso Internacional Hip Hop Unite. El Juez Principal es responsable de asegurar la aplicación justa y consistente de las Reglas y Regulaciones por parte del panel de jueces y de supervisar la implementación correcta de los sistemas de evaluación y la tabulación de los resultados. Solo si surge una situación excepcional, el Juez Principal puede ser un Juez Principal de rango.

3.12.2 Juez de Hip Hop

El Juez de Hip Hop considerará las coreografías y estilos mostrados y la forma en que son interpretada y expresada con la música, interpretada y presentada. El juez de hip hop también considera la habilidad técnica de la crew y su habilidad para mirar y moverse juntos como crew.

El Juez de Hip Hop aplicará un puntaje para cada equipo, después de considerar los criterios de Hip Hop. y en comparación con todas las demás crews. La clasificación de una crew se derivará de una puntuación de 10.

3.13 Clasificación

El objetivo del sistema de clasificación es determinar el ganador por la mayoría de los lugares otorgados por el panel de jueces, en lugar de una suma de puntajes.

Por ejemplo:

- Crew A: 3 jueces tienen 1° / 2 jueces tienen 2°
- Crew B: 2 jueces tienen 1° / 3 jueces tienen 2°

El equipo A es el ganador.

El sistema de tabulación encontrará la crew con la mayor cantidad de primeros lugares, luego la mayor cantidad de segundos y terceros, etc., para determinar la clasificación final.

3.13.1 Aplicación de puntajes y rangos

Cada juez de puntuación considerará sus criterios específicos para determinar una puntuación de diez (10) puntos que representen el desempeño de una crew. A partir de esta puntuación se deriva el rango de la crew para cada juez.

Los rangos aplicados por todos los jueces para cada crew, determinarán la ubicación de las crews para la competencia. La crew con la mejor clasificación será determinada como ganadora.

Tenga en cuenta que puntuar/clasificar a un equipo tiene que ver con la comparación entre los equipos.

3.14 Notificación

Después de la ronda preliminar, los puntajes y la clasificación de las crews que no clasificarán para la semifinal **NO** se mostrarán ni anunciarán.

Después de la ronda semifinal, los puntajes y la clasificación de las crews que no clasificarán para la ronda final **NO** se mostrarán ni anunciarán.

En las finales el anuncio de la clasificación final se hará en la ceremonia de entrega de premios.

Después de la ronda final, se mostrarán todos los puntajes y la clasificación de todas las crews.

3.15 Clasificación empatada

Cuando dos o más crews tengan exactamente la misma clasificación en una ronda de competencia, el posicionamiento será decidido por la clasificación del Juez líder de Hip Hop.

4 Criterios de Hip Hop (competiciones de equipos)

Todos los movimientos deben ser apropiados y reflejar los diversos estilos y 'movimientos' del Hip Hop.

No existe una definición para describir el baile Hip Hop. El baile Hip Hop se refiere a los estilos de baile callejero interpretados principalmente con música Hip Hop o que han evolucionado como parte de la cultura hip-hop.

Incluye una amplia gama de estilos, principalmente rompiendo, bloqueando y haciendo estallar, que se crearon en la década de 1970. El baile Hip Hop es una fusión de disciplinas de baile callejero e interpretaciones culturales de todo el mundo. Una rutina de baile Hip Hop incorpora la apariencia, la música, la actitud, la postura y el estilo de baile callejero para que sea hip-hop único. Las rutinas más reales muestran una variedad de estilos de baile Hip Hop, movimientos característicos y coreografías que transmiten el carácter y la energía de la calle.

La coreografía debe mostrar diferentes estilos con respecto a todos los siguientes criterios:

- **Técnica y complejidad**
- **Expresión e Interpretación Musical**
- **Variedad y Creatividad**
- **Formaciones e Imagen Visual**
- **Desempeño y presentación del equipo**

Tenga en cuenta que la coreografía debe relacionarse con los criterios y que cada criterio es tan importante como el otro. 'La coreografía es tan buena como su técnica, expresión e interpretación.

4.1 Técnica y Complejidad

- Alto nivel de habilidad técnica y calidad en todos los estilos y movimientos de hip hop
- Colocación y control precisos y decididos de todos los movimientos y partes del cuerpo.
- Facilidad de movimiento
- Cada estilo debe ejecutarse correctamente con un alto nivel de técnica y de la manera original en que se pretendía el estilo. Se recomienda evitar estilos que no puedan ser ejecutados bien por todos los miembros de la crew.
- Usar muchas partes del cuerpo y muchos músculos al mismo tiempo
- Alto nivel de coordinación neuromuscular
- Uso de movimientos y estilos complejos/difíciles específicos de los diversos estilos de hip hop
- Asegurarse de que los movimientos y estilos elegidos sean seguros y bien ejecutados para no correr riesgos lesiones a cualquier miembro de la crew

4.2 Expresión e Interpretación Musical

- Habilidad para expresar la música con la danza y los estilos elegidos
- Expresión de la cultura del hip hop
- Uso de música apropiada a los diversos estilos de hip hop
- La música y los movimientos deben ser inseparables
- Buen ritmo musical
- Uso de la estructura musical natural y fraseo como agudos, graves, ritmos, contratiempos y letras/texto

4.3 Variedad y Creatividad

- Movimientos creativos e impredecibles usando todo el cuerpo
- Uso de una variedad de diferentes estilos y movimientos de hip hop
- Transiciones originales impredecibles al cambiar las posiciones de los miembros de la crew para crear formaciones y una imagen visual
- Las transiciones de un estilo a otro deben ser creativas y fluidas como parte del coreografía
- Cambios impredecibles y creativos en los niveles verticales
- Variedad en el uso de todo el cuerpo

4.4 Formaciones e Imagen Visual

- Uso de toda la crew para crear una imagen visual
- Uso de orientaciones y espacio de piso
- El efecto visual de una crew al crear formaciones y usar los niveles verticales
- Los trucos deben ser coreografiados y no preparados o recuperados de
- Los trucos no deben usarse para presumir, sino que deben tener un propósito en la construcción del coreografía

4.5 Desempeño y presentación del equipo

- Mismo nivel de ejecución de los miembros de la crew: Todos los miembros deben realizar movimientos con la misma precisión
- Muestra de un alto nivel general en la entrega de toda la coreografía
- Energía dinámica e intensidad a lo largo de la actuación (vender la coreografía)
- Capacidad para generar emoción, entusiasmo y el estado de ánimo en relación con la cultura de hip hop
- Coreografía interactiva con miembros de la crew
- Permanecer en el tiempo unos con otros
- Se desaconsejan las actuaciones en solitario, se requiere coreografía del equipo
- Vestimenta y apariencia adecuada a la cultura hip hop/callejera

5 movimientos inaceptables (competiciones de equipos)

Cualquier movimiento que ponga en riesgo de lesionar a un miembro de la crew.

Importante:

Todos los movimientos y especialmente los 'trucos', deben ejecutarse perfectamente, sin ningún peligro/ riesgo de lesiones para ningún miembro de la crew. Si tiene dudas sobre la aceptación, consulte al juez principal antes del comienzo de la ronda preliminar.

6 Notificación sobre Criterios (competiciones de crew)

6.1 Accesorios

No se permiten accesorios (es decir, bastones, sillas, panderetas, instrumentos musicales, cascos).

El atuendo/disfraz puede incluir accesorios como sombreros, gorras, guantes, anteojos, etc. No se permite quitarse prendas durante la presentación. Se permite trabajar con el "atuendo" (levantando los gorros), siempre y cuando se mantengan sobre el bailarín.

Sin embargo, no está permitido cambiar el suéter/gorras, sea cual sea entre los bailarines y no está permitido reemplazar los artículos, solo colóquelos en el piso.

6.2 Efectos musicales

Se permiten efectos de sonido y composiciones originales. Se advierte mucho a los equipos y se les aconseja que la música no se vuelva demasiado compleja con demasiadas ediciones, ya que los efectos de sonido les impiden exhibir un espectáculo de baile hip hop limpio y continuo.

6.3 Trucos

Los trucos están permitidos en la rutina. Sin embargo, los jueces buscan técnica correcta, confianza y calidad de ejecución. Los trucos están bien, si son parte de la rutina.

Sin embargo, no se trata de múltiples giros o trucos. Los jueces quieren ver una rutina pulida y bien ensayada.

Cuanto más técnicamente fuerte sea un bailarín, mejor será el baile. Los trucos son agradables y tienen un lugar en su baile, sin embargo, los jueces siempre buscan transiciones de baile limpias en un truco, la preparación de trucos, buenas combinaciones de baile que formarán el cuerpo del baile que se está realizando y si los trucos tienen un "propósito" en la coreografía y en relación con la interpretación musical.

6.4 Actuación en solitario

Se desaconsejan las actuaciones en solitario, se requiere coreografía del equipo.

El rendimiento de la crew de Hip Hop se trata de habilidades colectivas. En resumen, cada miembro debe poder realizar movimientos de baile en armonía precisa y sincronizarse con otros miembros del grupo. Esta unidad de equipo es importante en el desempeño de la crew.

Sin embargo, un bailarín o bailarines pueden realizar ciertos estilos, saltos, divisiones, volteretas y otros movimientos por sí mismos. Esto debe ser de consecuencias cortas y conectado con la rutina del equipo. Si el(los) mismo(s) bailarín(es) está(n) realizando todos los trucos, movimientos especiales o estilos especiales, esto también podría considerarse como actuación en solitario. Sin embargo, a pesar de la duración de la actuación en solitario, la puntuación/clasificación siempre se basa en la comparación de los

crews

6.5 Estilos (Número de estilos)

En Hip Hop Unite no hay limitaciones, ni número mínimo/máximo de estilos que se deban realizar en la rutina para recibir puntos de Variedad. Sin embargo, una crew debe evitar el uso excesivo de los mismos movimientos o patrones.

7.2 Implementación (Batalla)

Este Reglamento Técnico reemplazará a todos los Reglamentos Técnicos y estará vigente desde enero de 2020 hasta el 31 de diciembre de 2021. Posible implementación para el período 1 las modificaciones y cambios se informarán a través de boletines oficiales especiales.

7.3 Recursos del Campeonato (Batalla)

Las Regulaciones Técnicas de Batalla junto con la Política de Eventos de Hip Hop Unite contienen toda la información que rige las políticas, reglas de competencia y procedimientos para la competencia internacional Hip Hop Unite.

7.4 Requisitos de rendimiento (batalla)

7.4.1 Batalla 1 contra 1

1 batalla donde cada bailarín será desafiado a bailar al ritmo variado e impredecible de un DJ en vivo.

7.4.2 Música

El género musical cambiará para cada bailarín y puede variar desde cualquier género musical como rap, pop, break beats, funk, electrónica, house music, etc...

Como Hip Hop Unite solo está organizando 1vs1 Hip Hop Battle, el género musical, por supuesto, será apropiado para el Hip Hop.

7.4.3 Ronda de Baile

- Cada ronda constará de 2 bailarines solistas que lucharán entre sí frente a frente otro.
- Durante las rondas preliminares, el DJ tocará una canción para cada uno de los 2 bailarines.
- Cada bailarín en las rondas preliminares tendrá la oportunidad de bailar para aprox. 45 seg. – Hay 2 rondas para la preliminar.
- Los jueces elegirán 1 bailarín de cada ronda para avanzar a la siguiente ronda hasta que la batalla progrese a 2 bailarines finales.
- Los 2 bailarines finales pueden tener 2 o 3 canciones cada uno para impresionar a los jueces (dependiendo en el no. de bailarines en la competición).

Tenga en cuenta que si hay más de 40 participantes en la batalla de Hip Hop 1 contra 1 en el Campeonato Europeo de Hip Hop Unite o en el Campeonato Mundial de Hip Hop Unite, el presidente de Hip Hop Unite puede solicitar a los concursantes que muestren un espectáculo de baile para poder preseleccionar.

En los campeonatos nacionales, la decisión recae en el juez principal.

- Una ronda preseleccionada es un escaparate:

El DJ reproducirá la música durante unos 30 segundos, de modo que cada bailarín pueda absorber la música/ el ritmo. De este modo, cada bailarín hará su exhibición uno por uno.

Luego, los jueces seleccionarán 16 u 8 bailarines para luchar por el campeonato, según la cantidad de bailarines preseleccionados.

Tenga en cuenta: la ronda de baile, el tiempo, el número de participantes, la preselección, etc. pueden estar sujetos a cambios si el juez principal lo considera necesario debido a ciertas circunstancias (por ejemplo, el horario).

7.4.4 Jueces

La competencia de batalla será juzgada por un panel de tres (3) jueces. No habrá sistema de puntos para las batallas. Los jueces están buscando a la persona que abarque todos los criterios a continuación.

Inmediatamente después de cada batalla, los jueces levantan la mano hacia el lado del ganador. Solo el bailarín ganador pasa a la siguiente ronda. Bailarines que pierden en la semifinal, luchan por el 3er lugar.

Los jueces pueden pedir pasajes adicionales después de una batalla.

La decisión de los jueces es FINAL e IRREVOCABLE.

7.4.5 Uso de accesorios

No se permite el uso de accesorios. Sin embargo, se permite bailar/jugar con gorra, zapatos, ropa.

7.4.6 Comportamiento, movimientos, etc. inaceptables

Regla número 1 en la batalla: No tocar. Está permitido burlarse, quemarse (gestos con las manos), insultar, etc., al oponente, pero absolutamente prohibido tocar.

Cualquier movimiento que ponga en riesgo de lesionar a un bailarín puede ser considerado inaceptable por el panel de jueces.

7.4.7 Descalificación - Batalla

Un bailarín será descalificado por conducta irrespetuosa, obstrucción de oponentes, uso de alcohol y drogas.

El participante que no se presente o llegue tarde a la(s) competencia(s) será considerado descalificado.

7.5 Criterios (Batalla)

Cada bailarín será juzgado según los siguientes criterios:

- **Originalidad y Creatividad**

Los jueces buscarán la originalidad general con movimientos, transiciones y estilos de baile. Debes presentar tu actuación de una manera única. Se especial, diferente

y fresco con todos los aspectos de su rutina. El competidor debe ser versátil y tener buena musicalidad.

Agregue su sabor, algo extraordinario.

- **Técnica**

Los jueces evaluarán a cada competidor en base al estilo, la dificultad de los movimientos y la ejecución de cada movimiento y colocación del cuerpo. El participante debe mantener el control de la velocidad, la dirección y el impulso.

- **Musicalidad**

Tus movimientos de baile deben complementar la música que se toca y fluir con el estilo de esta competencia. La musicalidad de los competidores se juzga según la frecuencia con la que pueden tocar los acentos mayores y menores creados por varios instrumentos dentro de la canción.

Se trata de improvisación e interacción con la música.

- **Espectáculo y presencia escénica y presentación general**

Los jueces evaluarán en base a la actitud, la energía, la intensidad y la presencia, así como la conexión con la audiencia. Esto se puede mostrar a través de la expresión facial, el contacto visual, el movimiento corporal y la coreografía. ¡Muéstranos tu factor X!

Se trata de entretenimiento, rendimiento y la conexión con la audiencia.

No estropees el escenario.

- **Respuestas**

Cómo reacciona el bailarín a lo que le ha dado el contrario.

Importante:

La batalla se trata de luchar entre sí, y no para la audiencia o los jueces.

7.6 Calificación para Campeonatos Internacionales (Batalla)

Para ser elegible para los eventos sancionados por batallas europeas o mundiales de Hip Hop Unite, un competidor debe ser nominado por el miembro internacional de Hip Hop Unite del país del que es ciudadano.

Deben adherirse al procedimiento oficial de Nominación Nacional de ese país. Los competidores extranjeros (no ciudadanos) con residencia en otro país que no sea el suyo, pueden

participar en los eventos internacionales antes mencionados, solo si han cumplido con los procedimientos de Nominación Nacional del país que desean representar.

Si ambos países son miembros de Hip Hop Unite International, ambos países deben estar de acuerdo y aceptar para permitir que el competidor compita.

No hay máx. número de bailarines de cada país miembro que están clasificados para los Campeonatos de Batalla Europeos y Mundiales Hip Hop Unite.

Hip Hop Unite Battle es una batalla de 1 contra 1 y está abierta a todos los bailarines, hombres y mujeres. Tenga en cuenta que Hip Hop Unite ofrece dos divisiones; Adulto (edad mínima 13 años) y Joven (edad de 7-12 años).

7.7 Movimientos inaceptables (Batalla)

Cualquier movimiento que ponga en riesgo de lesionar a un miembro de la crew.

Importante:

Todos los movimientos y especialmente los 'trucos', deben ejecutarse perfectamente, sin ningún peligro/ riesgo de lesiones para ningún miembro de la crew. Si tiene dudas sobre la aceptación, consulte al juez principal antes del comienzo de la ronda preliminar.

8 concursos de dúos

Hip Hop Duo está compuesto por dos (2) bailarines donde ambos pueden ser hombres, mujeres o mixto para cada División de Edad.

8.1 Estructura – Rondas de Competición (Dúo)

Todas las competencias internacionales tendrán un mínimo de dos rondas de competencia dependiendo del número de registros en la división de competencia:

Ronda preliminar	Cuando más de 20 dúos, se arreglará
ronda semifinal	Máximo 15 dúos
Ronda final	Máximo 7 dúos

Sin embargo, el número de rondas de competencia depende, en eventos internacionales, del horario. El juez principal puede decidir cambiar la estructura anterior y limitar o aumentar el número de equipos y rondas.

Para las divisiones de dúo, el máximo de dúos/país de la siguiente manera:

todas las rondas	A partir del 1 de enero de 2020 esto es válido	Máximo 5 dúos/país
------------------	------------------------------------------------	--------------------

8.1.1 Las rondas de competición

- El propósito de la ronda preliminar es encontrar los 15 dúos mejor clasificados para pasar a la ronda semifinal.
- El propósito de la ronda semifinal es encontrar los 7 mejores dúos clasificados para proceder a la ronda final
- El propósito de esta Final es encontrar el orden de los 7 mejores dúos.

Estas rondas se utilizarán para verificar el cumplimiento de las Reglas y Regulaciones.

8.2 Orden de ejecución (dúo)

8.2.1 Ronda Preliminar

El orden de actuación de todas las rondas se asigna aleatoriamente mediante un sorteo de números realizado por el sistema informático. El número asignado a cada dúo será su número de dúo y el orden de actuación para la ronda específica.

8.3 Requisitos de rendimiento (dúo)

8.3.1 Divisiones de edad

Las edades de los miembros del dúo deben cumplir con los Requisitos de edad para Hip Hop campeonatos. Un breve resumen de las divisiones de edad:

- Cadete: De siete (7) a trece (13) años
- Junior: De doce (12) a diecisiete (17) años
- Adulto: Mayores de diecisiete (17) años
- Mayor: Mayores de 35 años y mayores

HIP HOP ÚNETE			
Categoría de edad de dúo de hip hop 2021: división de competencia por edad			
División de edad	nacido en año	La edad del competidor se convertirá durante 2021	Competencia División Hip Hop
DUO ADULTO	2004 o anterior	17 y más	dúo de hip hop
DÚO JOVEN	2009 2008 2007 2006 2005 2004	12,13,14,15,16,17	dúo de hip hop
DÚO CADETE	2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008	7,8,9,10,11,12,13	dúo de hip hop
DUO SENIOR	1986 o anterior	35 y más	dúo de hip hop

- Los dúos deben competir en su división de edad, por ejemplo, un dúo de cadetes no puede competir en la división de edad junior, un dúo junior no puede competir en la división de edad de adultos o cadetes. (excepción: si los 2 integrantes del dúo nacieron en 2004, podrán competir en Cadete o Junior, si los 2 integrantes nacieron en 2000, podrán competir en Junior o Adulto)
- Hip Hop Unite, FISAF International y el Organizador del Evento no son responsables de la programación individual de un miembro del dúo que compita en más de una categoría/división de competencia.
- Tenga en cuenta su salud y estado físico personal si desea participar muchas veces.
- En competencias nacionales, licencia de conducir vigente, credencial de estudiante o pasaporte que acredite
Se requiere la fecha de nacimiento.
- Para competencias internacionales/mundiales se requiere una copia del certificado de nacimiento o pasaporte requerido.

8.3.2 Límite de participación

Un miembro del dúo no puede competir en más de un (1) dúo por división de edad por competencia.

8.3.3 Vestimenta de actuación

Se requiere que los competidores usen vestimenta apropiada para su desempeño. Cualquier ropa adecuado a la cultura y se permite muchos estilos de Hip Hop.

Los uniformes/disfraces para todos los dúos deben ser apropiados para la edad de los participantes que realizan la rutina. Sin ropa reveladora.

Se aceptan uniformes/disfraces si son apropiados para la rutina/historia. Sin embargo, NO se aceptan disfraces teatrales (fx disfraces como dibujos animados, papeles de películas, etc.). Esto es una competencia de baile y no un espectáculo.

El calzado debe estar limpio; los zapatos son obligatorios (no se permiten los pies descalzos).

Se prohíben las sustancias aplicadas al cuerpo o la ropa que puedan afectar la superficie limpia y seca del escenario y la seguridad de los compañeros competidores.

Para las divisiones Cadet & Junior, tenga en cuenta que los materiales de disfraces que sugieran temas sexuales, desviados, sadomasoquistas u otros temas para adultos están prohibidos.

Los bailarines adultos deben tener en cuenta que son ellos quienes marcan tendencia para los bailarines más jóvenes, quienes los admiran y buscan inspiración en ellos. Por eso es muy importante vestirse con buen gusto.

Pintura facial: la expresión y la expresión facial pueden agregar un nivel de autenticidad a una actuación y elevarla de buena a excelente. "La expresión facial no es un disfraz que te pones. Es una parte de ti y de cómo te sientes". No se recomienda pintarse la cara y podría tener un gran impacto negativo en la actitud/expresión, afectando así la puntuación/clasificación total.

8.3.4 Indumentaria/accesorios de rendimiento inaceptables

Se considera vestimenta insatisfactoria la siguiente:

- Traje que es demasiado corto y no se considera que cubra adecuadamente
- Vestuario teatral
- Aceite corporal, Pintura corporal
- Productos excesivos para el cuerpo o el cabello que pueden poner en peligro la seguridad de cualquier crewo cambiar la superficie del piso
- No se aceptarán accesorios. Esto incluye pero no se limita a sillas, pelotas, cadenas, etc
- No se debe quitar la vestimenta durante la presentación, incluidos sombreros, anteojos de sol o ropa. Sin embargo, se permite trabajar con el “atuendo” (levantando los gorros), siempre y cuando se mantengan sobre el bailarín.

No está permitido cambiar el suéter / gorras, lo que sea entre los bailarines y no está permitido reemplazar los artículos, solo colóquelos en el piso.
- Tenga en cuenta: en caso de firmar un acuerdo con patrocinadores potenciales, se les pedirá a los equipos/bailarines que no usen atuendos con logotipos competitivos o logotipos que estén en conflicto con los patrocinadores.

8.3.5 Área de actuación Dúo

El área de actuación será de un mínimo de 5m x 5m.

8.3.6 Arranque en falso / Interrupción

Una salida en falso se define como:

3. Un problema técnico que impida el comienzo de una actuación después de que el dúo haya subido al escenario.
4. Un problema técnico que impide la continuación de una actuación una vez que ha comenzado

Un comienzo en falso/interrupción es cuando las circunstancias que lo causan no están dentro del alcance del dúo. control. Esto incluiría, pero no se limita a, daño a la instalación, falla de equipos u objetos extraños en el escenario.

La decisión sobre si la salida/interrupción en falso será aceptable será del criterio exclusivo del Juez Principal. Si se considera que se trata de una salida/interrupción en falso, entonces el El dúo tendrá la opción de actuar inmediatamente o al final de la categoría.

Una rutina que no se inicia o se interrumpe, sin completar, por culpa de un bailarín, no se considera una salida en falso/interrupción. Esto incluiría, entre otros, olvidar una rutina, caerse. Si no es una salida en falso/interrupción, el dúo será descalificado.

8.3.7 Tiempo de ejecución

El tiempo de actuación es de 1,15 a 1,30 minutos para un dúo. El cronometraje comienza con el primer sonido audible y termina con el último sonido audible (esto incluye un pitido de indicación si se usa).

Cuando un dúo desee sustituir otra grabación de su interpretación musical, primero debe ser aprobado por el juez principal y esta nueva grabación será cronometrada durante el próximo

ronda. Si esta nueva grabación no está de acuerdo con el reglamento de tiempo, el dúo será penalizado por los Jueces. La sustitución de la grabación solo es posible debido a problemas técnicos.

8.3.8 Música de interpretación

Al registrar su Duo, cargue su música en formato MP3 a través de nuestro sitio web.

Música de respaldo:

- Los dúos deben LLEVAR AL MENOS UN (1) CD CON SU MÚSICA AL EVENTO, POR SI HAY PROBLEMAS CON LA PISTA MP3 CARGADA.
- El CD de respaldo debe estar rotulado, identificándose claramente con lo siguiente:
- Categoría y división, Nombre del Dúo, País.
- Al usar el CD de respaldo, debe haber solo una pista con la música de la competencia. Toda la música será retenida por el organizador del evento hasta el final del evento. La música solo está permitida en CD.
- En caso de que el juez principal o un dúo solicite la presentación de otra grabación musical, el juez principal debe aprobarlo. La nueva grabación se volverá a programar antes de la siguiente ronda, para verificar que cumpla con las Reglas y Regulaciones y, cuando se haga, debe ser autorizada para su uso por el Juez Principal.

8.3.9 Idioma musical

No se aceptará música que contenga lenguaje que el juez principal, en consulta con el panel de jueces, considere inapropiado y/u ofensivo. Los dúos tendrán la oportunidad de reemplazar su música de presentación después de la ronda preliminar si es necesario.

El panel de jueces ahora está siendo más estricto con las divisiones de cadetes/jóvenes con respecto al lenguaje musical. Los cadetes/jóvenes no pueden usar lenguaje musical como la división de adultos, y se les notificará que el lenguaje sexual y la rutina que no se considere apropiado para los bailarines cadetes/jóvenes serán sancionados.

Tenga en cuenta que si bien puede encontrar cierto lenguaje apropiado, puede ser considerado ofensivo para otros. Si no está seguro, comuníquese con el presidente del Comité Técnico de HHU (muchas canciones/pistas tienen una versión limpia).

La música y las canciones pertenecientes a una marca comercial no se pueden utilizar como música de competición.

8.3.10 Panel de jueces

El jurado estará compuesto por 4 jueces de puntuación. Cada juez aplicará una puntuación global de 10 para dar una clasificación a cada dúo.

El juez principal supervisará el panel de jueces y es la máxima autoridad técnica en una competencia internacional de Hip Hop Unite. El Juez Principal es responsable de asegurar la aplicación justa y consistente de las Reglas y Regulaciones por parte del panel de jueces y de supervisar la implementación correcta de los sistemas de evaluación y la tabulación de los resultados.

8.3.11 Clasificación

El objetivo del sistema de clasificación es determinar el ganador por la mayoría de los lugares otorgados por el panel de jueces, en lugar de una suma de puntajes.

El sistema de tabulación encontrará el dúo con la mayor cantidad de primeros lugares, luego la mayor cantidad de segundos y terceros, etc., para determinar la clasificación final.

8.3.12 Notificación

Después de la ronda preliminar, los puntajes y la clasificación del dúo que no calificará para la semifinal NO se mostrarán ni anunciarán. _____

Después de la ronda semifinal, los puntajes y la clasificación de los dúos que no clasificarán para la ronda final NO se mostrarán ni anunciarán. _____

En las finales el anuncio de la clasificación final se hará en la ceremonia de entrega de premios.

Después de la ronda final, se mostrarán todos los puntajes y la clasificación de todos los dúos.

8.4 Clasificación empatada (dúo)

Cuando dos o más dúos tengan exactamente la misma clasificación en una ronda de competencia, el posicionamiento será decidido por la clasificación del Juez Principal de Hip Hop.

8.5 Criterios Hip Hop (Dúo)

Todos los movimientos deben ser apropiados y reflejar los diversos estilos y estilos de Hip Hop. 'movimientos'.

No existe una definición para describir el baile hip-hop. El baile hip-hop se refiere a los estilos de baile callejero interpretados principalmente con música hip-hop o que han evolucionado como parte de la cultura hip-hop.

La coreografía debe mostrar diferentes estilos con respecto a todos los siguientes criterios:

8.5.1 Técnica y Complejidad

- Alto nivel de habilidad técnica y calidad en todos los estilos y movimientos de hip hop
- Colocación y control precisos y decididos de todos los movimientos y partes del cuerpo.
- Facilidad de movimiento
- Cada estilo debe ejecutarse correctamente con un alto nivel de técnica y en el forma original en que se pretendía el estilo. Se recomienda evitar estilos que no puede ser ejecutado bien por ambos bailarines
- Usar muchas partes del cuerpo y muchos músculos al mismo tiempo
- Alto nivel de coordinación neuromuscular
- Uso de movimientos y estilos complejos/difíciles específicos de los diversos estilos de hip hop

- Asegurarse de que los movimientos y estilos elegidos sean seguros y bien ejecutados para no correr riesgos lesión a cualquier bailarín

8.5.2 Expresión e Interpretación Musical

- Habilidad para expresar la música con la danza y los estilos elegidos
- Expresión de la cultura del hip hop
- Uso de música apropiada a los diversos estilos de hip hop
- La música y los movimientos deben ser inseparables
- Buen ritmo musical
- Uso de la estructura musical natural y fraseo como agudos, graves, ritmos, contratiempos y letras/texto

8.5.3 Variedad y creatividad

- Movimientos creativos e impredecibles usando todo el cuerpo
- Uso de una variedad de diferentes estilos y movimientos de hip hop
- Transiciones originales impredecibles al cambiar de posición como dúo para crear formaciones y una imagen visual
- Las transiciones de un estilo a otro deben ser creativas y fluidas como parte del coreografía
- Cambios impredecibles y creativos en los niveles verticales
- Variedad en el uso de todo el cuerpo

8.5.4 Formaciones e Imagen Visual

- Trabajar juntos como un dúo para crear una imagen visual
- Uso de orientaciones y espacio de piso
- El efecto visual de un dúo al crear interacciones y usar los niveles verticales
- Los trucos deben ser coreografiados y no preparados o recuperados de
- Los trucos no deben usarse para presumir, sino que deben tener un propósito en la construcción del coreografía

8.5.5 Desempeño y presentación del equipo

- Mismo nivel de ejecución de ambos bailarines: ambos bailarines deben realizar los movimientos con la misma precisión
- Muestra de un alto nivel general en la entrega de toda la coreografía
- Energía dinámica e intensidad a lo largo de la actuación (vender la coreografía)
- Capacidad para generar emoción, entusiasmo y el estado de ánimo en relación con la cultura de hip hop
- Vestimenta y apariencia adecuada a la cultura hip hop/callejera

8.5.1 Interacción entre bailarines

- En Hip Hop Unite, la coreografía interactiva con ambos bailarines y mantenerse al mismo tiempo son muy importantes. La danza es una forma de comunicación visual y socialmente organizada. La danza interactiva es importante ya que puede aumentar el potencial de interpretación de los bailarines y puede conducir a una mayor conciencia y control del movimiento corporal por parte del bailarín.

8.6 Movimientos inaceptables (dúo)

Cualquier movimiento que ponga en riesgo de lesionar a un miembro del dúo.

Importante:

Todos los movimientos y especialmente los 'trucos' deben ejecutarse perfectamente, sin ningún peligro/ riesgo de lesiones para ningún miembro del dúo. Si tiene dudas sobre la aceptación, consulte al juez principal antes del comienzo de la ronda preliminar.

8.7 Notificación sobre Criterios (Duo)

8.7.1 Accesorios

No se permiten accesorios (es decir, bastones, sillas, panderetas, instrumentos musicales, cascos).

El atuendo/disfraz puede incluir accesorios como sombreros, gorras, guantes, anteojos, etc. No se permite quitarse prendas durante la presentación. Se permite trabajar con el "atuendo" (levantando los gorros), siempre y cuando se mantengan sobre el bailarín.

Sin embargo, no está permitido cambiar el suéter/gorras, sea cual sea entre los bailarines y no está permitido reemplazar los artículos, solo colóquelos en el piso.

8.7.2 Efectos musicales

Se permiten efectos de sonido y composiciones originales. Se advierte mucho a los dúos y se les aconseja que la música no se vuelva demasiado compleja con demasiadas ediciones, ya que los efectos de sonido les impiden exhibir una actuación de baile hip hop limpia y continua.

8.7.3 Trucos

Los trucos están permitidos en la rutina. Sin embargo, los jueces buscan técnica correcta, confianza y calidad de desempeño. Los trucos están bien, si son parte de la rutina.

Sin embargo, no se trata de múltiples giros o trucos. Los jueces quieren ver una rutina pulida y bien ensayada.

Cuanto más técnicamente fuerte sea un bailarín, mejor será el baile. Los trucos son agradables y tienen un lugar en su baile, sin embargo, los jueces siempre buscan transiciones de baile limpias en un truco, la preparación de trucos, buenas combinaciones de baile que formarán el cuerpo del baile que se está realizando y si los trucos tienen un "propósito" en la coreografía y en conexión con la interpretación musical.

8.7.4 Actuación en solitario

Se desaconsejan las actuaciones en solitario, se requiere coreografía en dúo.

La actuación del dúo de Hip Hop se trata de habilidades colectivas. En resumen, cada miembro debe poder realizar movimientos de baile en armonía precisa y sincronizada con su pareja de baile. Esta unidad es importante en las actuaciones en dúo.

Sin embargo, un bailarín o bailarines pueden realizar ciertos estilos, saltos, divisiones, volteretas y otros movimientos por sí mismos. Esto debe ser de consecuencias cortas y conectado con la rutina. Si el(los) mismo(s) bailarín(es) está(n) realizando todos los trucos, movimientos especiales o estilos especiales, esto también podría considerarse como actuación en solitario. Sin embargo, a pesar de la duración de la actuación en solitario, la puntuación/clasificación siempre se basa en la comparación del dúo.

8.7.5 Estilos

En Hip Hop Unite no hay limitaciones, ni número mínimo/máximo de estilos que se deban realizar en la rutina para recibir puntos de Variedad. Sin embargo, un dúo debe evitar el uso excesivo de los mismos movimientos o patrones.

9 Requisitos generales: todas las categorías

9.1 Código de conducta

Los Atletas de Hip Hop están obligados a seguir el buen espíritu del deporte y los valores éticos del deporte, los principios del Juego Limpio, los Códigos Antidopaje Nacionales e Internacionales y demás normas y reglamentos vigentes.

El juego limpio se refiere a menudo como “el espíritu del deporte”, es la esencia del Olimpismo; así es como jugamos de verdad. El espíritu del deporte es la celebración del espíritu, el cuerpo y la mente humanos, y se caracteriza por los siguientes valores:

- **Ética, juego limpio y honestidad**
- **Salud**
- **Excelencia en el desempeño**
- **Carácter y educación**
- **Diversión y alegría**
- **Trabajo en equipo**
- **Dedicación y compromiso.**
- **Respeto a las normas y leyes.**
- **Respeto por sí mismo y por los demás participantes**
- **Coraje**
- **Comunidad y solidaridad**

9.2 FISAF Internacional y Antidopaje

FISAF Internacional condena el uso de drogas que mejoran el rendimiento y las prácticas de dopaje porque son contrarios a la ética del deporte y potencialmente dañinos para la salud de los atletas. Quienes hayan cometido una práctica de dopaje serán sancionados por la FISAF Internacional.

A los efectos de esta Política, una práctica de dopaje es: la toma de sustancias o el uso de métodos prohibidos por la AMA como se menciona en la Lista de Clases y Métodos de Dopaje de la AMA; o ayudar, o estar involucrado en una práctica de dopaje.

La información de las sustancias y métodos prohibidos se puede encontrar en la WADA (Agencia Mundial Antidopaje), páginas [www: https://www.wada-ama.org/](https://www.wada-ama.org/)

Cuando se realizan pruebas de drogas en un evento autorizado por FISAF Internacional, todas las crews deben estar disponibles para las pruebas.

10 Descalificación

10.1 Procedimiento de descalificación

Para descalificar a una crew/dúo, un juez principal debe cumplir con el siguiente procedimiento. La descalificación solo se aplica a las circunstancias especificadas en las Reglas y Regulaciones.

10.1.1 Ronda Preliminar

El Juez Principal advierte por escrito a la crew que está infringiendo las Reglas y Regulaciones o el Código de Conducta y, si persigue esta infracción, puede dar lugar a la descalificación.

Esta advertencia por escrito debe ser firmada por el Juez Principal, el original entregado a la crew y un copia guardada para los registros de la competencia.

10.1.2 Ronda Semifinal

Cuando un equipo/dúo, previamente advertido por el juez principal, continúa incumpliendo las reglas y regulaciones o el código de conducta, el juez principal está autorizado a descalificar al equipo/dúo de una competencia.

Cuando un grupo/dúo es descalificado, el juez principal dará una notificación por escrito al tabulador para eliminar los resultados del equipo. El juez principal luego notificará a la crew/dúo de su descalificación.

10.2 Protestas

Cuando ocurran circunstancias extraordinarias, se debe presentar una protesta al Juez Principal, dentro de 1 hora del cierre de la categoría actual. Las protestas serán consideradas por cualquier miembro del Comité Técnico presente y el Juez Principal, siendo la decisión de este grupo definitiva.

11 Impacto de la pandemia en HHU Eventos 2021

11.1 El brote de coronavirus

El brote de coronavirus ya ha tenido un gran impacto en toda la industria de eventos, obligando a los organizadores de eventos a cancelar o posponer sus competencias, convenciones, ferias comerciales y conferencias. Si bien la situación está evolucionando rápidamente y el impacto total en las partes interesadas del evento y la economía en general apenas comienza a sentirse, Hip Hop Unite ha respondido a la crisis no cancelando algunos eventos, sino rehaciéndolos como eventos digitales.

11.1.1 Modelo de negocio cambiante

Traducir de eventos físicos a virtuales es un desafío creativo, técnico y financiero. Sin embargo, la seguridad de nuestra comunidad es una prioridad.

11.1.2 Campeonato de Europa HHU 2021

A la luz de las recomendaciones de seguridad sanitaria, ofreceremos nuestro Campeonato Europeo HHU anual 2021 como un evento digital. Esperamos reunir a nuestros bailarines en este nuevo formato virtual.

Estamos trabajando con líderes de la industria para producir una competencia en línea que brinde valor real en estos tiempos extraordinarios. Traeremos jueces y talleres internacionales al espectáculo, y este será un viaje que no querrá perderse.

Las regulaciones, reglas y estructura siguen siendo las mismas.

11.2 Campeonatos Oficiales

Como el Campeonato Europeo HHU 2021 será virtual, confirmamos que este evento será un Campeonato Europeo Oficial de Hip Hop Unite.

Los ganadores de cada categoría recibirán el título de Campeones de Europa HHU, por lo que también la clasificación se clasificará según los campeonatos europeos oficiales de HHU.