



# SPAIN HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

**JUNIOR | VARSITY | ADULTO | MINICREW  
JV MEGACREW | MEGACREW**

**NORMATIVA OFICIAL  
“RULES AND REGULATIONS”**

## Información importante a tener en cuenta

## INTRODUCCIÓN

El manual de reglas del campeonato de Hip Hop International contiene los requerimientos, puntos básicos a seguir, las guías y las reglas para competir en el campeonato de Hip Hop presentado por Hip Hop International (HHI) en USA y establece los puntos para elegir a los grupos representativos del país en el próximo campeonato mundial de Hip Hop International.

Los Campeonatos de Hip Hop de Hip Hop International son eventos de baile competitivos que brindan a los bailarines oportunidades para mostrar el arte y la técnica del hip hop y otros estilos de baile que emanan en las calles y clubes, a nivel nacional e internacional, con la oportunidad de exposición en televisión y medios y prestigiosos títulos de campeonatos nacionales y mundiales. Los equipos muestran sus mejores obras de habilidad y desempeño en una rutina coreográfica. Siempre se fomenta la creatividad, el espectáculo y la libertad artística siempre que no se comprometa la integridad, el buen gusto y la seguridad.

No hay definición para describir el baile Hip Hop. Hip Hop es una fusión de disciplinas danza e interpretaciones culturales alrededor del mundo. Una rutina de Hip Hop incorpora Imagen, música, actitud, postura y estilo de calle para hacerlo único. Las Rutinas más acertadas de Hip Hop muestran una gran variedad de movimientos y diseños coreográficos de la vieja escuela y nueva escuela combinando el carácter y la energía de la calle. HHI continúa estando al corriente de todos los trends a medida que van evolucionando.

La puntuación más alta de una rutina de hip hop según Hip Hop International contiene una variedad de estilos de danza, showmanship, movimientos originales, música que enganche y demostración ininterrumpida y continúa de movimiento corporal completo (de cabeza a pies) sin un uso exagerado de acrobacia, cheer, gimnasia rítmica o pasos o trucos peligrosos.

## SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop Internacional fue fundado en el año 2002 en Los Ángeles y produce múltiples eventos en vivo y televisados relacionados con competiciones de baile urbano como MTV's America's Best dance Crew, USA Hip Hop Championships, World Hip Hop Championships y las World Battles, los cuales son reconocidos en más de 100 países por medio de MTV y otras cadenas internacionales.

Hip Hop International es representado en todo el mundo a través de representantes oficiales en cada país afiliado quienes realizan competiciones y eventos bajo el soporte de Hip Hop International y quienes son responsables de calificar a los mejores representantes de cada país a los eventos que Hip Hop International realiza.

## CONTACTO HIP HOP INTERNATIONAL SPAIN

Telf: 640293943

Email: [info@hiphopinternationalspain.com](mailto:info@hiphopinternationalspain.com)

Para cualquier tema relacionado con las inscripciones de los grupos al evento, se llevará a cabo a través del correo [inscripciones@hiphopinternationalspain.com](mailto:inscripciones@hiphopinternationalspain.com)

Website: [www.hiphopinternationalspain.com](http://www.hiphopinternationalspain.com)

Facebook: [facebook.com/hiphopspain](https://www.facebook.com/hiphopspain)

Instagram: [hhispain](https://www.instagram.com/hhispain)

## CRITERIOS & ELEGIBILIDAD PARA LA INSCRIPCIÓN AL EVENTO

Todos los participantes deben registrarse por la normativa de HHI y respetarla 100%. Todos los bailarines que participen en algún evento afiliado a la marca son responsables de aportar la información personal correcta y sin falsificar, presentando los certificados pertinentes o documentos acreditativos de nacionalidad y fecha de nacimiento.

**A partir de este año 2022-2023, todo el tema relacionado con las inscripciones de los grupos al evento se llevará a cabo a través del correo [inscripciones@hiphopinternationalspain.com](mailto:inscripciones@hiphopinternationalspain.com).**

## REQUERIMIENTO DE DOCUMENTOS NACIONALES

1. Cada miembro del grupo deberá ser ciudadano o residente del país que representa.
2. El organizador del evento deberá validar la prueba de ciudadanía o residencia antes de cada competición.
3. El tripulante que declare residencia deberá residir dentro del país un mínimo de seis (6) meses y debe poder proporcionar documentación oficial que respalde dicha declaración.
4. Un participante no podrá competir por más de dos (2) países dentro de tres (3) años consecutivos.
5. Un participante no puede representar a dos países en el mismo evento y/o dentro del mismo año.
6. Los organizadores de la competición, los jueces y los titulares de licencias y su personal, no podrán competir en ningún evento oficial de HHI.
7. Es responsabilidad del responsable de grupo declarar todos y cada uno de los participantes. El nombre del miembro del grupo en el formulario de registro debe ser el mismo que aparece en su pasaporte o identificación emitida por el gobierno o la escuela.

## NÚMERO Y SELECCIÓN DE EQUIPOS DE BAILE PARA EL MUNDIAL DE HIP HOP INTERNATIONAL

Todos los eventos deben realizarse utilizando las Reglas y Regulaciones de Hip-hop International. Un evento realizado en violación de las Reglas y Reglamentos de HHI está sujeto a multas, suspensión y/o expulsión. Los equipos de baile que participan en el Campeonato Mundial de Baile Hip Hop avanzan ya sea a partir de (a) rondas de clasificación nacionales dentro de su país producidas por licenciados de Hip Hop International, (b) selecciones realizadas por licenciados de HHI cuando no se lleva a cabo una calificación nacional y/o (c) por invitación especial de HHI.

**Los cinco mejores equipos en cada división de cada campeonato nacional calificarán para competir en el Campeonato Mundial de Danza Hip Hop.** En los casos en que haya un campeón mundial defensor, se clasificarán las cinco mejores grupos más el campeón defensor. No más de tres equipos por división, incluido el campeón mundial defensor del mismo país, pueden avanzar a la ronda final del Campeonato Mundial de Danza Hip Hop (según las puntuaciones/clasificación final de las semifinales).

Si uno o todos los grupos que se clasifican para competir en el mundial, por cualquier motivo, no pudieran realizar el viaje y competir representando al país, cederían la plaza al siguiente grupo en orden de clasificación por puntuación final. En el caso que ningún grupo de la categoría pudiera representar al país, la propia dirección puede proponer a grupos externos al evento, siempre aprobado previamente por la marca HHI.

## FORMULARIOS DE INSCRIPCIÓN Y COMUNICACIONES

1. Todos deberán completar y firmar todos los formularios. Todos los formularios deberán ser entregados al organizador en la plataforma WOP con el pago de su inscripción con anticipación a la competición.
2. Liberación por accidente: todos los equipos deberán firmar una autorización de liberación en caso de accidente con anticipación a la competición, liberando a HHI, El Organizador, sus Agentes, Oficiales, Staff y Patrocinadores de cualquier accidente o lesión ocurridos a un integrante de un Equipo antes de, durante o después de un evento de HHI.
3. Liberación de Derechos de Imagen: Todos los equipos deberán firmar la forma de derechos de imagen permitiendo a HHI, el organizador del evento, agentes o patrocinadores filmar o grabar la actuación de los Equipos en el evento para ser utilizados en televisión, vídeos caseros, Internet, radio, prensa, medios, relaciones públicas etc.

## COMPOSICIÓN DE UNA CREW

Una crew consiste en un grupo de mínimo cinco (5) bailarines hasta un máximo de nueve (9). Todos los crewmembers pueden ser de cualquier sexo y de cualquier edad, teniendo en cuenta la regulación de las categorías:

<b>CATEGORÍA JUNIOR</b>	De siete (7) a doce (12) años.
<b>CATEGORÍA VARSITY</b>	De trece (13) a diecisiete (17) años.
<b>CATEGORÍA ADULTO</b>	A partir de dieciocho (18) años.

## REQUERIMIENTOS DE EDAD PARA LAS CATEGORÍA

1. El comprobante de edad de cada participante deberá ser validado por el organizador del evento antes de la competición. Cada participante deberá presentar una identificación emitida por el gobierno (Documento nacional de identidas, una licencia de conducir vigente, una copia del certificado de nacimiento y/o pasaporte) que indique la fecha de nacimiento. Para competiciones continentales/mundiales se requiere copia del acta de nacimiento y/o pasaporte.
2. Hasta 2 integrantes por equipo podrán ser menores de la edad requerida en la división en que estarán participando y ningún participante podrá ser mayor de la edad que estipula la categoría.
3. Un miembro del grupo cuya edad se encuentre entre dos divisiones de edad en el año de competencia (que finaliza el 31 de diciembre) puede competir en cualquier división dentro de ese año. Vea el ejemplo a continuación.

*Ejemplo: Un niño de 12 años que cumple 13 dentro del año de competencia (antes del 31/12) puede competir en la división junior y/o varsity. Asimismo, un joven de 17 años que cumpla 18 dentro del año de competencia (antes del 31/12) podrá competir en la división varsity y/o adultos.*

### MINICREW DE 3 CREWMEMBERS

Una MiniCrew consiste en un total de tres (3) crewmembers. Los crewmembers pueden ser de cualquier sexo y de cualquier edad.

### MEGACREW DE 10 A 40 CREWMEMBERS

Una MegaCrew consiste en grupos de mínimo diez (10) bailarines hasta un máximo de cuarenta (40) crewmembers. Los crewmembers pueden ser de cualquier sexo y de cualquier edad.

### JV MEGACREW DE 10 A 40 CREWMEMBERS

Una JV MegaCrew consiste en un grupo de mínimo diez (10) bailarines hasta un máximo de cuarenta (40) crewmembers. La edad de los participantes de estas categorías debe ser únicamente y como máximo hasta los 17 años. Un joven de 17 años que cumpla 18 dentro del año de competencia (antes del 31/12) puede competir en la división JV MegaCrew.

### LÍMITE DE PARTICIPACIÓN

1. Un crewmember no podrá competir en más de dos (2) tripulaciones por división.
2. Una Crew no podrá tener más de 1/3 de sus miembros compitiendo con otra crew en el misma división.
3. Los crewmember de un MegaCrew no podrán incluir más de 1/3 de los crewmember de un JV MegaCrew compitiendo en la misma competición.

### SUSPENSIÓN O DESCALIFICACIÓN DE PARTICIPANTES

La falsificación de información personal o documentos nacionales no personales, así como no presentar material que acredite la elegibilidad del crewmember, son motivos de suspender al participante, grupo entero, o entidad representativa del evento y es la propia dirección quien decide la sanción, llegando a la prohibición de participación si así lo creen oportuno.

### NOMBRE DE LOS GRUPOS

El nombre de un grupo no debe considerarse ofensivo o lascivo, lo que incluye, entre otros, cualquier nombre que menosprecie el género, el origen étnico, la religión o cualquier mala palabra o palabra que suene similar a ellos. El organizador del evento tiene derecho a rechazar un nombre de equipo inapropiado y solicitar un nombre que se considere aceptable según los estándares de HHI.

### RONDAS DE LA COMPETICIÓN

Una competición puede tener una ronda (sólo final), dos rondas (preliminar y final) o tres rondas (preliminar, semifinal y final). El organizador del evento determinará el número de rondas en función del número total de equipos participantes y del tiempo total asignado para la competición.

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

#### PARA DOS (2) RONDAS DE COMPETICIÓN: RONDAS PRELIMINARES Y FINALES DE PRELIMINAR A LA FINAL

1 – 10 equipos: Hasta 5 más el campeón defensor

11 – 15 equipos: Hasta 7 más el campeón defensor

Más de 16 equipos: Hasta el 50 % de los equipos participantes más el campeón defensor

**PARA TRES (3) RONDAS DE COMPETENCIA: RONDAS PRELIMINAR, SEMIFINAL Y FINAL****RONDA PRELIMINAR A FINAL****RONDA PRELIMINAR A SEMIFINAL**

El número de equipos que avanzan de la ronda preliminar a la semifinal es hasta el 50% del número total que compite.

**RONDA DE SEMIFINAL A FINAL**

Júnior: Hasta 5 más campeón defensor

Varsity: Hasta 7 más campeón defensor

Adulto: Hasta 7 más campeón defensor

MiniCrew: Hasta 5 más campeón defensor

JV Megacrew: Hasta 7 más campeón defensor

MegaCrew: Hasta 7 más campeón defensor

**ORDEN DE PARTICIPACIÓN**

Ronda preliminar: Sorteo aleatorio por ordenador realizado por el organizador del evento.

Ronda semifinal\*: Orden inverso de las puntuaciones de la ronda preliminar.

Ronda final: Orden inverso de las puntuaciones de la ronda preliminar o semifinal más el campeón defensor.

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

**ORDEN DE CATEGORIAS DEL CAMPEONATO\***

JUNIOR

VARSITY

ADULTO

JV MEGACREW

MINICREW

MEGACREW

\*Nota: El organizador del evento podrá cambiar el orden de las divisiones con aviso a los participantes antes del inicio del evento.

**CAMBIOS Y SUSTITUCIONES**

Todos los miembros de una Crew, MiniCrew, JV MegaCrew o MegaCrew que están inscritos en el evento deben competir desde el principio del campeonato. HHI no permite hacer cambios en los miembros del crew de una ronda a otra (en caso de que hubiera, según el evento) sin tener la aprobación previa del organizador del evento. Todo participante será sujeto a verificación de documento en el evento antes de subir al escenario.

Una crew que compite con más, menos, o participantes diferentes de los que se ha inscrito en la plataforma está sujeta a ser eliminada y descalificada de la competición. Todo cambio o sustitución de participantes una vez el evento ha dado comienzo, debe ser aprobado previamente por la dirección de HHI SPAIN. En esos casos se os pedirá un pago adicional en concepto de inscripción del participante nuevo, a no ser que el cambio sea motivo de una hospitalización, lesión, enfermedad o muerte.

Nota: La sustitución/adición de un miembro del grupo sin aprobación, está sujeta a descalificación, suspensión y/u otras sanciones severas que HHI considere necesarias.

## DEFENDING CHAMPIONS

Los grupos Defending Champions son aquellos que ganaron la medalla de oro en el año anterior y deben volver a participar en el evento para “defender su título”.

Los Defending Champions deben realizar su rutina en la ronda semifinal y recibir una puntuación. Si no hay una ronda semifinal, los campeones defensores actuarán en la ronda preliminar y recibirán una puntuación.

La ronda final de competencia incluirá a los equipos que se clasificaron en la ronda semifinal más los Defending Champions, si los hay. Los Defending Champions avanzarán automáticamente a la ronda final y serán los últimos en competir en el orden de actuación, independientemente de su puntuación en la ronda preliminar o semifinal.

## CAMBIOS, ADICIONES, SUSTITUCIONES PARA LOS DEFENDING CHAMPIONS Y LOS EQUIPOS QUE AVANZAN AL CAMPEONATO MUNDIAL

Para los defending champions que solicitan un cambio en el número de miembros originales; Se permitirán adiciones, sustituciones y eliminaciones de un máximo de 1 para MiniCrews, se permitirá un máximo de 2 para equipos compuestos por 5 a 6 miembros, un máximo de 3 para equipos compuestos por 7 a 9 miembros y un máximo de 3 para equipos compuestos por 7 a 9 miembros. De 1/3 de los miembros del grupo del JV MegaCrew y MegaCrew originales. Se debe notificar al organizador del evento antes de la competición o durante el registro en el sitio para aprobar los cambios.

Las participantes que avancen de su campeonato nacional al Campeonato Mundial con cambios de participantes seguirán las mismas reglas que las de los defending champions. En situaciones en las que exista una dificultad o una circunstancia atenuante, un grupo puede solicitar a HHI, quien consultará con el afiliado nacional para determinar si se concede la solicitud para modificar esta regla.

En caso de que se realice alguno de estos cambios o sustituciones, debe ser notificado a la dirección de HHI SPAIN con antelación para que se revise la documentación necesaria en la plataforma WOP.

## CAMBIOS EN LA RUTINA DE COMPETICIÓN

En todas las categorías se permite reestructurar y modificar coreografía y música de su montaje cuando avanza de una ronda a la otra. También se aplica el cambio del evento nacional al evento mundial.

## RONDAS DE PRÁCTICA/ENSAYOS TÉCNICOS\*

A menos que existan circunstancias que impidan una ronda de práctica, cada equipo tendrá la oportunidad de practicar su rutina con su música en el escenario al menos una vez antes del inicio del campeonato. El grupo es responsable de llegar a tiempo o perderán su ronda de práctica.

\*Este ensayo o práctica solo se realizará en el campeonato mundial.

## MÚSICA PARA EL EVENTO (PERFORMANCE CRITERIA)

1. La rutina debe ser realizada íntegramente sobre la música que nos proporciona la crew en la plataforma WOP. Los formatos aceptados son .MP3 y .WAV. El nombre del archivo debe ser grupo + categoría.
2. La rutina debe realizarse, en su totalidad, con música seleccionada, preparada y proporcionada por los equipos. Los organizadores del evento no proporcionarán la música de los equipos. Los equipos son responsables de la calidad, la mezcla y los niveles de sonido de su música.
3. Todo grupo debe incluir un segmento en su montaje que sea ininterrumpido por sonidos extra o efectos que dificulten la escucha del tema, para obtener así una puntuación más alta de los jueces. Se recomienda en las categorías MiniCrew y Junior que ese segmento sea de veinte (20) segundos mientras que en las categorías Varsity y Adulto sea de treinta (30) segundos. El trozo puede estar en cualquier trozo del montaje musical.
4. La elección musical no debe tener demasiados ruidos, efectos y demás que dificulten la escucha de la canción principal.
5. Es un trabajo del coreógrafo que la música sea presentada.
6. No hay un número mínimo o máximo de canciones a usar en el montaje musical. Sin embargo, tras años de competiciones mundiales, los jueces llegan a la conclusión que prefieren menos canciones a elecciones múltiples y ruidosas ya que así es más fácil centrarse en el baile que se defiende.
7. La música elegida NO debe contener lenguaje inapropiado, palabrotas o lenguaje ofensivo hacia ningún colectivo. La dirección del evento está en el derecho de rechazar montajes musicales con contenido ofensivo. **En caso de duda, es recomendable no arriesgar a la posible penalización.**
8. Es responsabilidad de cada equipo asegurarse de que la música de su crew no incluya palabras malsonantes, inapropiadas, desagradables, sexualmente explícitas y/o palabras ofensivas en cualquier idioma. Palabras (en cualquier idioma) que clara e inequívocamente ofenden raza, género, etnia y/o religión recibirán una deducción. El organizador del evento tiene derecho a rechazar música que sea inapropiada, desagradable, sexualmente explícita, y/u ofensivo.
9. Ediciones o cambios de música: un equipo puede editar o sustituir su música inicial al avanzar de una ronda a otra (esto solo ocurre en el mundial ya que cuentan con mas de una ronda). El cambio/edición debe realizarse y proporcionarse al organización de HHI, el tiempo límite para la sustitución o cambio de música es no menos de tres (3) horas antes del inicio de la ronda preliminar y semifinal y no menos de diez (10) horas antes del inicio de la ronda final de competición. No se aceptarán cambios ni ediciones más allá de este período de tiempo.
10. Es posible que se solicite a los equipos que proporcionen la siguiente información musical por escrito al evento. a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Compañía de GRABACION.



## DURACIÓN DE LA RUTINA

### CATEGORÍAS JUNIOR & MINICREW

Para estas dos categorías, la duración máxima de montaje musical es de minuto y medio (1:30). Ofrecemos un margen de cinco (5) segundos por encima o por debajo del montaje, quedando así en un margen de 1:25 a 1:35 como máximo. Todas las rutinas que duren menos o más de lo establecido serán penalizadas.

### CATEGORÍAS VARSITY & ADULTO

La duración de la rutina para estas dos categorías es de dos minutos (2:00). Ofrecemos un margen de cinco (5) segundos por encima o por debajo del montaje, quedando así en un margen de 1:55 o de 2:05 como máximo. Todas las rutinas que duren menos o más de lo establecido serán penalizadas.

### CATEGORÍA MEGACREW

La duración de la rutina para la categoría MegaCrew es de tres minutos y medio (3:30). Ofrecemos un margen de treinta (30) segundos por encima o por debajo del montaje, quedando así en un margen de 3:00min o un máximo de 4:00min. Todas las rutinas que duren menos o más de lo establecido serán penalizadas.

### CATEGORÍA JV MEGACREW

La duración de la rutina para la categoría JV MegaCrew es de tres minutos (3:00). Ofrecemos un margen de treinta (30) segundos por encima o por debajo del montaje, quedando así en un margen de 2:30min o un máximo de 3:30min. Todas las rutinas que duren menos o más de lo establecido serán penalizadas.

## TIMING

Se considerará que empieza una rutina con el primer sonido audible (incluye un pitido de indicación) y termina con el último sonido audible de la música o el último movimiento en la actuación del equipo (si completan su actuación sin música).

Infracción de tiempo importante para TODOS los equipos: la duración de la rutina/música que sea superior a 10 segundos o inferior a 10 segundos del mínimo o máximo permitido no será aceptada y estará sujeta a descalificación.

Puedes encontrar la lista de deducciones al final del reglamento.

## REGLAS GENERALES Y CRITERIO DE LA MARCA

### ATUENDOS / ROPA

La vestimenta debe identificarse y estar asociada con la cultura del hip hop y el baile callejero (todos los géneros). Las estilizaciones del atuendo aún deben tener un aspecto callejero. Se otorgarán puntuaciones más altas en vestimenta a los equipos cuya vestimenta no sea 100% idéntica; esto se puede lograr con el uso de accesorios y diferentes estilos y colores de calzado, etc.

La vestimenta puede incluir accesorios como sombreros, gorras, pañuelos, guantes, bufandas, cinturones, joyas, etc. Se permite quitarse prendas de vestir durante la actuación siempre que no sea ofensivo o fuera de lugar. La ropa desechada debe colocarse fuera del área de competencia y nunca arrojarse del escenario al público. Todos los miembros del grupo deben usar ropa interior adecuada en todo momento. La ropa demasiado corta y/o demasiado ajustada será analizada y puede considerarse inapropiada, especialmente por la sobreexposición de ciertas áreas del cuerpo y/o por ser apropiada para la edad. Están prohibidos los aceites corporales u otras sustancias aplicadas al cuerpo o a la ropa que puedan afectar la superficie limpia y seca del escenario y la seguridad de los demás competidores. Los equipos pueden usar botas de baile/stomp, zapatos de calle, zapatillas deportivas o calzado deportivo. Todo el calzado debe tener suelas limpias y que no desgasten. Están prohibidos los zapatos de claqué, de jazz, ciertos zapatos de tacón alto, chanclas, pantuflas y estar descalzo.

### PROPS (COMPLEMENTOS)

#### GRUPOS DE 5-9 BAILARINES Y MINICREW

Los accesorios que no son parte integral del “atuendo” de la tripulación están prohibidos (p. ej., bastones, banderas, sillas, luces, bolsas de herramientas, riñoneras, mochilas, cordeles, cuerdas, instrumentos musicales y otros). Se permiten rodilleras u otros aparatos para ayudar en la seguridad y la ejecución adecuada de un movimiento, pero deben ocultarse (cuando sea posible) para no restar valor a la concentración de los jueces en la actuación. En caso de duda, comuníquese con Hip Hop International para obtener aclaraciones ([info@hiphopinternationalspain.com](mailto:info@hiphopinternationalspain.com))

#### PARA LA CATEGORÍA MEGACREW/JV MEGACREW:

Los accesorios permitidos para las divisiones MegaCrew y JV MegaCrew son aquellos que son lo suficientemente pequeños para sujetarlos cómodamente en la mano, fácilmente móviles y son un elemento del atuendo y/o están relacionados con el tema o la naturaleza de la actuación (p. ej., bastones, luces, bolsas utilitarias, riñoneras, mochilas, cuerdas, cuerdas, instrumentos musicales y otros). No se permiten accesorios que se colocan en el escenario o se sientan en el piso, como sillas, escaleras, fondos, piezas de escenario, muebles, etc. Es muy recomendable que las tripulaciones elijan con cuidado si utilizarán o no una utilería y que se aseguren de que la utilería cumpla con los requisitos de aceptabilidad para evitar una deducción de alto nivel. La deducción por el uso de accesorios no permitidos es de 1,0. En caso de duda, comuníquese con Hip Hop International para obtener aclaraciones ([info@hiphopinternationalspain.com](mailto:info@hiphopinternationalspain.com))

## EQUIPO COMPLETO EN EL ESCENARIO DURANTE LA RUTINA

### CATEGORÍAS JUNIOR, VARSITY, ADULTO Y MINICREW:

Todos los miembros del grupo deben comenzar juntos en el escenario y permanecer en el escenario durante toda la rutina. Los miembros del equipo no pueden entrar ni salir del escenario en ningún momento. Se hará una deducción por no cumplir con esto.

### INICIO Y FIN DE MEGACREW COMPLETO Y JV MEGACREW:

Todos los miembros de MegaCrew y JV MegaCrew deben comenzar juntos la rutina en el escenario durante un mínimo de treinta (30) segundos y terminar juntos en el escenario durante un mínimo de treinta (30) segundos. Aparte de los primeros treinta (30) segundos y los últimos treinta (30) segundos, los miembros de MegaCrew y JV MegaCrew pueden salir o entrar al escenario libremente por el resto de la rutina.

## COMIENZO TARDÍO

Un equipo que no se presente en el escenario y no tome una posición de salida dentro de los veinte (20) segundos después de haber sido presentado se considerará una salida tardía y recibirá una deducción.

## COMIENZO ADELANTADO

Un pre-salida ocurre cuando antes de tomar la posición de salida; el equipo demuestra presentaciones o exhibiciones excesivas durante más de diez (10) segundos después de que todos los miembros del equipo hayan ingresado al escenario. Se hará una deducción.

## SALIDA EN FALSO

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

## NO-SHOW

Un equipo que no se presente en el escenario e inicie la posición de salida dentro de los sesenta (60) segundos después de haber sido llamado será declarado "ausente" y descalificado.

## EXCESIVAS SALIDAS DE ESCENARIO

Los grupos deben salir solo de las áreas designadas. Saltar o dar volteretas desde el escenario está prohibido y resultará en una deducción.

## PERMANECER DE MÁS

El Equipo que siga luciéndose y ejecutando destrezas después de su rutina les serán restados puntos.

## MOVIMIENTOS

**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, incluidos, entre otros, agarrarse la entrepierna, darse palmadas en el trasero, masturbarse, etc.**

## MOVIMIENTOS DEMASIADO PELIGROSOS

**Un movimiento que no pertenece claramente a ningún estilo de baile y que puede provocar lesiones graves al miembro/s de la crew si no se ejecuta bien. Nota: Se otorgará una deducción a la crew por movimientos demasiado peligrosos incluso si el movimiento fue ejecutado correctamente!**

## CRUZAR POR DETRÁS DE ESCENARIO

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

## SALIR DEL ESCENARIO DE FORMA INCORRECTA

Los grupos deben abandonar el escenario por las zonas habilitadas para ello y señaladas. Saltos o acrobacias del escenario al suelo están prohibidas y se considerarán una penalización y deducción de la puntuación.

## CAÍDAS

### 1. CAÍDA MAYOR

- Un integrante del grupo se cae de una acrobacia o de una ayuda que es irre recuperable
- Un integrante del grupo se cae durante la rutina y es irre recuperable

### 2. CAÍDA MENOR

- Un error altamente reconocible durante la rutina que es recuperable
- Un tropiezo, resbalón o caída durante la rutina que es recuperable

## ATENCIÓN MÉDICA

1. Es responsabilidad del Capitán de cada Equipo reportar al organizador del evento si uno de sus integrantes se ha lastimado o está enfermo.
2. Si antes o durante la competencia un elemento de un equipo está enfermo, lesionado o presenta alguna condición que ponga en riesgo su salud al competir, el integrante será declarado no apto para la competencia y descartado. El Organizador de la competencia se reserva el derecho de eliminar a cualquier competidor que aparente tener una lesión seria o requiera de atención médica.
3. El organizador de la competición se reserva el derecho de solicitar un certificado médico que autorice al participante competir.
4. El organizador del evento puede exigir que la tripulación o los miembros de la tripulación firmen una exención de responsabilidad adicional y/o una exención en caso de enfermedad o lesión de un miembro de la tripulación antes de competir.

## INCIDENCIA EXTRAORDINARIA

Una circunstancia Extraordinaria ocurre cuando es fuera del alcance del equipo y que afecta a los integrantes del equipo al momento de presentarse sea al principio o en cualquier punto de la rutina. Una Circunstancia Extraordinaria no solo se limita a los siguientes ejemplos y será declarada como tal por parte del Juez Principal (Head Judge).

1. Que la música sea la incorrecta.
2. Problemas por mal funcionamiento del equipo técnico.
3. Disturbios causados por fallos de equipo, sonido, iluminación, escenario.
4. El realizar o introducir algún objeto o perturbar el área del escenario, justo antes de comenzar o durante la presentación que afecte a un integrante o al equipo.
5. Interrupciones causadas por fallas en el lugar del evento.

## MANEJO DE INCIDENCIA

1. Es responsabilidad del equipo detener inmediatamente la rutina si ocurre una circunstancia extraordinaria\*
2. El Organizador, Juez principal y/o Comité del evento analizarán la situación, y una vez confirmado y corregido el problema, el grupo podrá volver a ser presentado, regresar al escenario y presentar su rutina. Si el reclamo del equipo resulta ser sin fundamentos determinados por el juez principal, no se le permitirá al equipo repetir su presentación y resultará como falta.
3. presentar un reclamo de una circunstancia extraordinaria una vez ejecutada la rutina del equipo no será aceptada ni revisada.

\*Solo en la división Junior, el líder de tripulación designado recibirá una BANDERA ROJA.

El líder del equipo se ubicará al lado del escenario y podrá agitar la bandera roja para alertar a su equipo de que dejen de bailar si siente que ha ocurrido una circunstancia extraordinaria. Si se determina que es culpa del organizador del evento, entonces al equipo se le permitirá realizar la rutina nuevamente sin penalización. Si se determina que es culpa de la tripulación, entonces no

## DIMENSIONES DE ESCENARIO

El Área de la Competición es estándar: aproximadamente 10 metros de ancho X 10 metros de largo para todas las categorías. Bajo circunstancias especiales el organizador del evento podrá ajustar el tamaño del suelo del escenario, pero tendrá que notificar a los equipos con antelación a la competición.

## CÓDIGO DE CONDUCTA

Hip Hop International se enorgullece de sus campeonatos y eventos familiares.

En todo momento, los participantes de los campeonatos y eventos de HHI que puedan ser identificados como equipo, miembro del equipo, líder del equipo, director, entrenador, coreógrafo o representante deberán comportarse de manera respetuosa, responsable y profesional.

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 no cumplir con cualquier requisito de participación o exhibir conducta antideportiva hacia los organizadores, jueces, bailarines, patrocinadores u otros (individuos u organizaciones) asociados con Hip Hop International, sus licenciarios, sedes, campeonatos y/o eventos. Esto incluirá publicaciones despectivas en las redes sociales. Esta deducción será fijada 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 definitiva.

HHI apoya un entorno libre de drogas y alcohol que permita una competición segura, legal y justa para todos los bailarines y administradores. Cualquier participante que aparezca visiblemente bajo la influencia o ebrio durante la competición podrá estar sujeto a la descalificación de la competición.

## PUNTUACIÓN DE UNA RUTINA

Todas las rutinas son evaluadas de acuerdo al criterio de HHI dividido en dos aspectos: Performance y Skills, sobre un total de 10 puntos.

### PERFORMANCE = 50% (5 PUNTOS DEL TOTAL)

Los jueces recompensarán la coreografía de un equipo teniendo movimientos únicos y creativos, un gran número de estilos de baile Hip Hop bien ejecutados, buen uso de escenario, formaciones, espectacularidad (showmanship), intensidad y estilo callejero resultando en una rutina entretenida y emocional.

Se divide de la siguiente forma:

### CREATIVIDAD (10%)

Coreografiando y Presentando una rutina de una manera Única y original con movimientos propios, estilo y combinaciones que lo hacen ser únicos. Formas originales en la manera de ir al suelo, levantarse del suelo, transiciones y ediciones musicales que te hacen ser diferente de los demás. Se especial, diferente, fresco en todos los aspectos de la rutina. No olvides la ropa y el look.

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

Los integrantes deberán mostrar bien los espacios entre ellos a través de un gran rango de formaciones, únicas, complicadas y retadoras con movimientos y patrones interactivos entre ellos. El utilizar el escenario completo también será considerado. **La rutina deberá incluir CINCO (5) niveles de movimiento: floor (suelo), kneeling (de rodillas), croaching (media altura), standing (de pie) y air (nivel alto)** utilizando movimientos con brazos, manos, piernas, torso y cabeza con transiciones creativas y sorpresivas que nadie se espere.

## ESPECTACULARIDAD, CONFIANZA, PRESENCIA (10%)

La rutina debe contener movimientos dinámicos de principio a fin por los integrantes como grupo e individualmente teniendo un mínimo de pausas y poses. **Durante ejecuciones individuales por un integrante del equipo o más, los integrantes restantes deberán estar en movimiento dándole más intensidad a la rutina.** La proyección de los integrantes deberá ser constante de principio a fin transmitiendo así confianza dominada por expresión facial, contacto visual, y movimiento corporal. La rutina y los integrantes del equipo deberán ejecutar con pasión, entusiasmo y esa forma natural de “venderla”, hacer conexión con la audiencia y provocar respuestas emocionales, emoción, risa, alegría, y sentido del drama relativo al estilo presentado.

## PRESENCIA CALLEJERA (10%)

**Presencia callejera es la habilidad de todos los bailarines del grupo de demostrar una representación auténtica de los estilos de baile que el grupo representa. La presencia callejera está incluida por actitud, energía, presencia corporal y carisma. Los grupos deberán llevar vestuario estilizado que representen sus coreografías y deben tener en cuenta que no pierda la identidad fundamental del hip hop y los estilos callejeros. Vestuarios tradicionales del país que representa no forman parte de la cultura hip hop. Tampoco se recomienda ambientar el vestuario en personajes de libros o historias, animales o eventos históricos, ya que pueden resultar ofensivos y penalizables. No es necesario que todos los bailarines del grupo vayan vestidos iguales. Se recomienda vestir con individualidad. Para cualquier duda del tema podéis contactar a la organización en [info@hiphopinternationaspain.com](mailto:info@hiphopinternationaspain.com)**

## VALOR DE ENTRETENIMIENTO (10%)

La rutina debe dejar una gran impresión y ser memorable. La respuesta y reconocimiento del público puede ayudar en este punto.

## SKILLS = 50% (5 PUNTOS DEL TOTAL)

Los jueces evaluarán la ejecución y dificultad del(los) estilo(s) realizado(s); popping, lock, break, 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 aire, y la sincronización de los participantes.

## MUSICALIDAD (10%)

Actuación y coreografía correspondientes al tiempo y uso de la música y la capacidad del equipo para actuar simultáneamente con la música. Movimientos y patrones realizados para

Los sonidos simulados de los miembros del grupo en ausencia de música grabada (por ejemplo, pisadas, aplausos, voces, etc.) también se considerarán musicalidad y se juzgarán de manera similar. **NOTA: En ausencia de música audible al final de una rutina en la que se utilizan pisotones, aplausos y/o la voz del equipo, la rutina se considerará completada cuando se realice el último movimiento perceptible del equipo.**

**Técnica de ritmo/Síncopa:** los movimientos dentro de la rutina deben demostrar estructura y estilo musical, es decir, usar variaciones rítmicas que enfatizan el tiempo positivo, fuerte, el tempo y los acentos en patrones musicales simples, dobles, de medio tiempo y sincopados.

**Movimientos relacionados con la música:** mantenerse al ritmo de la música, moverse al ritmo de la música y usar frases y componentes identificables de la música (por ejemplo, voces e instrumentos) para construir la coreografía de la rutina.

## EJECUCIÓN, CONTROL DEL MOVIMIENTO (10%)

El equipo deberá tener control de la velocidad, dirección, y colocación corporal a través de la rutina en el escenario.

### SINCRONIZACIÓN / TIMING (10%)

Los movimientos de los integrantes deberán estar sincronizados; el rango de movimientos, velocidad, tiempos y ejecuciones de pasos serán ejecutados por todos los integrantes al unísono. Desgajo o Cannons son aceptados.

### DIFICULTAD EN LA EJECUCIÓN DE HIP HOP (10%)

La dificultad será medida por los niveles de habilidades demostradas por todos los integrantes y la diversidad de estilos que ejecuten en la rutina. La consideración será dada a la mayor cantidad de integrantes que ejecuten exitosamente una coreografía complicada incluyendo vieja escuela y nueva escuela entendiendo la fundación de los orígenes del Hip Hop.

Mayor consideración y puntuación serán dados a los equipos que realicen movimientos en grupo o con la mayoría de sus integrantes, Por ejemplo: Un equipo de 8 donde todos ejecuten y dominen un movimiento cortado calificara más alto a uno donde sólo 2 integrantes lo hagan.

### VARIEDAD DE ESTILOS HIP HOP (10%)

Los equipos deben incluir una amplia selección de estilos de baile en su actuación seleccionados de la lista proporcionada a continuación sin el uso excesivo de los mismos movimientos o patrones.

La siguiente es una lista de estilos de baile callejero/club/funk desde sus inicios hasta el presente que los equipos pueden incorporar a su rutina (incluidos, entre otros):

- Hip Hop Dance**
- Locking**
- Popping**
- Breaking**
- Whacking**
- Voguing**
- House Dance**
- Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)**
- Krumping**
- Stepping/Gumboot Dance**
- Dancehall**
- Afro Style**

Un equipo que "realice de manera identificable" tres (3) o más estilos de baile recibirá el máximo de un punto (1,0) o el 10% completo. Un equipo que "realice de manera identificable" dos (2) estilos de baile recibirá un máximo de punto 5 (.5). Un equipo que "realice de manera identificable" un (1) estilo de baile recibirá un máximo de punto dos cinco (.25).

Los elementos de danza tradicional/cultural/folclórica son bienvenidos en una rutina, pero deben mantenerse al mínimo, es decir, limitarse en la cantidad de movimientos tradicionales/culturales/folclóricos y la cantidad de tiempo que se utilizan en la actuación. Los equipos deben tener cuidado de no eclipsar o perder los fundamentos de identificación, la apariencia, la presencia y la autenticidad del street/hip hop o el riesgo.

una deducción de .5. En caso de duda, comuníquese con Hip Hop International para obtener una aclaración. (info@hiphopinternationalspain.com).

## LISTA DE PENALIZACIONES (DEDUCCIONES)

### PERFORMANCE

- Comienzo tardío: no aparecer en el escenario dentro de los veinte (20) segundos de haber sido presentado 0,05
- Grandiosa 0,05
- Pre-inicio: visualización previa a la actuación superior a diez (10) segundos 0,05
- Caída, tropiezo o tropiezo/por ocurrencia – mayor 0,10
- Caída, tropiezo o tropiezo/por ocurrencia – menor 0,05
- Comienzo en falso/ sin fundamento 0,25
- Reclamo sin fundamento que resulta en el reinicio del rendimiento 1.0
- JUNIOR, VERSITY, ADULTO Y MINICREW SOLAMENTE:  
Todos los miembros del equipo que no estén en el escenario durante toda la actuación 1.0
- SOLO MEGACREWS Y JV MEGACREWS:  
Todos los miembros de MegaCrew o JV MegaCrew que no estén en el escenario por un mínimo de treinta (30) segundos durante la apertura y un mínimo de treinta (30) segundos al final de la actuación:
  - Todo el MegaCrew o JV MegaCrew no está en el escenario durante los primeros 30 segundos 0,5
  - Todo el MegaCrew o JV MegaCrew no estuvo en el escenario durante los últimos 30 segundos 0,5

### MÚSICA

- Duración de las rutinas de las divisiones Junior y MiniCrew (no 1:25-1:35) 0,1
- Duración de las rutinas Varsity y Adultos (no 1:55-2:05) 0,1
- Duración de la rutina MegaCrew (no 3:00-4:00) 0,1
- Duración de la rutina JV MegaCrew (no 2:30-3:30) 0,1
- Contiene lenguaje inapropiado/por ocurrencia 0,1

### MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

- Gestos, comentarios o movimientos lascivos 0,1
- Uso excesivo de animadoras, movimientos gimnásticos o acrobáticos 0,25
- Salir incorrectamente del escenario (por ejemplo, saltar del escenario hacia la audiencia, al set vestuario, piezas, equipo de cámara, etc.) 1,0
- Movimientos demasiado peligrosos 0,25
- Exceso de elementos teatrales, culturales, folclóricos o de danza tradicional dentro de la rutina 0,25



## VESTUARIO

- Ropa/zapatos inapropiados 0,05
- Vestimenta no intacta (cordones desatados/prendas que se caen, etc.) 0,05
- Uso de aceites corporales, pinturas u otras sustancias aplicadas en la cara/cuerpo que puedan afectar la área de actuación y/o crear o mejorar una apariencia teatral excesiva 0,25
- Ropa o accesorios arrojados a la audiencia/por ocurrencia 0,05
- La vestimenta es excesivamente teatral, cultural, folclórica o tradicional (para incluir el uso excesivo de lentejuelas y pedrería o es ostentoso, glamoroso, parecido a un desfile o inspirado en el jazz) y no es representativo del estilo de baile que se realiza y no es representativo del estilo y apariencia del street/hip hop 0,25
- Junior, Varsity, Adulto y Minicrews solamente: Uso de atrezzo 0,25
- Solo Megacrew y JV Megacrew: Uso de accesorios inaceptables 1.0

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

## CONSULTA FORMAL PARA DEDUCCIONES

Cuando se otorga una deducción, se indicará y describirá en la hoja de puntuación oficial que se mostrará después de la conclusión de cada división de cada competencia de HHI.

Si hay dudas sobre si la deducción está justificada y/o se solicita una aclaración, el líder del grupo puede presentar una consulta por escrito. El líder de la grupo puede 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 grupo debe completar el Formulario de consulta y enviarlo a un representante designado del organizador del campeonato dentro de una (1) hora de la publicación de los puntajes.
2. Una respuesta a la consulta será por escrito del juez de deducción o principal.
3. Si el juez principal elige explicar la deducción en persona, no se permitirá la asistencia de más de 2 participantes que representen al grupo.
4. Si la consulta da como resultado la anulación de la deducción, los puntos deducidos se restablecerán y la clasificación de la tripulación se ajustará en consecuencia. Si la clasificación hace avanzar al grupo a una ronda semifinal o final, entonces el número total de grupos que avanzan a la siguiente ronda se ampliará para acomodar al grupo o grupos afectados.
5. Los grupos pueden solicitar aclaración de las deducciones en la ronda final de la competencia. Sin embargo, los puntajes se mantienen como FINALES.

## PUNTUACIONES & RANKING

### CALCULANDO LA NOTA FINAL

1. La máxima puntuación es Diez (10).
2. En un panel de jueces la calificación más alta y la más baja serán eliminadas y el restante será promediada y sumadas en la calificación final.
3. Alguna deducción de puntos hecho por el juez principal será restado de la calificación final.
4. La calificación final deberá ser redondeada al ciento más próximo.

### EMPATES

Los equipos a la delantera serán determinados por los siguientes aspectos:

- a. El/Los equipos con la máxima puntuación en performance.
- b. El/Los Equipos con la máxima puntuación técnica.
- c. Un análisis del panel de los jueces en orden de rangos.

### DISCREPANCIAS EN LAS REGLAS O EN LA COMPETICIÓN

1. Cualquier discrepancia o problema durante la competición será notificado al organizador, juez principal, y/o el comité del evento, y la deducción respectiva será final.
2. Malas interpretaciones dadas por las traducciones o interpretación de reglas serán resueltas en acorde a la versión en inglés. Cualquier discrepancia en el evento siempre sobresaldrán las reglas de la versión en inglés.

### PROTESTAS

Protestas están prohibidas y no serán aceptadas ante ninguna puntuación o resultado de alguna decisión.

### PREMIOS

**1º, 2º, 3º, 4º y 5º Clasificado CATEGORÍA CLASIFICATORIA**

**Trofeo y título de Campeón Nacional y derecho a competir en el Campeonato Mundial de Phoenix 2024:**

Megacrew: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Minicrew: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Adultos: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Varsity: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Junior: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

JV Megacrew: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

### CEREMONIA DE PREMIACIÓN

La competición terminará con una ceremonia honorando a los equipos con las mayores puntuaciones.

## JUECES

Un panel de jueces estará formado por seis (6) personas más el juez principal para competiciones con 50 grupos o menos u ocho (8) personas más el juez principal para competiciones con más de 50 grupos. Bajo circunstancias imprevistas, el juez principal/director judicial y/o el organizador del evento pueden ajustar el número de jueces.

### UBICACIÓN DE LOS JUECES EN LA COMPETICIÓN

El panel de los Jueces y del Juez Principal estará colocado en una mesa paralela frente al escenario, a una distancia donde puedan tener visibilidad de los equipos de pies a cabeza. Deberá tener iluminación adecuada. Los jueces técnicos y artísticos deberán sentarse de manera alternada, artístico, técnico, artístico, técnico etc.

Todos los jueces deben cumplir con los requisitos de elegibilidad, capacitación, nivel de habilidad del juez y certificación establecidos por HHI. Los jueces son asignados a la posición de desempeño o de habilidad y puntúan únicamente en su área asignada.

Para competiciones con 50 tripulaciones o menos; Número mínimo de jueces requerido:

- a. Tres (3) jueces de performance
- b. Tres (3) jueces de skills
- c. Un (1) juez principal

Para competiciones con más de 50 tripulaciones; Número mínimo de jueces requerido:

- a. Cuatro (4) jueces de performance
- b. Cuatro (4) jueces de skills
- c. Un (1) juez principal (o juez de deducción)
- d. Un (1) Director Judicial (Campeonatos Mundiales y Continentales)

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

## TIPOS DE JUECES Y DEBERES DE ELLOS

### 1. Jueces de performance:

Evalúan y califican la rutina de acuerdo con el criterio del contenido, Creatividad, Coreografía, Musicalización, y talento nato del Hip Hop.

### 2. Jueces de skills:

Evalúan y califican la rutina de acuerdo con el criterio de Hip Hop en ejecución, Sincronización, y Dificultad.

### 3. Juez de deducción:

La responsabilidad principal del juez de deducciones es evaluar con precisión al grupo y su rutina para detectar cualquier infracción de la lista de deducciones y deducir inmediatamente puntos por dichas infracciones. El Juez de Deducción podrá juzgar o no las rutinas.

### 4. Juez Principal:

El Juez Principal no juzga las rutinas excepto en circunstancias imprevistas. Las responsabilidades generales del juez principal son facilitar y supervisar el desempeño justo y preciso de todos los miembros del panel de jueces y evaluar todas las discrepancias, sanciones, deducciones y descalificaciones. Un juez puede ser removido y reemplazado del panel por el Juez Principal por causa justificada.

Los deberes del juez principal incluyen:

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

### 4. Director:

Los deberes del Director incluyen educar y capacitar a los jueces sobre las Reglas y Reglamentos Oficiales de HHI y ayudar al Juez Principal/Juez de Deducción a evaluar la evaluación, la puntuación y los resultados justos y precisos del panel de jueces. El Director de la Judicatura no puntúa rutinas.

Son funciones específicas del Director del Poder Judicial:

1. Gestión de las actividades programadas del panel
2. Programación, enseñanza y administración del taller de formación de jueces.
3. Proyección y selección de jueces
4. Garantizar que las puntuaciones y los resultados se publiquen para que los vea el público.
5. Gestión de dudas y consultas
6. Evaluación de deducciones
7. Proteger las políticas y procedimientos de HHI garantizando la transparencia y el juego limpio en todo momento.

## CREANDO UNA RUTINA

### QUÉ TENER EN CUENTA PARA PREPARAR UNA RUTINA GANADORA

Cuando prepares tu coreografía pensando en ganar la competición, recuerda seleccionar cuidadosamente los estilos que más representen tus puntos fuertes y la personalidad de tu grupo, Recomendamos ser frescos e imaginativos y seguir su propio estilo e identidad cuando estén creando su rutina; construir una historia con el baile puede ser un buen método que considerar.

Evita emular o estar influenciado por campeones nacionales o mundiales pasados, no existe un modelo o distinción explícita para una rutina ganadora. Los jueces de HHI buscan presentaciones que sean diferentes, nuevas y originales y que demuestren una gran variedad de estilos urbanos, sé tú mismo y exprésalo con pasión, intensidad y estilo.

*La rutina debe incluir Hip Hop entre los estilos de baile. Debería haber suficientes movimientos para demostrarlo.*

*No cometa el error de utilizar demasiadas piezas musicales e incorporar demasiados efectos de sonido, ya que a menudo inhibe la danza. Editar la música excesivamente o agregar demasiados efectos de sonido puede tener un impacto negativo en las frases, las cuentas de 8 y la musicalidad. La música en una rutina está destinada a dejar una huella duradera. Impresionar o expresar un tema musical que permita una danza limpia e ininterrumpida. Sea cauteloso y preserve la musicalidad con cada estilo de baile que se incluyas en tu rutina.*

*Una rutina ganadora debe contener una gran cantidad de baile, no cometas el error de usar demasiadas canciones e incorporar muchos efectos de sonido ya que eso normalmente inhibe la secuencia de baile y los jueces no podrán calificar tu rutina bien ya que al hacer esto, dejas fuera el fraseo, cuentas de 8 tiempos y la musicalidad de tus movimientos. Las canciones en una rutina deben estar hechas para dejar una gran impresión o expresar un tema musical permitiendo tener baile limpio e ininterrumpido. El sobreuso de ediciones y efectos seguidos da como consecuencia una rutina sin música y baile. Ten en cuenta esto en una rutina.*

*Frecuentemente algo que es sobrevalorado u olvidado por muchos grupos es eso a lo que se denomina como "Groove". El Groove es la reacción del bailarín al beat y tonos de la música, y ayuda a improvisar y expresar el sentimiento del baile desde el interior.*

*El Groove existe en todos los tipos de música y baile y por supuesto en todos los estilos de baile urbano. Es eso que hace al baile "funky". Encuentra el Groove en tu música y exprésalo en tu rutina, es una gran oportunidad de presentar tu baile y ser recompensado por los jueces.*

*Los grupos deberían considerar también incluir menos estilos en sus rutinas y ejecutar los que tienen a la perfección en lugar de presentar muchos y tener una ejecución y presentación media. Recomendamos que vayáis más allá de los movimientos básicos de cada estilo, se mejoren, improvisen... ya que el mínimo de estilos a presentar es 3. Por lo tanto, no te arriesgues a una calificación baja por querer presentar muchos estilos mal hechos.*

*Todos los Jueces son capacitados y conocen la materia que están calificando y buscan todo el tiempo coreografías nuevas, diferentes, originales y que expongan una gran variedad de auténticos estilos urbanos. Se tú mismo y expresa la diversidad y capacidad de tu grupo con pasión, intensidad y estilo.*

*Los jueces calificarán las habilidades del grupo viendo al miembro más débil, así que tened cuidado al seleccionar un integrante que claramente no es tan fuerte como los demás ya que eso afectará su calificación final.*

*Movimientos acrobáticos o de gimnasia presentados en la rutina serán considerados como trucos sin puntos a menos que sean precedidos, seguidos o integrados a la coreografía y estén plenamente justificados.*

*Un truco puede aportar a la producción total de una rutina, pero no será algo por lo que supere a otra rutina de otro grupo. No hay puntos especiales por el uso de trucos, pero usarlos para complementar el tema o personalidad de la rutina es un riesgo permitido.*

*Crea y utiliza "Movimientos Sellos" para incrementar creatividad y fuerza, así como exclamación del público.*

*Un "Movimiento Sello" es un movimiento único, que puede ser difícil, o asignado para producir espectacularidad, intriga o sorpresa. Es mejor si envuelve a la mayoría o a todos los integrantes al mismo tiempo, ya que todo eso incrementará la calificación si es bien ejecutado y relevante para la interpretación completa de la rutina. La creación de este "Sello" ayudará a los jueces a distinguir a un crew de otro.*

*Sin embargo, no deben abusar de estos movimientos ya que entonces podrían afectar o juntar suficientes elementos de baile hip Hop que la coreografía pueda necesitar para tener una puntuación alta.*

## ANEXO

### CONSEJOS DE LOS JUECES PARA REALIZAR UNA RUTINA GANADORA

*To develop a winning routine CAREFULLY choose dance styles that best represent the crew's strong points and the flavor of its personality. Crews are encouraged to be fresh, imaginative and innovative in their choreography and to follow their own style and identity. Avoid following or being influenced by past winning routines. There is no distinct model for a winning routine. What is considered unique and special one year may be considered overused the next year. HHI judges seek performances that are different, new, original and showcase a variety of authentic street and club dance styles. Be yourself and express your crew's diversity with passion, intensity and style. A winning routine must include an ample amount of dance. Do not make the mistake, of using too many songs and incorporating too many sound effects as it often inhibits dance performance. Editing the music excessively or adding too many sound effects can have a negative impact on phrasing, 8 counts and musicality. The songs in a routine are meant to leave a lasting impression or express a musical theme allowing for clean uninterrupted dance. Over usage of edits and sound effects often leads to a no music no dance outcome. Be cautious and preserve the musicality of your routine.*

*When performing the recommended 20+ seconds (for Junior crews and MiniCrews) and 30+ seconds (for Varsity and Adult crews) of continuous and uninterrupted music segments of a routine, crews are encouraged to showcase choreography using continuous upper and lower body dance movement throughout the segment. This is a minimum – crews are encouraged to extend this throughout the performance. Frequently overlooked or forgotten by crews is finding the “groove”. The “groove” is the dancer's reaction to the beat and the undertone of the music. It helps a dancer to improvise and express their dancing more from the inside out. The “groove” exists in all types of music and dance and certainly within all styles of street and club dances. The “groove” is what makes the dance “funky”. Find the “groove” in your music and express it in your crew's routine. It's another opportunity to showcase the dance and be rewarded by the judges. Crews should be cautious to not overload the routine with an abundance of dance styles. Concentrate on including fewer styles and execute them correctly rather than performing more with the possibility of poor execution. Remember that the maximum number of dance styles that can earn Variety points in a routine is three. Judges will assess the abilities of the crew through the weakest crewmember. Crews should be aware that having a member that isn't clearly as strong as his/her crewmembers may lower the crew's overall score. Moves performed in a routine that require preparation into the move e.g., back flip will be considered tricks with no values awarded unless they are preceded, followed and integrated within the hip hop dance choreography. The inclusion of tricks may add to the overall production of a routine but may not place it higher than another crew's routine. No points will be awarded for the inclusion of tricks. Think twice about using moves in a routine that are outside of what is considered dance or are overly dangerous. Moves that are gymnastic, cheer inspired or acrobatic are not awarded with points. The incorporation of such moves should be very limited if used at all. Originating and utilizing one of a kind “signature moves” to increase creativity and crowd appeal is encouraged. The inclusion of a signature move defined as a difficult, dexterous, or clever act designed to amuse, intrigue and/or amaze, which involves the majority of the crewmembers at the same time will enhance a routine and increase a score if executed well and is relevant to the overall interpretation of a routine. The creation and use of a signature move will help to identify a crew from the other crews. Crews are cautioned however to limit the number of signature moves in a routine since the set-up time to perform them may take away from the time needed to perform a proper amount of hip hop dance choreography needed for a high scoring routine. The inclusion of traditional/cultural/folkloric dance elements to enhance individuality and further identify the crew is allowable and welcomed, but must be kept to a minimum – examples: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc. Questions regarding the Hip-Hop International Rules & Regulations and/or their interpretation should be directed to [info@hiphopinternationalspain.com](mailto:info@hiphopinternationalspain.com)*