

THE WORLD'S #1 DANCE CREW CHAMPIONSHIP



**RULES &
REGULATIONS**

www.HIPHOPINTERNATIONAL.com

ÍNDICE

INTRODUCTION	3
ABOUT HIP HOP INTERNATIONAL	3
ENTRY & ELIGIBILITY CRITERIA & POLICIES	4
NATIONALITY REQUIREMENTS	4
PARTICIPATION ELIGIBILITY FOR CREWS FROM NON-AFFILIATE COUNTRIES	4
NUMBER & SELECTION OF DANCE CREWS FOR THE WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP FORMS & RELEASES	4
COMPOSITION OF A DANCE CREW	5
AGE REQUIREMENTS FOR JUNIOR, VARSITY & ADULT DIVISIONS	5
PARTICIPATION LIMITS	6
CREW MEMBER SUSPENSION/DISQUALIFICATION	6
COMPETITION ROUNDS	6
CREW PERFORMANCE ORDER	7
COMPETITION ORDER OF DIVISIONS	7
CREW MEMBER CHANGES	7
CREW MEMBER CHANGES, ADDITIONS, SUBSTITUTIONS DURING THE COMPETITION DEFENDING CHAMPIONS	7
ENTRY CHANGES, ADDITIONS, SUBSTITUTIONS FOR DEFENDING CHAMPIONS	8
ROUTINE CHANGES	8
PRACTICE ROUNDS/TECH REHEARSAL	8
MUSIC CRITERIA	8
ROUTINE/MUSIC LENGTH REQUIREMENTS	10
GENERAL RULES & CRITERIA	11
SCORING THE ROUTINE	15
PERFORMANCE CRITERIA	15
SKILL CRITERIA	16
VARIETY OF DANCE STYLES	17
LIST OF DEDUCTIONS	18
FORMAL INQUIRY FOR DEDUCTIONS	19
SCORING & RANKING	20
JUDGING THE COMPETITION	21
DUTIES OF THE JUDGES	21
COMPOSING THE ROUTINE • THE DO'S & DON'TS	23
JUDGES TIPS ON WHAT TO CONSIDER IN THE DEVELOPMENT OF YOUR ROUTINE	23
CODE OF CONDUCT	24

INTRODUCCIÓN

El Manual Oficial de Reglas y Reglamentos de Hip Hop International incluye los requisitos de elección/inscripción, los procedimientos estándar y las normas para competir en los Campeonatos de Hip Hop Dance organizados por Hip Hop International (HHI) y sus afiliados en todo el mundo.

Los Campeonatos de Hip Hop Dance de HHI son eventos competitivos que brindan a los bailarines oportunidades para mostrar el arte y la técnica del hip hop y otros estilos nacidos en las calles y los clubs, tanto a nivel nacional como internacional, con posibilidades de exposición en televisión y medios, y prestigiosos títulos nacionales y mundiales.

Los grupos presentan sus mejores trabajos de técnica y rendimiento en una rutina coreografiada. La creatividad, el espectáculo y la libertad artística siempre se fomentan, siempre que no se comprometa la integridad, el buen gusto ni la seguridad.

No existe una única definición para describir la danza hip hop. Es una fusión de disciplinas y expresiones culturales que capturan el aspecto, la actitud, la postura, la música y los elementos del entorno urbano. La danza hip hop evoluciona y se redefine continuamente con cada nueva generación de bailarines, y HHI se mantiene al día con las tendencias a medida que surgen.

Según HHI, una pieza de hip hop con la máxima puntuación contiene una variedad de estilos de danza, showmanship, movimientos distintivos originales, música atractiva y una demostración de coreografía completa y continua (de pies a cabeza), sin abuso de gimnasia, cheer, acrobacias o movimientos excesivamente peligrosos.

SOBRE HIP HOP INTERNACIONAL (HHI)

Hip Hop International, fundada en 2002 y con sede en Los Ángeles, produce múltiples competiciones de danza (presenciales y televisadas), batallas y workshops. Entre ellas: MTV's Randy Jackson presents America's Best Dance Crew, el USA Hip Hop Dance Championship, el World Hip Hop Dance Championship, las World Battles y los World Moves Dance Workshops.

HHI es reconocida en más de 100 países por sus eventos en vivo, retransmisiones y emisiones televisivas a nivel mundial.

HHI está representada por licenciarios oficiales en todo el mundo que respetan los orígenes del hip hop y organizan sus eventos y competiciones bajo el auspicio de HHI, determinando los campeones nacionales que se clasifican para representar a su país en el World Hip Hop Dance Championship y las World Battles.

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

CRITERIOS Y POLÍTICAS DE INSCRIPCIÓN Y SELECCIÓN

Todos los participantes deben cumplir las normas de elegibilidad de HHI. Quienes se inscriban en cualquier evento afiliado a HHI y/o en eventos continentales/mundiales son responsables de aportar información personal exacta y documentación que acredite su elegibilidad nacional y fecha de nacimiento.

REQUISITOS DE NACIONALIDAD

1. Cada miembro del grupo debe ser ciudadano o residente del país que representa.
2. La prueba de ciudadanía o residencia debe validarse antes de cada competición por el organizador.
3. Quien declare residencia debe vivir en el país un mínimo de seis (6) meses y poder aportar documentación oficial que lo acredite.
4. Un miembro no puede competir por más de dos (2) países en tres (3) años consecutivos.
5. Un miembro no puede representar a dos países en el mismo evento y/o dentro del mismo año.
6. Organizadores, jueces, licenciarios y su personal directo no pueden competir en ningún evento oficial de HHI.
7. Es responsabilidad del miembro declarar todos sus alias. El nombre en el formulario de inscripción debe coincidir con el del pasaporte o documento oficial/escolar.

ELECCIÓN DE PARTICIPACIÓN PARA GRUPOS DE PAÍSES SIN AFILIADO

Los grupos de países sin afiliado HHI pueden participar en un campeonato HHI afiliado en otro país. Recibirán puntuación pero no serán elegibles para clasificación. Como siempre, su participación en el World Hip Hop Dance Championship podrá considerarse previa solicitud escrita y revisión en vídeo por la sede central de HHI.

NÚMERO Y SELECCIÓN DE GRUPOS PARA EL CAMPEONATO MUNDIAL DE HIP HOP DANCE

Todos los eventos deben registrarse por las Reglas y Reglamentos de HHI. Un evento que las incumpla puede ser sancionado con multas, suspensión y/o expulsión.

Los grupos que participan en el Mundial acceden desde: (a) rondas de clasificación nacionales producidas por licenciarios de HHI; (b) selección del licenciario cuando no haya clasificación nacional; y/o (c) invitación especial de HHI.

Los cinco primeros de cada división de cada campeonato nacional se clasifican para el Mundial. Si hay campeón mundial defensor, se clasificarán los cinco primeros más el campeón defensor.

Si algún clasificado no puede competir en el Mundial, el licenciario HHI podrá seleccionar al siguiente según los resultados nacionales. Si no hay grupos clasificables que puedan asistir, el licenciario podrá seleccionar a otro grupo con la aprobación de HHI.

FORMULARIOS Y AUTORIZACIONES

1. Los participantes deben completar y firmar todos los formularios de inscripción y entregarlos a la oficina afiliada nacional de HHI antes del plazo, con las tasas correspondientes. Debe adjuntarse pasaporte, ID escolar o documento oficial con foto reciente (últimos dos años).
2. Exención de responsabilidad: cada participante debe firmar una exención de responsabilidad antes de la competición, liberando a HHI, organizador, agentes, personal y patrocinadores de cualquier accidente o lesión antes, durante o después del evento.

3. Cesión de imagen: todos los participantes deben autorizar a HHI, sus afiliados, organizador, agentes y patrocinadores a filmar/grabar sus actuaciones y participación para su uso en televisión, cine, vídeo doméstico, internet, redes sociales, radio, notas de prensa, y otros medios presentes o futuros.

COMPOSICIÓN DE UN GRUPO DE DANZA

GRUPOS DE 5-9 MIEMBROS • JUNIOR, VARSITY Y ADULT

Mínimo cinco (5) y máximo nueve (9) miembros.

JUNIOR DIVISION	Ages twelve (12) and younger
Varsity DIVISION	Ages thirteen (13) to seventeen(17)
ADULT DIVISION	Ages eighteen (18) and older

REQUISITOS DE EDAD PARA JUNIOR, VARSITY Y ADULT

1. La prueba de edad de cada participante debe ser validada por el organizador antes de la competición (licencia de conducir vigente, copia de certificado de nacimiento y/o pasaporte). Para competiciones continentales/mundiales se requiere copia de certificado de nacimiento y/o pasaporte.
2. **Un máximo de tres (3) tripulantes más jóvenes podrán competir en una tripulación de una división mayor, pero ningún tripulante mayor podrá competir en una tripulación de una división menor.**
3. Quien cumpla años y “caiga” entre dos divisiones dentro del año competitivo (hasta el 31/12) puede competir en cualquiera de las dos.

Ejemplo: un joven de 12 que cumple 13 dentro del año (hasta 31/12) puede competir en Junior o Varsity; uno de 17 que cumple 18, en Varsity o Adult.

MINICREW DE 3-4 MIEMBROS:

total de tres (3) o cuatro (4), **cualquier edad.**

MEGACREW DE 10-40 MIEMBROS:

de diez (10) a cuarenta (40), **cualquier edad.**

JV MEGACREW DE 10-40 MIEMBROS:

Una JV MegaCrew está compuesta por un mínimo de diez (10) y un máximo de cuarenta (40) miembros. Los miembros de la JV MegaCrew pueden tener hasta 17 años. Un joven de 17 años que cumpla 18 años durante el año de la competencia (antes del 31/12) puede competir en la división JV MegaCrew. Además, hasta el 10% de la tripulación puede estar compuesta por miembros que tengan 18 años y cumplan 19 años durante el año calendario de la competencia.

LÍMITES DE PARTICIPACIÓN

1. Un miembro no puede competir en más de **dos (2)** grupos por división.
2. Un grupo no puede tener a **más de 1/3** de sus miembros compitiendo también en otro grupo de la misma división.
3. Los miembros de un MegaCrew no pueden incluir a **más de 1/3** de los integrantes de un JV MegaCrew que compita en la misma competición

SUSPENSIÓN/DESCLASIFICACIÓN DE MIEMBROS

Falsear información personal y/o documentación de identificación nacional o no revelar información relevante que afecte la identidad está sujeto a descalificación, suspensión y/o otras sanciones que HHI considere necesarias

NOMBRES DE LOS GRUPOS

El nombre no debe ser ofensivo ni lascivo (incluye, entre otros, términos que menoscaben género, etnia, religión, palabrotas o términos similares). El organizador puede rechazar un nombre inapropiado y solicitar otro acorde a los estándares de HHI.

RONDAS DE COMPETICIÓN

Puede haber una ronda (solo final), dos (preliminar y final) o tres (preliminar, semifinal y final). El organizador determina el número según el total de grupos participantes y el tiempo disponible.

El número total de tripulaciones que avanzarán de una ronda a la siguiente es el siguiente:

DOS RONDAS (Preliminar → Final)

PRELIMINAR A RONDA FINAL

- 1–10 grupos: hasta 5 + campeón defensor
- 11–15 grupos: hasta 7 + campeón defensor
- 16+ grupos: hasta el 50% + campeón defensor

TRES RONDAS (Preliminar → Semifinal → Final)

PRELIMINAR A SEMIFINAL

El número de grupos que avanza de la preliminar a la semifinal puede ser hasta el 50% del total que participa.

SEMIFINAL A FINAL

Junior	Hasta 7 + defending champion
Varsity	Hasta 7 + defending champion
Adult	Hasta 7 + defending champion
MiniCrew	Hasta 7 + defending champion
JV MegaCrew	Hasta 7 + defending champion
MegaCrew	Hasta 7 + defending champion

*** Nota: En una ronda semifinal a final de un campeonato mundial, intercontinental o internacional, el organizador avanzará más de 7 si y cuando un país tenga más de tres tripulaciones avanzando a la ronda final.**

ORDEN DE ACTUACIÓN

Preliminar: sorteo por ordenador realizado por el organizador.

Semifinal*: orden inverso a las puntuaciones de preliminar.

Final: orden inverso a las puntuaciones de semifinal + campeón defensor.

La decisión de realizar una ronda semifinal la determina el organizador del evento.

COMPETITION ORDER OF DIVISIONS*

Junior → Varsity → Adult → JV MegaCrew → MiniCrew → MegaCrew

* El organizador puede cambiar el orden avisando antes del inicio del evento.

CAMBIOS DE MIEMBROS DEL GRUPO

CAMBIOS DE MIEMBROS, SUMAS Y SUSTITUCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN

Todos los miembros inscritos (tras la acreditación in situ) deben competir al inicio. HHI no permite cambios de una ronda a otra sin causa justificada y aprobación del organizador. Se verificará a cada miembro durante la competición.

Competir con más, menos o diferentes miembros que los registrados sin aprobación puede conllevar descalificación/suspensión y/o sanciones. Sustituciones una vez iniciado el evento no se permiten salvo causa razonable (lesión, hospitalización, enfermedad con parte médico y/o fallecimiento). Se requerirá una tasa adicional por cada sustitución autorizada.

Nota: Sustituir/aumentar sin aprobación puede conllevar descalificación/suspensión y/o sanciones.

DEFENDING CHAMPIONS (CAMPEONES)

Los campeones defensores se clasifican automáticamente para el siguiente campeonato nacional o mundial. Son el grupo medalla de oro del año anterior.

Deben actuar y recibir puntuación en semifinal. Si no hubiera semifinal, lo harán en preliminar. La final incluirá a quienes se clasifiquen desde semifinal más el campeón defensor (si lo hay). El campeón defensor avanza automáticamente a la final y actúa el último, independientemente de su puntuación previa.

CAMBIOS/ALTAS/SUSTITUCIONES PARA CAMPEONES DEFENSORES Y GRUPOS QUE AVANZAN AL MUNDIAL

Para campeones defensores: se permite modificar el número de miembros originales con un máximo de: **1** en MiniCrew; **2** en grupos de 5–6; **3** en grupos de 7–9; y **hasta el 50%** en JV MegaCrew y MegaCrew. Debe notificarse al organizador antes de la competición o durante la acreditación in situ para su aprobación.

Los grupos que avanzan del nacional al Mundial con cambios siguen las mismas reglas. En casos de dificultad o circunstancias atenuantes, el grupo puede solicitar a HHI (en consulta con el afiliado nacional) una excepción

CAMBIOS DE RUTINA

Se puede re-coreografiar o cambiar la rutina al pasar de una ronda a otra.

ENSAYOS / PASA TÉCNICA

Salvo circunstancias que lo impidan, cada grupo tendrá oportunidad de bloquear su ensayo con su música en el escenario de la competición al menos una vez antes de empezar. Es responsabilidad del grupo llegar a tiempo o puede perder esta oportunidad.

CRITERIOS MUSICALES

1. La rutina debe ejecutarse íntegramente con música seleccionada, preparada y aportada por el grupo (el organizador no aporta música). El grupo es responsable de calidad, mezcla y niveles.
2. Se recomienda incluir un segmento de música continua y sin efectos para lograr la máxima puntuación:

Junior/MiniCrew: mín. 20 s continuos (en cualquier parte).

Varsity/Adult: al menos 1 segmento de 30 s continuos (en cualquier parte).

3. La música se entregará al organizador en USB y será el único archivo del dispositivo (salvo que el organizador indique lo contrario).

4. El dispositivo debe estar en buen estado; se recomienda **copia de seguridad**.
5. Debe figurar **nombre del grupo y división**; en competiciones continentales/mundiales, también el país.
6. No hay límite de canciones, pero los paneles de jueces han concluido que **menos canciones** favorecen la continuidad del baile.
7. Se desaconseja encarecidamente que la música sea excesivamente compleja con demasiadas ediciones/efectos, ya que dificulta una ejecución limpia y continua.
8. Es responsabilidad del grupo asegurar que la música no incluya palabrotas (ni palabras que suenen igual), ni contenido inapropiado, soez, sexualmente explícito u ofensivo en **ningún idioma**. Palabras que ofendan claramente por raza, género, etnia y/o religión conllevan **deducción**. El organizador puede rechazar música inapropiada.
9. Deben eliminarse letras inapropiadas, sea cual sea el idioma. Si pasan inadvertidas en una ronda y se detectan en otra (nacional o mundial), habrá **deducción**.
10. Cambios/edición de música al avanzar de ronda: se permiten dentro de los plazos del organizador. Para el Mundial, la fecha límite es: **≥ 3 horas** antes del inicio de preliminar y semifinal, y **≥ 10 horas** antes del inicio de la final. No se aceptan cambios fuera de plazo.
11. Puede requerirse aportar por escrito: título, artista, compositor, editorial y discográfica de cada tema.

REQUISITOS DE DURACIÓN DE RUTINA/MÚSICA

JUNIOR & MINICREW

La duración de la rutina, tanto para equipos Junior como MiniCrews, es de un minuto y treinta segundos (1:30). Se permite un periodo de gracia de cinco (5) segundos, con un mínimo de un minuto y veinticinco segundos (1:25) y un máximo de un minuto y treinta y cinco segundos (1:35). Cualquier rutina con una duración inferior o superior a la permitida resultará en una deducción.

VARSITY & ADULT

La duración de la rutina, tanto para equipos universitarios como para equipos adultos, es de dos (2) minutos (2:00). Se permite un período de gracia de cinco (5) segundos, con un mínimo de un minuto cincuenta y cinco segundos (1:55) y un máximo de dos minutos y cinco segundos (2:05). Cualquier rutina con una duración inferior o superior a la permitida resultará en una deducción.

MEGACREW

La duración de la rutina para MegaCrew es de tres minutos y treinta segundos (3:30). Se permite un período de gracia de treinta (30) segundos, con un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). Cualquier duración de rutina inferior o superior a la permitida resultará en una deducción.

JV MEGACREW

La duración de la rutina para JV MegaCrew es de tres minutos (3:00). Se permite un período de gracia de treinta (30) segundos, con un mínimo de dos minutos y treinta segundos (2:30) y un máximo de tres minutos y treinta segundos (3:30). Cualquier rutina con una duración inferior o superior a la permitida resultará en una deducción.

TIMING

El cronometraje comienza con el primer sonido audible (incluido el pitido de entrada) y termina con el último sonido audible de la música o el último movimiento de la actuación del equipo (si la actuación se completa sin música). Infracción grave de tiempo para todos los equipos: Las rutinas/música que duren más de 10 segundos o menos que el mínimo o máximo permitido no se aceptarán y estarán sujetas a descalificación.

REGLAS Y CRITERIOS GENERALES

VESTUARIO

Debe identificarse con la cultura de street/hip hop (todas las variantes). Estilizaciones sí, pero con apariencia de calle. Pueden puntuarse mejor vestuarios **no 100% idénticos** (accesorios, zapattillas distintas, etc.).

Se permiten accesorios (gorras, bandanas, guantes, bufandas, cinturones, joyería...). Quitar prendas se permite si no es ofensivo ni fuera de carácter; las prendas descartadas deben colocarse **fuera** del área de competición y **nunca** lanzarse al público. Deben llevarse **prendas interiores adecuadas**. Ropa demasiado corta o ajustada puede considerarse inapropiada por sobreexposición o por edad. **Prohibidos** aceites/sustancias en cuerpo/ropa que afecten la superficie del escenario y seguridad. Calzado: botas de dance/stomp, deportivas, sneakers; suela limpia y que no marque. **Prohibidos:** zapatos de claqué, jazz, ciertos tacones, chanclas, pantuflas y **descalzos**

ACCESORIOS Y ATREZZO

CREWS OF 5-9 CREW MEMBERS & MINICREWSru

Prohibidos elementos **no** integrados en el vestuario (bastones, banderas, sillas, luces, bolsas, riñoneras, mochilas, cuerdas, instrumentos, etc.). Rodilleras u otros elementos de seguridad permitidos, procurando ocultarlos. En caso de duda, contactar con HHI (info@hiphopinternational.com)

MEGACREWS/JV MEGACREWS

Permitidos **pequeños objetos de mano** relacionados con el vestuario/tema (p. ej., bastones, luces, bolsas, mochilas, cuerdas, instrumentos). **No** se permiten elementos colocados en el escenario o en el suelo (sillas, escaleras, telones, escenografías, muebles, etc.). Elegir con cuidado; usar atrezzo no permitido conlleva **deducción 1.0**. En caso de duda, contactar con HHI.

TODO EL GRUPO EN EL ESCENARIO DURANTE LA RUTINA

(Solo para grupos de 5-9 y MiniCrews)

Todos deben **comenzar juntos** en escena y **permanecer** durante toda la rutina.

Entradas/salidas durante la actuación → **deducción**.

INICIO Y FINAL DE (JV) MEGACREW CON TODO EL GRUPO

Todos los miembros deben comenzar **juntos** en escena un **mínimo de 30 s** y terminar **juntos** un **mínimo de 30 s**. Fuera de esos tramos, pueden entrar/salir libremente.

INICIO TARDÍO

Un equipo que no se presente en el escenario y se coloque en posición de inicio dentro de los veinte (20) **segundos** después de ser presentado será considerado como que ha comenzado tarde y recibirá una deducción.

PRE-INICIO

Se considera una pre-salida cuando, antes de tomar la posición de salida, la tripulación realiza presentaciones o exhibiciones excesivas durante **más de diez (10)** segundos después de que todos los miembros de la tripulación hayan entrado en la etapa. Se aplicará una **deducción**.

FALSA SALIDA

Una salida en falso es un movimiento realizado por uno o más miembros de la tripulación antes de la señal de apertura/pitido/inicio de la música que hace que la tripulación solicite un reinicio.

NO PRESENTARSE

Un equipo que no se presente en el escenario e inicie la posición de partida dentro de los **sesenta (60) segundos** después de ser llamado será declarado "no presentado" y **descalificado**.

SALIDA INCORRECTA

Los equipos deben salir únicamente de las zonas designadas. Saltar o hacer volteretas desde el escenario está prohibido y resultará en una **deducción**.

EXHIBICIÓN FINAL EXCESIVA (grandstanding)

La ostentación es una exhibición excesiva después de la actuación o una pose al final de la rutina. Se aplicará una **deducción**.

GESTOS LASCIVOS

Los gestos, comentarios o movimientos lascivos son cualquier lenguaje corporal, voz o acción que exagere o introduzca contenido indecente, obsceno, vulgar, sexual u ofensivo en una rutina, que incluye, entre otros, agarrar la entrepierna, dar palmadas en el trasero, hacer señas obscenas, etc.

MOVIMIENTOS EXCESIVAMENTE PELIGROSOS

Un movimiento que no pertenece claramente a ningún estilo de baile y que puede provocar lesiones graves al/los miembro/s del equipo si no se ejecuta correctamente.

Nota: Se aplicará una deducción al equipo por movimientos excesivamente peligrosos, **incluso si se ejecutaron correctamente**.

CRUCES TRAS BESTIDORES

Los cruces entre bastidores están prohibidos y pueden ser descalificados. Un cruce se define como desplazarse detrás del escenario para llegar al otro lado, fuera de la vista del público.

CAÍDAS

MAJOR FALL caída desde elevación/soprote o caída no recuperable.

MINOR FALL error accidental muy visible pero recuperable (tropezón, traspiés).

MEDICAL ATTENTION

1. El grupo/líder/administrador debe informar de lesiones/enfermedades al organizador.
2. Si un miembro está enfermo/lesionado o en riesgo físico/emocional, puede declararse **inelegible** o **descalificado**. Organizador/Director Judicial/Head Judge pueden descalificar.
3. El organizador puede requerir **autorización médica** por escrito.
4. Puede requerirse **exención adicional** de responsabilidad en caso de enfermedad/lesión.

ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN

Sonido, iluminación, escenografía, suelo y gestión profesionales garantizan una producción y entorno competitivos de alta calidad.

CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

INCIDENCIAS DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

Una circunstancia extraordinaria es un suceso ajeno al control de un equipo que afecta su capacidad para actuar al inicio o en cualquier momento de una rutina. Una circunstancia extraordinaria no se limita a los ejemplos que se enumeran a continuación y puede declararse a discreción del Director Judicial o del Juez Principal.

1. Música incorrecta reproducida o programada.
2. Problemas con la música debido a un mal funcionamiento del equipo.
3. Disturbios causados por fallas generales del equipo, como iluminación, escenario, sonido, etc.
4. La introducción o la presencia de cualquier objeto extraño o perturbación en el área de actuación, justo antes o durante la actuación, por parte de una persona o medios ajenos al equipo.
5. Disturbios causados por fallas del recinto o las condiciones de funcionamiento.

GESTIÓN DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

1. Es responsabilidad del equipo de baile detener inmediatamente la rutina si ocurre una circunstancia extraordinaria.*
2. El organizador del evento, el Director Judicial o el Juez Principal revisarán la situación y, tras confirmar la decisión y corregir el problema, el equipo será reintroducido, regresará al escenario y reiniciará su rutina. Si el Director Judicial o el Juez Principal determinan que la reclamación del equipo es infundada, se les permitirá reiniciar la actuación, con una deducción de 1.0.
3. No se aceptarán ni revisarán las reclamaciones por circunstancias extraordinarias presentadas por el equipo una vez finalizada la rutina.

El líder del equipo se ubicará junto al escenario y podrá ondear la bandera roja para alertar al equipo y que dejen de bailar si considera que se ha producido una circunstancia extraordinaria. Si se determina que la culpa es del organizador del evento, el equipo podrá volver a realizar la rutina sin penalización. Si se determina que la culpa es del equipo, este podrá volver a realizar la rutina con una deducción de 1.0.

LESIONES DURANTE LA ACTUACIÓN

Si un miembro del equipo se lesiona durante una actuación y abandona el escenario, el equipo podrá continuar actuando sin él (siempre que el número de miembros no sea inferior al mínimo requerido). Se aplicará automáticamente una deducción de 0.25 a la puntuación.

Si un miembro del equipo se lesiona y el equipo detiene su actuación por completo, tendrá la opción de volver a actuar con o sin el miembro lesionado o con un sustituto (con la aprobación de HHI). Se aplicará automáticamente una deducción de 0.25 a la puntuación.

El juez principal determinará en qué parte del orden restante de la competición volverá a actuar el equipo.

Si el equipo no completa su rutina y decide no volver a actuar, será descalificado de la competición y no recibirá puntuación.

MEDIDAS ESCENARIO

El suelo de competición estándar mide 9,75 m x 12 m (32' x 40') con dos (2) alas traseras ocultas de 3,65 m x 2,43 m (12' x 8') cada una. En cualquier caso, el suelo de competición no tendrá menos de 9,1 m x 9,1 m (30' x 30'). El tamaño exacto del escenario se confirmará con el organizador del evento antes del mismo.

PUNTUACIÓN DE LA RUTINA

Cada rutina se evalúa según criterios de **rendimiento y técnica** para un máximo de **10 puntos**.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO Y VALOR DE LOS PUNTOS:

PERFORMANCE = 50% O 5 PUNTOS DEL TOTAL

Los jueces premiarán las rutinas por incorporar movimientos únicos, originales y creativos, un buen uso del escenario, formaciones, espectacularidad y una presencia auténtica de los estilos de baile, resultando en una rutina entretenida que evoque emociones.

CREATIVIDAD (10%)

Coreografiar y presentar la rutina del equipo de una manera única e irrepetible, con movimientos y combinaciones exclusivas. Formas originales de bajar al suelo, levantarse, transiciones y una selección musical que diferencia al equipo de las demás rutinas. Ser especial, diferente y original en todos los aspectos de la rutina.

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

El equipo debe demostrar conocimiento del espacio entre sus miembros mediante una amplia gama de formaciones únicas, complejas y desafiantes, movimientos y patrones interactivos con compañeros. También se considerará el uso completo del escenario. La rutina debe incluir cinco (5) niveles de movimiento: suelo, arrodillado, agachado, de pie y en el aire, utilizando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza con transiciones creativas e impredecibles.

FUERZA, CONFIANZA, PROYECCIÓN Y PRESENCIA (10%)

La rutina debe contener movimientos dinámicos de principio a fin, tanto del equipo en su conjunto como individualmente, con mínimas pausas y poses. Durante las actuaciones destacadas de uno o más miembros del equipo, los demás deben continuar realizando movimientos que aumenten la intensidad general de la rutina. La proyección del equipo es consistentemente fuerte durante toda la rutina, con una ininterrumpida demostración de confianza, medida por la expresión facial, el contacto visual y el movimiento corporal. El equipo debe actuar con entusiasmo, pasión y una capacidad natural para "vender" en el escenario.

ESTILO, PRESENCIA Y VESTIMENTA (10%)

La presencia con estilo se refiere a la capacidad de los miembros del equipo para demostrar una representación auténtica y desinhibida de sus estilos de baile. Esta presencia incluye actitud, energía, postura y carisma. Los miembros del equipo pueden usar atuendos estilizados que representen la temática de su rutina, pero deben tener cuidado de no perder la identidad, el estilo y la presencia fundamentales del street dance y el hip hop. Se desaconseja el uso excesivo de lentejuelas, pedrería, ropa brillante, glamurosa, de estilo de desfile o inspirada en el jazz, así como el uso de sombreros y gorras que no sean los tradicionales del hip hop y el street dance. No se recomienda el uso de trajes, vestimentas y máscaras teatrales, culturales, folclóricas y tradicionales* que no sean típicos del street dance ni del hip hop (por ejemplo, personajes de cuentos, animales y vestimenta de épocas históricas fuera del street dance) y pueden resultar en una deducción. Los miembros del equipo no tienen que vestir de forma idéntica ni similar. Se fomenta la individualidad en la vestimenta. En caso de duda, contacte con Hip Hop International para obtener una aclaración. (info@hiphopinternational.com).
*Excepto mascarillas médicas, que son aceptables.

VALOR DE ENTRETENIMIENTO/ATRACTIVO PARA EL PÚBLICO (10%)

Los miembros del equipo y su rutina deben conectar con el público y evocar respuestas emocionales, como emoción, alegría, risa, participación y/o sentido del drama en relación con el estilo presentado. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

CRITERIOS DE HABILIDAD Y VALOR EN PUNTOS:

TÉCNICA = 50% o 5 PUNTOS DEL TOTAL

Los jueces evaluarán la ejecución y dificultad del estilo(s) realizado(s); popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Los jueces considerarán la calidad del movimiento a lo largo de la rutina, incluyendo la colocación de brazos, piernas y cuerpo, combinaciones de cinco niveles; suelo, arrodillado, agachado, de pie y en el aire, y la sincronización de los miembros del equipo.

MUSICALIDAD

La actuación y la coreografía se ajustan al ritmo y el uso de la música, así como a la capacidad del equipo para actuar simultáneamente con la música. Los movimientos y patrones realizados con sonidos simulados de los miembros del equipo en ausencia de música grabada (por ejemplo, zapateos, palmas, voces, etc.) también se considerarán musicalmente y se evaluarán de forma similar. NOTA: Si no hay música audible al final de una rutina donde se utilizan zapateos, palmas o voces del equipo, la rutina se considerará completada cuando se realice el último movimiento perceptible del equipo

Técnica de ritmo/Sincronización movimientos de la rutina deben demostrar estructura y estilo musical, es decir, utilizar variaciones rítmicas que enfatizen los tiempos acentuados, los tiempos fuertes, el tempo y los acentos en patrones musicales sencillos, dobles, de medio tiempo y sincopados.

Movimientos relacionados con la música Mantener el ritmo de la música, moverse al compás de la música y utilizar frases y componentes musicales identificables (por ejemplo, voces e instrumentos) para construir la coreografía de la rutina.

SINCRONIZACIÓN/TIEMPO (10%)

Los movimientos de la tripulación se realizan sincronizados; el rango de movimiento, la velocidad, el ritmo y la ejecución de los movimientos son realizados por todos al unísono. Se permiten movimientos de despegue o de cañón.

EJECUCIÓN/MOVILIDAD CONTROLADA Y ESTABILIZACIÓN (10%)

La tripulación debe mantener el control de la velocidad, la dirección, el impulso y la colocación del cuerpo durante toda la rutina.

DIFICULTAD DE EJECUCIÓN DE ESTILOS DE BAILE AUTÉNTICOS (10%)

La dificultad se mide según el nivel de habilidad demostrado por todos los miembros del equipo en los diversos estilos interpretados. Se considera el número de miembros que intentan y completan con éxito una coreografía compleja y que, mediante su variedad de estilos de baile y su ejecución, demuestran una comprensión de la base y el origen de dichos estilos. Se otorgan puntos de dificultad adicionales a los equipos que realizan movimientos más difíciles con todos o la mayoría de sus miembros. Por ejemplo, un equipo de cinco que intenta y completa un movimiento con éxito obtendrá una puntuación más alta que si uno o dos miembros lo intentan y lo completan.

VARIEDAD DE ESTILOS DE BAILE (10%)

Los grupos deben incluir una amplia selección de estilos de baile en sus presentaciones, evitando el uso excesivo de los mismos movimientos o patrones. A continuación, se presenta una lista de estilos de baile callejero, de club y funk, desde sus inicios hasta la actualidad, que los grupos pueden incorporar a su rutina. Las rutinas no se limitan a estos estilos, ya que puede haber estilos de baile callejero, de club y funk que no estén incluidos. Si un grupo tiene alguna pregunta sobre un estilo que no aparece en la lista, comuníquese con la sede de Hip Hop International para obtener una aclaración.

Hip Hop Dance
Locking
Popping
Breaking
Whacking
Voguing
House Dance
Party Dances or Club dances bailes populares/de moda)
Krumping
Stepping/Gumboot Dance
Dancehall
Afro Style
Reggaeton
Commercial

Un equipo que interprete tres (3) o más estilos de baile recibirá un máximo de un punto (1.0) o el 10 %. Un equipo que interprete dos (2) estilos de baile recibirá un máximo de 0.75 (0.75). Un equipo que interprete un (1) estilo de baile recibirá un máximo de 0.5 (0.5).

Los elementos de danza tradicional, cultural y folclórica son bienvenidos en una rutina, pero deben minimizarse; es decir, limitarse en número y duración de los movimientos tradicionales, culturales y folclóricos durante la presentación. Los equipos deben tener cuidado de no eclipsar ni perder los fundamentos distintivos, la estética, la presencia y la autenticidad del street/hip hop, ya que podrían ser deducidos. En caso de duda, contacten con Hip Hop International para aclarar cualquier duda.

LISTA DE DEDUCCIONES

PERFORMANCE

- Salida tardía: no presentarse en el escenario dentro de los veinte (20) segundos posteriores a la presentación 0.05
- Imposibilidad de actuar 0.05
- Pre-salida: exhibición previa a la función de más de diez (10) segundos 0.05
- Caída, tropiezo o caída/por evento: grave 0.1
- Caída, tropiezo o caída/por evento: leve 0.05
- Salida en falso/sin fundamento 0.25
- Afirmación sin fundamento que resulta en la reanudación de la función 1.0
- Miembro(s) del equipo abandonan el escenario durante la función debido a una lesión 0.25
- SOLO PARA EQUIPOS DE 5 A 9 MIEMBROS Y MINIEQUIPOS:
- Ningún miembro del equipo estuvo en el escenario durante toda la función 0.25
- SOLO PARA MEGAEQUIPOS Y JV MEGAEQUIPOS:
- Ningún miembro del equipo estuvo en el escenario durante toda la función 0.25 .5

MUSIC

- Duración de la rutina de las divisiones Junior y MiniCrew (no 1:25-1:35).1
- Duración de la rutina de Varsity y Adultos (no 1:55-2:05).1
- Duración de la rutina de MegaCrew (no 3:00-4:00).1
- Duración de la rutina de JV MegaCrew (no 2:30-3:30).1
- Contiene lenguaje inapropiado/por ocurrencia.1

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

- Gestos, comentarios o movimientos obscenos .1
- Uso excesivo de movimientos de animación, gimnasia o acrobacia .25
- Salir del escenario de forma incorrecta (por ejemplo, saltar del escenario hacia el público, sobre el escenario, el equipo de cámara, etc.) 1.0
- Movimientos excesivamente peligrosos .25
- Exceso de elementos teatrales, culturales, folclóricos o de danza tradicional en la rutina .25

VESTUARIO

- Ropa/calzado inapropiado 0.05
- Vestimenta deteriorada (cordones desatados, prendas que se caen, etc.) 0.05
- Uso de aceites corporales, pinturas u otras sustancias aplicadas al rostro/cuerpo que puedan afectar el área de actuación o crear o realzar una apariencia teatral excesiva 0.25
- Ropa o accesorios arrojados al público/por evento 0.05
- El atuendo es excesivamente teatral, cultural, folclórico o tradicional (incluyendo el uso excesivo de lentejuelas y pedrería, o es ostentoso, glamuroso, de estilo de concurso o inspirado en el jazz) y no representa el estilo de baile que se presenta ni el estilo ni la apariencia del street/hip hop 0.25
- Solo para equipos de 5 a 9 miembros y miniequipos:
- Uso de accesorios 0.25
- Solo para megaequipos y megaequipos JV:
- Uso de accesorios inaceptables 1.0

NOTA: Para que se otorgue una deducción importante, un mínimo de 4 jueces deben estar de acuerdo con la infracción.

SOLICITUD FORMAL DE DEDUCCIONES

Cuando se aplique una deducción, esta se indicará y describirá en la hoja de puntuación oficial, que se exhibirá al finalizar cada división de cada competición HHI.

Si existe alguna duda sobre si la deducción está justificada o se solicita una aclaración, el jefe de equipo podrá presentar una consulta por escrito. El jefe de equipo podrá solicitar un FORMULARIO DE CONSULTA al organizador del campeonato. El procedimiento para una Consulta Formal se aplicará estrictamente y es el siguiente:

1. El líder de la tripulación debe completar el Formulario de Consulta y entregarlo a un representante designado del organizador del campeonato dentro de una (1) hora después de la publicación de las puntuaciones.
2. La respuesta a la consulta se entregará por escrito por parte del juez de deducción o del juez principal.
3. Si el juez principal decide explicar la deducción en persona, no se permitirá la asistencia de más de dos participantes en representación de la tripulación.
4. Si la consulta resulta en la anulación de la deducción, se restablecerán los puntos deducidos y la clasificación de la tripulación se ajustará en consecuencia. Si la clasificación avanza a la tripulación a una ronda semifinal o final, se ampliará el número total de tripulaciones que avanzan a la siguiente ronda para dar cabida a la tripulación o tripulaciones afectadas.
5. Las tripulaciones pueden solicitar aclaraciones sobre las deducciones en la ronda final de la competencia. Sin embargo, las puntuaciones se considerarán FINALES.

PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

1. La puntuación de la ronda preliminar o semifinal no se incluye en la puntuación total para determinar la puntuación de la ronda final. La puntuación de la ronda preliminar se descarta antes de la ronda semifinal y la de la ronda semifinal se descarta antes de la ronda final.
2. La clasificación final de las tripulaciones se determina únicamente por sus puntuaciones en la ronda final.
3. Las puntuaciones de los jueces se mostrarán al público después de las rondas preliminar, semifinal y final.
4. La puntuación de la ronda final determina la clasificación final y oficial de la tripulación.

CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN FINAL

1. La puntuación más alta posible es diez (10).
2. En un panel de seis (6) jueces, se promediarán las puntuaciones de performance y de técnica y se sumarán para calcular la puntuación final. En un panel de ocho (8) jueces, se descartarán las puntuaciones más altas y más bajas de performance y técnica, y el resto se promediará y sumará para calcular la puntuación final.
3. Cualquier deducción de puntos realizada por el Juez Principal se deducirá de la puntuación total, para igualar la puntuación final.
4. La puntuación final se redondeará a la centésima más cercana.

PUNTUACIONES DEL EMPATE

Los empates se resolverán según el siguiente orden:

1. La tripulación con la mayor puntuación en performance.
2. La tripulación con la mayor puntuación en técnica.
3. Un análisis de la clasificación ordinal de los jueces.

DISCREPANCIAS EN LAS REGLAS Y/O LA COMPETENCIA

Cualquier problema o discrepancia durante una competición se notificará al organizador del evento, quien lo resolverá con el Juez Principal o el Director Judicial, y la(s) decisión(es) respectiva(s) será(n) inapelable(s).

Cualquier error de interpretación derivado de la traducción o interpretación de las reglas se resolverá según la versión en inglés. En caso de discrepancia, prevalecerá la versión oficial en inglés de las reglas más recientes proporcionada por HHI.

PROTESTAS

Las protestas están prohibidas y no se aceptarán con respecto a ningún puntaje o resultado de una decisión.

CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

La competición concluirá con una ceremonia en honor a los grupos con mayor puntuación total. Se entregarán medallas, trofeos, cintas y/o premios al menos a las tres (3) mejores tripulaciones de cada categoría.

JUZGANDO LA COMPETENCIA

El panel de jueces estará compuesto por seis (6) personas más el Juez Principal para competencias con 50 tripulaciones o menos, u ocho (8) personas más el Juez Principal para competencias con más de 50 tripulaciones. En circunstancias imprevistas, el Juez Principal/ Director Judicial o el organizador del evento podrán ajustar el número de jueces.

- a. Todos los jueces deben cumplir con los requisitos de elegibilidad, capacitación, nivel de habilidad y certificación establecidos por HHI. Los jueces se asignan a la posición de performance o de técnica, y puntúan únicamente en su área asignada.
- b. Para competencias con 50 tripulaciones o menos; número mínimo de jueces requerido:
 - Tres (3) Jueces de técnica
 - Tres (3) Jueces de performance
 - Un (1) Juez Principal
- c. Para competencias con más de 50 tripulaciones; número mínimo de jueces requerido:
 - Cuatro (4) Jueces de técnica
 - Cuatro (4) Jueces de performance
 - Un (1) Juez Principal (o Juez de Deducción)
 - Un (1) Director Judicial (Campeonatos Mundiales y Continentales)

Salvo circunstancias imprevistas, los jueces que inicien el proceso de evaluación en la ronda preliminar permanecerán en la misma posición de evaluación en todas las rondas, incluidas las finales.

ASIENTOS DE LOS JUECES EN LA MESA DE JUECES

Los Jueces de Técnica, los Jueces de Performance, el Juez de Deducción, el Juez Principal y el Director Judicial se sentarán en una mesa paralela al frente del escenario de competición, a una distancia que permita una visión clara y sin obstáculos de cada tripulación de pies a cabeza. Los Jueces de Técnica y de Performance se sentarán en posiciones alternadas, es decir, Performance, Técnica, Performance, Técnica, etc..

DEBERES DE LOS JUECES

JUECES DE PERFORMANCE

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo con los criterios de desempeño en cuanto a contenido, creatividad, puesta en escena, espectacularidad, presencia auténtica de estilos de baile y valor de entretenimiento

JUECES DE TÉCNICA

Evaluar y calificar la rutina según los criterios de habilidad de musicalidad, sincronización, ejecución, dificultad y variedad de estilos de baile.

JUECES DE DEDUCCIONES

La principal responsabilidad del Juez de Deducción es evaluar con precisión a la tripulación y su rutina para detectar cualquier infracción a la lista de deducciones y descontar puntos inmediatamente por dichas infracciones. El Juez de Deducción puede o no evaluar las rutinas.

JUEZ PRINCIPAL

El Juez Principal no juzga las rutinas, salvo en circunstancias imprevistas. Sus responsabilidades generales son facilitar y supervisar el desempeño justo y preciso de todos los miembros del panel de jueces, así como evaluar cualquier discrepancia, penalización, deducción y descalificación. Un juez podrá ser destituido y reemplazado por el Juez Principal por causa justificada.

Las funciones del Juez Principal incluyen:

1. Confirmar la ejecución, el número y la correcta ejecución de los estilos de baile.
2. Evaluar las deducciones.
3. Colaborar en la selección de jueces.
4. Proteger las políticas y procedimientos de HHI garantizando la transparencia y el juego limpio en todo momento.

DIRECTOR JUDICIAL

Las funciones del Director Judicial incluyen la formación de los jueces en el Reglamento Oficial de HHI y la asistencia al Juez Principal/Juez de Deducción en la evaluación de la imparcialidad y precisión de los jueces, la puntuación y los resultados. El Director Judicial no califica las rutinas.

Las funciones específicas del Director Judicial incluyen:

1. Gestionar las actividades programadas del panel
2. Programar, impartir y administrar el taller de capacitación de jueces
3. Seleccionar y evaluar a los jueces
4. Asegurar que las puntuaciones y los resultados se publiquen para su consulta pública
5. Gestionar preguntas y consultas
6. Evaluar las deducciones
7. Proteger las políticas y procedimientos de HHI, garantizando la transparencia y el juego limpio en todo momento.

COMPONRIENDO LA RUTINA • LO QUE SE DEBE Y LO QUE NO SE DEBE HACER

CONSEJOS DE LOS JUECES SOBRE QUÉ CONSIDERAR EN EL DESARROLLO DE TU RUTINA

Para desarrollar una rutina ganadora, elige con cuidado los estilos de danza que mejor representen los puntos fuertes del grupo y el carácter de su personalidad. Se anima a los grupos a ser frescos, imaginativos e innovadores en su coreografía, siguiendo su propio estilo e identidad.

Evita seguir o dejarte influir por rutinas ganadoras de años anteriores. No existe un modelo único de rutina ganadora. Lo que un año puede considerarse único y especial, al siguiente puede verse como sobreutilizado. Los jueces de HHI buscan actuaciones diferentes, nuevas, originales y que muestren una variedad de estilos auténticos de danza callejera y de club. Sé tú mismo y expresa la diversidad de tu grupo con pasión, intensidad y estilo.

La rutina debe incluir Hip Hop entre los estilos de danza. Debe haber suficientes movimientos para demostrar cada estilo de baile que se incluya en la rutina.

No cometas el error de usar demasiados fragmentos musicales ni demasiados efectos de sonido, ya que a menudo dificultan la ejecución de la danza. Editar la música en exceso o añadir demasiados efectos puede afectar negativamente al fraseo, a las cuentas de 8 y a la musicalidad. La música de una rutina está destinada a dejar una impresión duradera o a expresar un tema musical que permita una danza fluida y sin interrupciones. Sé cuidadoso y preserva la musicalidad de tu rutina.

Cuando se realicen los segmentos recomendados de más de 20 segundos (para Junior y MiniCrews) y más de 30 segundos (para Varsity y Adult), de música continua e ininterrumpida dentro de la rutina, se anima a los grupos a mostrar coreografía con movimiento continuo de la parte superior e inferior del cuerpo durante todo el segmento. Este es el mínimo: se recomienda extenderlo a lo largo de toda la actuación.

Un aspecto frecuentemente pasado por alto u olvidado por los grupos es encontrar el “groove”. El “groove” es la reacción del bailarín al ritmo y al trasfondo de la música. Ayuda al bailarín a improvisar y expresar su baile de dentro hacia fuera. El “groove” existe en todos los tipos de música y danza, y sin duda en todos los estilos de danza callejera y de club. El “groove” es lo que hace que la danza sea funky. Encuentra el groove en tu música y exprésalo en la rutina de tu grupo: es otra oportunidad para mostrar la danza y ser recompensado por los jueces. Los grupos deben tener cuidado de no sobrecargar la rutina con demasiados estilos de danza. Concéntrate en incluir menos estilos y ejecutarlos correctamente en lugar de muchos con riesgo de mala ejecución. Recuerda que el número máximo de estilos que pueden otorgar puntos de Variedad en una rutina es tres.

Los jueces evaluarán las habilidades del grupo teniendo en cuenta a su miembro más débil. Los grupos deben ser conscientes de que contar con un integrante claramente menos fuerte que el resto puede bajar la puntuación general.

Los movimientos que requieren preparación previa (por ejemplo, un back flip) se considerarán trucos, sin valor en la puntuación, a menos que estén precedidos, seguidos e integrados dentro de la coreografía de hip hop. La inclusión de trucos puede sumar a la producción general de una rutina, pero no la situará por encima de otra. No se otorgarán puntos por incluir trucos. Piensa dos veces antes de usar movimientos que no se consideren danza o que sean excesivamente peligrosos. Los movimientos gimnásticos, inspirados en cheer o acrobáticos no suman puntos y su uso debe ser muy limitado, si se utiliza en absoluto.

Se fomenta crear y utilizar “movimientos distintivos” (signature moves) para aumentar la creatividad y la conexión con el público. La inclusión de un movimiento distintivo, definido como un acto difícil, hábil o ingenioso diseñado para divertir, intrigar o impresionar, que involucre a la mayoría del grupo al mismo tiempo, realzará la rutina y aumentará la puntuación si se ejecuta bien y es relevante en la interpretación general. La creación y uso de un movimiento distintivo ayuda a identificar a un grupo frente a los demás. Sin embargo, se recomienda limitar el número de estos movimientos, ya que el tiempo necesario para prepararlos puede restar tiempo a la coreografía de hip hop esencial para conseguir una puntuación alta.

La inclusión de elementos de danza tradicionales, culturales o folclóricos para resaltar la individualidad e identidad del grupo está permitida y bienvenida, pero debe mantenerse al mínimo (ejemplos: salsa, capoeira, Bollywood, etc.).

CODIGO DE CONDUCTA

INTRODUCCIÓN

Hip Hop International (HHI) se dedica a crear un ambiente de eventos basado en la amistad, el respeto y la inclusión. El Código de Conducta de HHI describe nuestro compromiso de garantizar un entorno seguro y acogedor para todos los participantes, independientemente de su afiliación o creencias políticas, orientación sexual, religión, edad, nacionalidad, estado civil, raza o discapacidad.

COMPROMISO CON UN MEDIO AMBIENTE RESPETUOSO

HHI se enorgullece de presentar sus eventos respetando y honrando la diversidad de todos los participantes. Nos comprometemos a mantener un entorno libre de acoso, intimidación y discriminación de cualquier tipo. HHI promueve un entorno libre de drogas y alcohol que permite una competencia segura, legal y justa para todos los bailarines y administradores.

PROHIBITED CONDUCT

Queda estrictamente prohibido cualquier comportamiento que pueda interferir con el rendimiento de una persona en un evento de HHI o crear un ambiente hostil. Esto incluye, entre otros:

1. Abuso verbal o físico de cualquier tipo.
2. Acoso sexual, incluyendo gestos, comentarios y la exhibición de material sexual no solicitados o inapropiados.
3. Conducta sexual inapropiada.
4. Comentarios verbales degradantes o acosadores.
5. Disputas físicas.
6. Cualquier actividad inapropiada que pueda dañar emocional o físicamente a otra persona.
7. Consumir drogas ilegales o mostrar un comportamiento inapropiado bajo la influencia del alcohol o las drogas.
8. Llevar al escenario una bandera, pancarta, póster o letrero de carácter político o personal que pueda alienar, ofender o incitar a otros.
9. Hacer declaraciones deliberadamente de opiniones personales que alienen u ofendan a una persona o grupo.
10. Dañar, vandalizar o desfigurar la sede del campeonato, la propiedad del hotel o la propiedad de terceros.
11. Usar las redes sociales de manera despectiva o antideportiva que pueda difamar o avergonzar a otros.

CUMPLIMIENTO Y CONSECUENCIAS

La participación en cualquier tipo de conducta prohibida podrá dar lugar a la intervención de las autoridades competentes. HHI se reserva el derecho de descalificar o penalizar a cualquier participante y/o aplicar una deducción apropiada (hasta un máximo de 1.0) a la puntuación de un equipo por incumplir cualquier requisito de participación o exhibir conducta antideportiva o abuso físico hacia los organizadores, jueces, bailarines, patrocinadores u otras personas u organizaciones asociadas con Hip Hop International, sus licenciarios, recintos, campeonatos y/o eventos. Esta deducción será establecida por el juez principal y aprobada por el director judicial y la sede de HHI. Se informará al organizador del evento y la decisión será inapelable. Esta política aplica a todos los participantes, sus acompañantes, el personal de HHI y los asistentes. Cualquier participante que se presente visiblemente bajo la influencia de alcohol o drogas, intoxicado o involucrado en una conducta prohibida podrá ser descalificado de la competencia y/o expulsado del hotel o del recinto del campeonato.

DENUNCIAR Y ABORDAR LAS INFRACCIONES

HHI anima a cualquier persona que experimente o presencie una conducta prohibida a denunciarla inmediatamente al personal de HHI. Todas las denuncias se tomarán en serio y se investigarán con prontitud. HHI se compromete a proteger la confidencialidad y los derechos de quienes denuncien infracciones y a tomar las medidas pertinentes contra quienes incumplan esta política.

CONCLUSIÓN

El objetivo de HHI es fomentar un entorno positivo, inclusivo, seguro y de apoyo para todos los participantes. Al cumplir con esta política, garantizamos una experiencia memorable y respetuosa para todos los involucrados. Como participante, asistente o miembro del personal de un evento de HHI, usted acepta y cumple el Código de Conducta de HHI.

Questions regarding the Hip Hop International Rules & Regulations and/or their interpretation should be directed to info@hiphopinternational.com.