EL CAMPEONATO DE GRUPOS
DE DANZA N.º 1 DEL MUNDO

HIP HOP INTERNATIONAL

NORMAS Y REGLAMENTO

2026 / 2027

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

www.hiphopinternational.com

En caso de discrepancia, prevalece la versión oficial en inglés de HHI.

ÍNDICE

Introducción | 3
Acerca de Hip Hop International | 3
Criterios y políticas de inscripción y elegibilidad | 4
Requisitos de nacionalidad | 4
Elegibilidad de grupos de países sin afiliación | 4
Número y selección de grupos para el Campeonato Mundial de Hip Hop | 4
Formularios y autorizaciones | 4
Composición de un grupo de danza | 5
Requisitos de edad de las categorías Junior, Varsity y Adult | 5
Límites de participación | 6
Suspensión/descalificación de integrantes | 6
Rondas de competición | 6
Orden de actuación de los grupos | 7
Orden de competición de las categorías | 7
Cambios de integrantes | 7
Cambios, incorporaciones y sustituciones durante la competición | 7
Campeones defensores del título | 7
Cambios, incorporaciones y sustituciones de los campeones defensores | 8
Cambios de rutina | 8
Rondas de ensayo/ensayo técnico | 8
Criterios musicales | 8
Requisitos de duración de la rutina/música | 10
Normas y criterios generales | 11
Puntuación de la rutina | 15
Criterios de presentación escénica (Performance) | 15
Criterios de técnica (Skill) | 16
Variedad de estilos de danza | 17
Lista de deducciones | 18
Consulta formal sobre deducciones | 19
Puntuación y clasificación | 20
Evaluación de la competición | 21
Funciones de los jueces | 21
Composición de la rutina: qué hacer y qué evitar | 23
Consejos de los jueces para desarrollar la rutina | 23
Código de conducta | 24

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

INTRODUCCIÓN

El Manual Oficial de Normas y Reglamento de Hip Hop International contiene los requisitos de elegibilidad e inscripción de los participantes, los procedimientos estándar y las normas y el reglamento para competir en los campeonatos de danza hip hop organizados por Hip Hop International (HHI) y sus afiliados de todo el mundo.

Los campeonatos de danza hip hop de Hip Hop International son eventos competitivos que ofrecen a los bailarines la oportunidad de mostrar su capacidad artística y técnica en hip hop y otros estilos de danza surgidos en las calles y en los clubes, a nivel nacional e internacional, con la posibilidad de obtener exposición en televisión y medios de comunicación y prestigiosos títulos de campeones nacionales y mundiales. Los grupos muestran sus mejores trabajos de técnica y presentación en una rutina coreografiada. Siempre se fomentan la creatividad, el espectáculo y la libertad artística, siempre que no se comprometan la integridad, el buen gusto y la seguridad.

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

Según Hip Hop International, la rutina de hip hop que obtiene la puntuación más alta incluye variedad de estilos de danza, capacidad de espectáculo, movimientos distintivos originales, música atractiva y una demostración de coreografía de danza continua e ininterrumpida de todo el cuerpo, de la cabeza a los pies, sin abusar de movimientos de gimnasia, cheerleading, acrobacias o movimientos excesivamente peligrosos.

ACERCA DE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International, fundada en 2002 y con sede en Los Ángeles, produce múltiples competiciones de danza, batallas y talleres en directo y televisados. Entre ellos se encuentran «Randy Jackson presents America's Best Dance Crew», de MTV, el Campeonato de Hip Hop de Estados Unidos, el Campeonato Mundial de Hip Hop, las World Battles y los talleres World Moves Dance Workshops. Hip Hop International es reconocida en más de 100 países por sus eventos en directo, sus retransmisiones en streaming y sus emisiones televisivas en todo el mundo.

Hip Hop International está representada por licenciatarios oficiales en todo el mundo que respetan los orígenes del hip hop y celebran sus eventos y competiciones bajo el auspicio de Hip Hop International, determinando los campeones nacionales que se clasifican para representar a su país en el Campeonato Mundial de Hip Hop y en las World Battles.

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

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

CRITERIOS Y POLÍTICAS DE INSCRIPCIÓN Y ELEGIBILIDAD

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

REQUISITOS DE NACIONALIDAD

1. Cada integrante debe ser ciudadano o residente del país al que representa.
2. El organizador del evento debe validar la prueba de ciudadanía o residencia antes de cada competición.
3. El integrante que declare ser residente debe residir en el país un mínimo de seis (6) meses y poder aportar documentación oficial que respalde dicha declaración.
4. Un integrante no puede competir por más de dos (2) países en tres (3) años consecutivos.
5. Un integrante no puede representar a dos países en el mismo evento y/o durante el mismo año.
6. Los organizadores de la competición, los jueces, los licenciatarios y su personal directo no pueden competir en ningún evento oficial de HHI.
7. Es responsabilidad del integrante declarar todos sus alias. Su nombre en el formulario de inscripción debe coincidir con el de su pasaporte o documento de identificación expedido por una autoridad pública o un centro educativo.

ELEGIBILIDAD DE GRUPOS DE PAÍSES SIN AFILIACIÓN

Los grupos de países sin un afiliado de HHI pueden participar en un campeonato afiliado a HHI en otro país. Recibirán una puntuación, pero no podrán obtener un puesto en la clasificación. Como siempre, la participación en el Campeonato Mundial de Hip Hop se considerará previa solicitud escrita y revisión de vídeo por parte de la sede central de HHI.

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

Todos los eventos deben celebrarse siguiendo las Normas y el Reglamento de Hip Hop International. Un evento celebrado incumpliendo dichas normas puede ser objeto de multas, suspensión y/o expulsión.

Los grupos que participan en el Campeonato Mundial de Hip Hop acceden mediante: (a) rondas de clasificación nacional en su país, organizadas por licenciatarios de Hip Hop International; (b) selección de los licenciatarios de HHI cuando no se celebra una clasificación nacional; y/o (c) invitación especial de HHI.

Los cinco primeros grupos de cada categoría de cada campeonato nacional se clasificarán para competir en el Campeonato Mundial de Hip Hop. Cuando exista un campeón mundial defensor del título, se clasificarán los cinco primeros grupos más el campeón defensor.

Si uno o todos los grupos clasificados no pueden competir en el Campeonato Mundial de Hip Hop por cualquier motivo, el licenciatario de HHI podrá seleccionar al siguiente grupo según las puntuaciones finales nacionales para representar a su país. Si ningún grupo clasificado puede asistir, el licenciatario podrá seleccionar otro grupo, sujeto a la aprobación de HHI.

FORMULARIOS Y AUTORIZACIONES

1. Los participantes deben cumplimentar y firmar todos los formularios de inscripción. Deben entregarse a la oficina del afiliado nacional de HHI antes de la fecha límite, junto con las tasas correspondientes; de lo contrario, la inscripción podrá denegarse. Al formulario de cada integrante debe adjuntarse un pasaporte o documento de identificación escolar u oficial con una fotografía reciente, de los últimos dos años.
2. Exención de responsabilidad: cada participante debe firmar y entregar antes de la competición un formulario que exima a HHI, al organizador, a sus agentes, directivos, personal y patrocinadores de responsabilidad por cualquier accidente o lesión que le ocurra antes, durante o después de un evento o competición de HHI.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

3. Autorización de uso de imagen: todos los participantes deben firmar un formulario que permita a HHI, sus afiliados, el organizador, sus agentes y patrocinadores filmar, grabar en vídeo y/o registrar las actuaciones y la participación en el evento para su uso en cualquier modalidad de televisión, cine, vídeo doméstico, internet, redes sociales, radio, comunicados de prensa, medios de comunicación, relaciones públicas y otros medios de promoción o difusión, tanto existentes como desarrollados en el futuro.

COMPOSICIÓN DE UN GRUPO DE DANZA

CREW DE 5 A 9 INTEGRANTES: JUNIOR, VARSITY Y ADULT

Un grupo consta de un mínimo de cinco (5) y un máximo de nueve (9) integrantes.
Categoría Junior: doce (12) años o menos.
Categoría Varsity: de trece (13) a diecisiete (17) años.
Categoría Adult: dieciocho (18) años o más.

REQUISITOS DE EDAD DE LAS CATEGORÍAS JUNIOR, VARSITY Y ADULT

1. El organizador debe validar la prueba de edad de cada participante antes de la competición. Cada participante deberá presentar un documento oficial que indique su fecha de nacimiento: permiso de conducir vigente, copia del certificado de nacimiento y/o pasaporte. Para las competiciones continentales/mundiales se requiere una copia del certificado de nacimiento y/o del pasaporte.
2. Un máximo de tres (3) integrantes de menor edad pueden competir en un grupo de una categoría de mayor edad, pero ningún integrante de mayor edad puede competir en un grupo de una categoría de menor edad.
3. Un integrante cuya edad se sitúe entre dos categorías durante el año de competición, que termina el 31 de diciembre, podrá competir en cualquiera de las dos durante ese año. Véase el ejemplo siguiente.
Ejemplo: una persona de 12 años que cumpla 13 durante el año de competición, hasta el 31 de diciembre, podrá competir en Junior y/o Varsity. Del mismo modo, una persona de 17 años que cumpla 18 durante el año de competición, hasta el 31 de diciembre, podrá competir en Varsity y/o Adult.

MINICREW DE 3 A 4 INTEGRANTES

Una MiniCrew consta de un total de tres (3) o cuatro (4) integrantes. Sus integrantes pueden ser de CUALQUIER EDAD.

MEGACREW DE 10 A 40 INTEGRANTES

Una MegaCrew consta de un mínimo de diez (10) y un máximo de cuarenta (40) integrantes. Sus integrantes pueden ser de CUALQUIER EDAD.

JV MEGACREW DE 10 A 40 INTEGRANTES

Una JV MegaCrew consta de un mínimo de diez (10) y un máximo de cuarenta (40) integrantes. Sus integrantes pueden tener hasta 17 años. Una persona de 17 años que cumpla 18 durante el año de competición, hasta el 31 de diciembre, podrá competir en JV MegaCrew. Además, hasta un 10 % del grupo podrá estar formado por integrantes de 18 años que cumplan 19 durante el año natural de la competición.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

LÍMITES DE PARTICIPACIÓN

1. Un integrante no puede competir en más de dos (2) grupos por categoría.
2. Un grupo no puede tener más de un tercio (1/3) de sus integrantes compitiendo en otro grupo de la misma categoría.
3. Los integrantes de una MegaCrew no pueden incluir más del 50 % de los integrantes de una JV MegaCrew que compita en la misma competición.

SUSPENSIÓN/DESCALIFICACIÓN DE INTEGRANTES

La falsificación de información personal y/o documentos de elegibilidad nacional, o la omisión de información pertinente que pueda afectar a la elegibilidad de un integrante, por parte de un grupo, un integrante o un representante, puede conllevar descalificación, suspensión y/u otras sanciones severas que HHI considere necesarias.

NOMBRES DE LOS GRUPOS

El nombre de un grupo no debe considerarse ofensivo ni obsceno. Esto incluye, entre otros, cualquier nombre que denigre por motivos de género, etnia o religión, así como cualquier palabrota o palabra de sonido similar. El organizador tiene derecho a rechazar un nombre inapropiado y solicitar otro que se considere aceptable según los estándares de HHI.

RONDAS DE COMPETICIÓN

Una competición puede tener una ronda (solo final), dos rondas (preliminar y final) o tres rondas (preliminar, semifinal y final). El organizador determinará el número de rondas en función del número total de grupos participantes y del tiempo total disponible para la competición. El número total de grupos que pasarán de una ronda a la siguiente es el siguiente:

DOS (2) RONDAS: PRELIMINAR Y FINAL

De la ronda preliminar a la final:
De 1 a 10 grupos: hasta 5 más el campeón defensor.
De 11 a 15 grupos: hasta 7 más el campeón defensor.
16 grupos o más: hasta el 50 % de los grupos participantes más el campeón defensor.

TRES (3) RONDAS: PRELIMINAR, SEMIFINAL Y FINAL

De la ronda preliminar a la semifinal:
El número de grupos que pasan de la preliminar a la semifinal es de hasta el 50 % del total que compite.

De la semifinal a la final:
Categoría Junior: hasta 7 más el campeón defensor.
Categoría Varsity: hasta 7 más el campeón defensor.
Categoría Adult: hasta 7 más el campeón defensor.
Categoría MiniCrew: hasta 7 más el campeón defensor.
Categoría JV MegaCrew: hasta 7 más el campeón defensor.
Categoría MegaCrew: hasta 7 más el campeón defensor.

Nota: en el paso de semifinal a final de un campeonato mundial, intercontinental o internacional, el organizador hará pasar a más de 7 grupos cuando un país tenga más de tres grupos que accedan a la final.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

ORDEN DE ACTUACIÓN DE LOS GRUPOS

Ronda preliminar: sorteo informático aleatorio realizado por el organizador.
Ronda semifinal*: orden inverso de las puntuaciones de la ronda preliminar.
Ronda final: orden inverso de las puntuaciones de la preliminar o semifinal, más el campeón defensor.
*La decisión de celebrar una ronda semifinal corresponde al organizador.

ORDEN DE COMPETICIÓN DE LAS CATEGORÍAS*

JUNIOR
VARSITY
ADULT
JV MEGACREW
MINICREW
MEGACREW
*Nota: el organizador puede modificar el orden de las categorías, informando a los grupos antes del inicio del evento.

CAMBIOS DE INTEGRANTES

CAMBIOS, INCORPORACIONES Y SUSTITUCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN

Todos los integrantes de una Crew, MiniCrew, JV MegaCrew o MegaCrew que figuren en el formulario de inscripción del evento, tras la inscripción presencial, deben competir al inicio de la competición. HHI no permite cambios de integrantes de una ronda a otra sin una causa justificada y sin la aprobación del organizador. Todos los integrantes que compitan estarán sujetos a verificación durante la competición.

Un grupo que compita con más, menos o distintos integrantes de los inscritos, sin autorización, puede ser objeto de descalificación, suspensión y/u otras sanciones que HHI considere necesarias. No se permiten sustituciones una vez iniciado el evento, salvo por una causa razonable y justificada, como una lesión, hospitalización, enfermedad bajo atención médica y/o fallecimiento. Se exigirá una tasa de inscripción adicional por cada sustitución autorizada.

Nota: sustituir o añadir integrantes sin autorización puede conllevar descalificación, suspensión y/u otras sanciones severas que HHI considere necesarias.

CAMPEONES DEFENSORES DEL TÍTULO

PARTICIPACIÓN DE LOS CAMPEONES DEFENSORES

Los campeones defensores se clasifican automáticamente para el campeonato nacional o mundial del año siguiente.

El campeón defensor es el grupo ganador de la «medalla de oro» del campeonato del año anterior y puede regresar para defender su título.

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

La ronda final incluirá a los grupos clasificados en la semifinal más los campeones defensores, si los hay. Estos accederán automáticamente a la final y actuarán en último lugar, independientemente de su puntuación en la preliminar o semifinal.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

CAMBIOS, INCORPORACIONES Y SUSTITUCIONES EN LA INSCRIPCIÓN DE LOS CAMPEONES DEFENSORES Y LOS GRUPOS QUE ACCEDEN AL CAMPEONATO MUNDIAL

Para los campeones defensores que soliciten modificar el número de integrantes originales, se permitirán incorporaciones, sustituciones y bajas de un máximo de 1 integrante para MiniCrews; un máximo de 2 para grupos de 5 a 6 integrantes; un máximo de 3 para grupos de 7 a 9 integrantes; y un máximo del 50 % de los integrantes de la JV MegaCrew y MegaCrew originales. Se debe informar al organizador antes de la competición o durante la inscripción presencial para que apruebe los cambios.

Los grupos que pasen de su campeonato nacional al Campeonato Mundial con cambios de integrantes seguirán las mismas normas que los campeones defensores. En situaciones de dificultad o circunstancias excepcionales, un grupo puede presentar una petición a HHI, que consultará al afiliado nacional para decidir si se autoriza una excepción a esta norma.

CAMBIOS DE RUTINA

Un grupo puede volver a coreografiar o modificar su rutina original al pasar de una ronda a otra.

RONDAS DE ENSAYO/ENSAYO TÉCNICO

Salvo que existan circunstancias que impidan realizar una ronda de ensayo, cada grupo tendrá la oportunidad de ensayar el posicionamiento de su rutina con su música en el área de actuación de la competición (escenario), al menos una vez antes del inicio. El grupo es responsable de llegar a tiempo; de lo contrario, puede perder su turno de ensayo.

CRITERIOS MUSICALES

1. La rutina debe realizarse íntegramente con música seleccionada, preparada y proporcionada por los grupos. Los organizadores no proporcionarán la música de los grupos. Estos son responsables de la calidad, la mezcla y los niveles de sonido de su música.
2. Se recomienda encarecidamente que cada grupo incluya en su rutina un segmento de música continua, sin interrupciones por ediciones ni efectos de sonido, para obtener la mayor puntuación posible de los jueces. Se recomienda encarecidamente que la música de las Junior y MiniCrews incluya un mínimo de veinte (20) segundos de música continua e ininterrumpida en cualquier parte de la rutina. La música de las Varsity y Adult debería incluir al menos un segmento de un mínimo de treinta (30) segundos de música continua e ininterrumpida, en cualquier parte de la rutina.
3. La música de competición debe entregarse al organizador en una memoria USB y debe ser la única pieza de música grabada en el dispositivo, salvo que el organizador indique otra cosa.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

4. El dispositivo debe estar en buen estado. Es responsabilidad del grupo disponer en todo momento de un dispositivo de copia de seguridad listo para su uso.
5. El dispositivo debe identificar el nombre y la categoría del grupo. En competiciones mundiales o continentales también debe incluirse el país.
6. No hay un número máximo ni mínimo de canciones o grabaciones que puedan utilizarse en la rutina. No obstante, los paneles de jueces han concluido que es preferible utilizar menos canciones en lugar de múltiples selecciones o mezclas musicales, para permitir un mayor enfoque en la danza continua.
7. Se advierte encarecidamente a los grupos que eviten una música demasiado compleja, con demasiadas ediciones, efectos de sonido o canciones que les impidan mostrar una actuación de danza limpia y continua.
8. Es responsabilidad de cada grupo asegurarse de que su música de competición no incluya palabrotas, ni palabras que suenen como ellas, ni palabras inapropiadas, malsonantes, sexualmente explícitas y/u ofensivas en ningún idioma. Las palabras, en cualquier idioma, que ofendan de forma clara e inequívoca por motivos de raza, género, etnia y/o religión recibirán una deducción. El organizador tiene derecho a rechazar música inapropiada, malsonante, sexualmente explícita y/u ofensiva.
9. Es responsabilidad de cada grupo eliminar las letras inapropiadas u ofensivas de su música, independientemente del idioma en que esté grabada, extranjero o propio. Si la música contiene letras inapropiadas que no se detectan la primera vez que se reproduce y se vuelve a utilizar la misma música, pero esta vez los jueces detectan esas letras inapropiadas u ofensivas, se aplicará una deducción. Esto también se aplica a letras inapropiadas no detectadas en un campeonato nacional cuando se vuelve a utilizar la misma música en un campeonato mundial, intercontinental o internacional.
10. Ediciones o cambios musicales: un grupo puede editar o sustituir su música inicial al pasar de una ronda a otra. El cambio o la edición debe realizarse y entregarse al organizador dentro del plazo que este permita. Para el Campeonato Mundial de Hip Hop, el plazo límite para sustituir o modificar la música será como mínimo de tres (3) horas antes del inicio de la ronda preliminar y semifinal, y como mínimo de diez (10) horas antes del inicio de la ronda final. No se aceptarán cambios ni ediciones después de ese plazo.
11. Los organizadores pueden exigir que los grupos faciliten por escrito, antes del evento, la siguiente información musical de cada canción utilizada: a. Título; b. Artista; c. Compositor; d. Editorial; e. Compañía discográfica.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

REQUISITOS DE DURACIÓN DE LA RUTINA/MÚSICA

CATEGORÍAS JUNIOR Y MINICREW

La duración de la rutina para Junior y MiniCrew es de un minuto y treinta segundos (1:30). Se permite un margen de cinco (5) segundos, por exceso o por defecto, lo que resulta en un mínimo de un minuto y veinticinco segundos (1:25) y un máximo de un minuto y treinta y cinco segundos (1:35). Una duración inferior o superior a la permitida conllevará una deducción.

CATEGORÍAS VARSITY Y ADULT

La duración de la rutina para Varsity y Adult es de dos (2) minutos (2:00). Se permite un margen de cinco (5) segundos, por exceso o por defecto, lo que resulta en un mínimo de un minuto y cincuenta y cinco segundos (1:55) y un máximo de dos minutos y cinco segundos (2:05). Una duración inferior o superior a la permitida conllevará una deducción.

CATEGORÍA MEGACREW

La duración de la rutina para MegaCrew es de tres minutos y treinta segundos (3:30). Se permite un margen de treinta (30) segundos, por exceso o por defecto, lo que resulta en un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). Una duración inferior o superior a la permitida conllevará una deducción.

CATEGORÍA JV MEGACREW

La duración de la rutina para JV MegaCrew es de tres minutos (3:00). Se permite un margen de treinta (30) segundos, por exceso o por defecto, lo que resulta en un mínimo de dos minutos y treinta segundos (2:30) y un máximo de tres minutos y treinta segundos (3:30). Una duración inferior o superior a la permitida conllevará una deducción.

CRONOMETRAJE

El cronometraje comienza con el primer sonido audible, incluido el pitido de señal, y termina con el último sonido audible de la música o con el último movimiento de la actuación del grupo, si finaliza sin música.

Infracción grave de tiempo para TODOS los grupos: una duración de la rutina/música que quede más de 10 segundos por debajo del mínimo o más de 10 segundos por encima del máximo permitido no se aceptará y podrá conllevar descalificación.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

NORMAS Y CRITERIOS GENERALES

VESTUARIO

El vestuario debe identificarse y asociarse con la cultura del hip hop y la danza urbana, en todos sus géneros. Las estilizaciones del vestuario deben mantener una apariencia urbana. Pueden obtener una puntuación de vestuario más alta los grupos cuya ropa no sea idéntica al 100 %; esto puede lograrse mediante accesorios y diferentes estilos y colores de calzado, etc.

El vestuario puede incluir accesorios como sombreros, gorras, pañuelos, guantes, bufandas, cinturones, joyas, etc. Se permite quitarse prendas durante la actuación siempre que no resulte ofensivo ni incoherente con el carácter de la actuación. La ropa retirada debe colocarse fuera del área de competición y nunca arrojarse desde el escenario hacia el público. Todos los integrantes deben llevar ropa interior adecuada en todo momento. La ropa demasiado corta y/o ajustada se examinará y puede considerarse inapropiada, especialmente por dejar excesivamente expuestas determinadas partes del cuerpo y/o por no ser adecuada para la edad.

Se prohíben los aceites corporales u otras sustancias aplicadas al cuerpo o a la ropa que puedan afectar a la superficie limpia y seca del escenario y a la seguridad de los demás competidores. Los grupos pueden llevar botas de danza/stomp, zapatos de calle, zapatillas o calzado deportivo. Todo el calzado debe tener suelas limpias que no dejen marcas. Se prohíben los zapatos de claqué, los zapatos de jazz, determinados zapatos de tacón alto, las chanclas, las zapatillas de estar por casa y los pies descalzos.

ATREZO Y ACCESORIOS

CREWS DE 5 A 9 INTEGRANTES Y MINICREWS

Se prohíben los elementos de atrezo que no formen parte integral del «vestuario» del grupo, por ejemplo: bastones, banderas, sillas, luces, bolsas utilitarias, riñoneras, mochilas, cordeles, cuerdas, instrumentos musicales y otros.

Se permiten rodilleras u otros dispositivos que ayuden a la seguridad y a la correcta ejecución de un movimiento, pero deben ocultarse cuando sea posible para no distraer a los jueces de la actuación. En caso de duda, contacte con Hip Hop International para aclararlo: info@hiphopinternational.com.

MEGACREWS/JV MEGACREWS

El atrezo permitido en MegaCrew y JV MegaCrew es aquel lo bastante pequeño para sostenerlo cómodamente en una mano, fácil de transportar y que forme parte del vestuario y/o esté relacionado con el tema o la naturaleza de la actuación, por ejemplo: bastones, luces, bolsas utilitarias, riñoneras, mochilas, cordeles, cuerdas, instrumentos musicales y otros.

No se permiten elementos de atrezo colocados sobre el escenario o apoyados en el suelo, como sillas, escaleras, fondos escénicos, elementos de decorado, muebles, etc.

Se recomienda encarecidamente que los grupos decidan cuidadosamente si utilizar o no atrezo y se aseguren de que cumpla los requisitos de aceptación, para evitar una deducción elevada. La deducción por utilizar atrezo no permitido es de 1,0. En caso de duda, contacte con Hip Hop International: info@hiphopinternational.com.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

TODO EL GRUPO EN EL ESCENARIO DURANTE TODA LA RUTINA

Solo para Crews de 5 a 9 integrantes y MiniCrews.
Todos los integrantes deben comenzar juntos sobre el escenario y permanecer en él durante toda la rutina. No pueden entrar ni salir del escenario en ningún momento. El incumplimiento conllevará una deducción.

INICIO Y FINAL CON TODA LA MEGACREW Y JV MEGACREW

Todos los integrantes de MegaCrew y JV MegaCrew deben iniciar la rutina juntos en el escenario durante un mínimo de treinta (30) segundos y finalizar juntos en el escenario durante un mínimo de treinta (30) segundos. Fuera de los primeros y últimos treinta (30) segundos, pueden salir y entrar libremente durante el resto de la rutina.

INICIO TARDÍO

Un grupo que no aparezca en el escenario y adopte la posición inicial dentro de los veinte (20) segundos posteriores a su presentación se considerará que ha realizado un inicio tardío y recibirá una deducción.

EXHIBICIÓN PREVIA AL INICIO

Se produce cuando, antes de adoptar la posición inicial, el grupo realiza presentaciones o exhibiciones excesivas durante más de diez (10) segundos después de que todos sus integrantes hayan entrado en el escenario. Se aplicará una deducción.

SALIDA EN FALSO

Es un movimiento realizado por uno o más integrantes antes de la señal de inicio, el pitido o el comienzo de la música que provoca que el grupo solicite reiniciar la actuación.

INCOMPARECENCIA

Un grupo que no aparezca en el escenario y adopte la posición inicial dentro de los sesenta (60) segundos posteriores a su llamada será declarado «no presentado» y descalificado.

SALIDA INCORRECTA DEL ESCENARIO

Los grupos deben salir únicamente por las zonas designadas. Se prohíbe saltar o realizar volteretas para salir del escenario; hacerlo conllevará una deducción.

EXHIBICIÓN EXCESIVA TRAS LA ACTUACIÓN

Es la exhibición o el mantenimiento de poses excesivos después de finalizar la rutina. Se aplicará una deducción.

GESTOS OBSCENOS

Son cualquier lenguaje corporal, vocalización o acción que exagere y/o introduzca contenido indecente, obsceno, vulgar, sexual u ofensivo en una rutina, incluidos, entre otros, agarrarse la entrepierna, darse palmadas en las nalgas o hacer un gesto ofensivo con el dedo medio.

MOVIMIENTOS EXCESIVAMENTE PELIGROSOS

Un movimiento que no pertenece claramente a ningún estilo de danza y que puede causar lesiones graves a los integrantes si no se ejecuta bien.
Nota: se aplicará una deducción al grupo por movimientos excesivamente peligrosos, aunque se hayan ejecutado correctamente.

CRUCES POR DETRÁS DEL ESCENARIO

Están prohibidos y pueden conllevar descalificación. Se define como cruce desplazarse por detrás del escenario para llegar al otro lado, fuera de la vista del público.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

CAÍDAS

Caída grave

Un integrante cae desde una elevación o un apoyo y no puede recuperarse.
Un integrante cae durante la actuación y no puede recuperarse.

Caída leve

Un error accidental muy visible durante la actuación del que se puede recuperar.
Un integrante tropieza, pierde el equilibrio o cae durante la actuación y puede recuperarse.

ATENCIÓN MÉDICA

1. Es responsabilidad del grupo, su líder o su administrador informar a los organizadores de una lesión o enfermedad de un integrante.
2. Si, en cualquier momento antes o durante la competición, un integrante está enfermo, lesionado o su condición física o emocional corre riesgo por participar, puede ser declarado no apto para competir o descalificado para continuar. Los organizadores, el director de jueces y/o el juez principal se reservan el derecho a descalificar a cualquier integrante que tenga una limitación o lesión de tal gravedad, o necesite atención médica.
3. Los organizadores se reservan el derecho a exigir una autorización médica escrita para competir a un integrante que, a juicio del organizador o del personal sanitario, esté en situación de riesgo médico o emocional.
4. El organizador puede exigir al grupo o a sus integrantes que firmen una exención y/o renuncia adicional de responsabilidad antes de competir si un integrante está enfermo o lesionado.

ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN

Los participantes pueden esperar sonido, iluminación, puesta en escena, suelo y gestión profesionales en todos los eventos de HHI, garantizando una producción y un entorno competitivo de alta calidad.

CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

CASOS DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

Una circunstancia extraordinaria es un acontecimiento ajeno al control de un grupo que afecta a su capacidad para actuar al comienzo o en cualquier momento de una rutina. No se limita a los ejemplos siguientes y puede declararse a discreción del director de jueces o del juez principal.
1. Se reproduce o se da entrada a una música incorrecta.
2. Problemas musicales debidos al mal funcionamiento de los equipos.
3. Interferencias causadas por fallos generales de los equipos: iluminación, escenario, sonido, etc.
4. La detección o introducción de cualquier objeto ajeno o interferencia en el área de actuación, justo antes o durante una actuación, por una persona o medio distinto del propio grupo.
5. Interrupciones debidas a fallos de la instalación o a las condiciones de funcionamiento del recinto.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

GESTIÓN DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

1. Es responsabilidad del grupo detener inmediatamente la rutina si se produce una circunstancia extraordinaria.*
2. El organizador, el director de jueces y/o el juez principal revisarán la situación. Una vez confirmada y corregido el problema, el grupo será presentado de nuevo, regresará al escenario y reiniciará su rutina. Si el director de jueces o el juez principal determina que la alegación carece de fundamento, se permitirá reiniciar la actuación, con una deducción de 1,0.
3. No se aceptarán ni revisarán alegaciones de circunstancias extraordinarias presentadas por el grupo después de finalizar la rutina.

*Solo en la categoría Junior, se entregará una BANDERA ROJA al líder designado del grupo. Se situará junto al escenario y podrá agitarla para indicar al grupo que deje de bailar si considera que se ha producido una circunstancia extraordinaria. Si se determina que la responsabilidad corresponde al organizador, se permitirá repetir la rutina sin penalización. Si corresponde al grupo, se permitirá repetirla con una deducción de 1,0.

LESIÓN DURANTE UNA ACTUACIÓN

Si un integrante se lesiona durante una actuación y abandona el escenario, el grupo puede continuar sin él, siempre que el número de integrantes no quede por debajo del mínimo exigido. Se aplicará automáticamente una deducción de 0,25 a la puntuación.

Si un integrante se lesiona y el grupo detiene por completo su actuación, tendrá la opción de actuar de nuevo con o sin el integrante lesionado, o con un sustituto, previa aprobación de HHI. Se aplicará automáticamente una deducción de 0,25 a la puntuación.

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

Si el grupo no completa su rutina y decide no actuar de nuevo, será descalificado y no recibirá puntuación.

DIMENSIONES DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

El área estándar de competición es de 32 × 40 pies (9,75 × 12 m), con dos (2) alas ocultas en la parte posterior del escenario, de 12 × 8 pies (3,65 × 2,43 m) cada una.

En ningún caso el área de competición será inferior a 30 pies de fondo por 30 pies de ancho (9,1 × 9,1 m).

Las dimensiones exactas del escenario pueden confirmarse con el organizador antes del evento.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

PUNTUACIÓN DE LA RUTINA

Cada rutina se evalúa según los criterios de presentación escénica (Performance) y técnica (Skill), con una puntuación total máxima de 10 puntos.

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN ESCÉNICA Y VALOR EN PUNTOS

PERFORMANCE = 50 % O CINCO (5) PUNTOS DEL TOTAL

Los jueces premiarán las rutinas que incorporen movimientos únicos, originales y creativos, buen uso del escenario, formaciones, capacidad de espectáculo y presencia auténtica de estilos de danza, dando lugar a una rutina entretenida que provoque una respuesta emocional.

CREATIVIDAD (10 %)

Coreografiar y presentar la rutina de forma única y singular, con movimientos distintivos y combinaciones de movimientos propios del grupo. Formas originales de bajar al suelo, levantarse, realizar transiciones y seleccionar música que diferencien al grupo de otras rutinas. Ser especial, diferente y novedoso en todos los aspectos de la rutina.

PUESTA EN ESCENA, DISTANCIAS, FORMACIONES Y CAMBIOS DE NIVEL (10 %)

El grupo debe demostrar conciencia de las distancias entre sus integrantes mediante una amplia gama de formaciones únicas, complejas y exigentes, movimientos de interacción en pareja y patrones. También se valorará el uso de todo el escenario. La rutina debe incluir cinco (5) niveles de movimiento: suelo, de rodillas, en cuclillas, de pie y en el aire, utilizando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza, con transiciones creativas e impredecibles.

CAPACIDAD DE ESPECTÁCULO: INTENSIDAD, CONFIANZA, PROYECCIÓN Y PRESENCIA (10 %)

La rutina debe contener movimientos dinámicos de principio a fin, tanto del conjunto como de sus integrantes, con un mínimo de pausas y poses. Durante las actuaciones destacadas de uno o más integrantes, los demás deben seguir realizando movimientos que contribuyan a la intensidad general. La proyección de los integrantes debe mantenerse fuerte durante toda la rutina, mostrando confianza sin interrupción, medida mediante la expresión facial, el contacto visual y el movimiento corporal. Deben actuar con entusiasmo, pasión y una capacidad natural para transmitir y convencer en el escenario.

PRESENCIA DEL ESTILO Y VESTUARIO (10 %)

La presencia del estilo es la capacidad de los integrantes para demostrar una representación auténtica y desinhibida de sus estilos de danza. Incluye actitud, energía, postura y carisma. Los grupos pueden llevar vestuario estilizado que represente el tema de su rutina, pero deben procurar que no pierda la identidad, la apariencia y la presencia fundamentales de la danza urbana y el hip hop.

Se desaconseja el uso excesivo de lentejuelas, pedrería y ropa brillante, glamurizada, propia de concursos de belleza o inspirada en el jazz, así como sombreros y gorras distintos de los tradicionales del hip hop y la cultura urbana. Los disfraces, prendas y máscaras* teatrales, culturales, folclóricos y tradicionales no son propios de la danza urbana y el hip hop, por ejemplo personajes de cuentos, animales o ropa de épocas históricas ajenas a la danza urbana. No se recomiendan y pueden conllevar una deducción. Los integrantes no tienen que vestir de forma idéntica ni similar. Se fomenta la individualidad del vestuario. En caso de duda, contacte con Hip Hop International: info@hiphopinternational.com.
*Se exceptúan las mascarillas médicas, que sí están permitidas.

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

Los integrantes y su rutina deben conectar con el público y provocar respuestas emocionales, como emoción, alegría, risa, implicación y/o sensación de dramatismo, en relación con el estilo presentado. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

CRITERIOS DE TÉCNICA Y VALOR EN PUNTOS

SKILL = 50 % O CINCO (5) PUNTOS DEL TOTAL

Los jueces evaluarán la ejecución y la dificultad de los estilos presentados: popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Considerarán la calidad del movimiento durante toda la rutina, incluida la colocación de brazos, piernas y cuerpo, las combinaciones de los cinco niveles (suelo, de rodillas, en cuclillas, de pie y en el aire) y la sincronización de los integrantes.

MUSICALIDAD (10 %)

Actuación y coreografía en correspondencia con el tiempo y el uso de la música, y capacidad del grupo para actuar simultáneamente con la música. Los movimientos y patrones ejecutados sobre sonidos producidos por los propios integrantes en ausencia de música grabada, como golpes con los pies, palmadas o vocalizaciones, también se considerarán musicalidad y se evaluarán de manera similar.

NOTA: si al final de una rutina no hay música audible y se utilizan golpes con los pies, palmadas y/o vocalizaciones del grupo, se considerará terminada cuando se realice el último movimiento perceptible del grupo.

Técnica rítmica/síncopa: los movimientos de la rutina deben demostrar estructura y estilo musicales, utilizando variaciones rítmicas que destaquen contratiempos, tiempos fuertes, tempo y acentos en patrones musicales a tiempo simple, doble tiempo, medio tiempo y sincopados.

Movimientos relacionados con la música: mantenerse a tiempo con la música, moverse al ritmo y utilizar frases y componentes identificables de la música, como voces e instrumentos, para construir la coreografía.

SINCRONIZACIÓN/TIEMPO (10 %)

Los movimientos de los integrantes se realizan de forma sincronizada; todos ejecutan al unísono la amplitud, velocidad, tiempo y ejecución de los movimientos. Se permiten movimientos sucesivos o en canon.

EJECUCIÓN/MOVILIDAD CONTROLADA Y ESTABILIZACIÓN (10 %)

El grupo debe mantener el control de la velocidad, la dirección, el impulso y la colocación corporal durante toda la rutina.

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

La dificultad se mide por los niveles de capacidad demostrados por todos los integrantes en la variedad de estilos ejecutados. Se tiene en cuenta el número de integrantes que intentan y completan con éxito una coreografía compleja y que demuestran, mediante los estilos y su ejecución, una comprensión de los fundamentos y el origen de esos estilos.

Se dará consideración adicional y se otorgarán puntos de dificultad a los grupos que realicen movimientos más difíciles con todos o la mayoría de sus integrantes. Ejemplo: un grupo de cinco en el que todos intenten y completen claramente un movimiento obtendrá más puntuación que si solo uno o dos lo intentan y completan.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

VARIEDAD DE ESTILOS DE DANZA (10 %)

Los grupos deben incluir una amplia selección de estilos de danza en su actuación, sin utilizar excesivamente los mismos movimientos o patrones.

La siguiente lista recoge estilos de danza urbana, de club y funk, desde sus primeros fundamentos hasta la actualidad, que los grupos pueden incorporar a su rutina.

Las rutinas no se limitan a estos estilos, ya que pueden existir estilos urbanos/de club/funk que no figuren en la lista. Si un grupo tiene una pregunta sobre un estilo no incluido, debe contactar con la sede central de Hip Hop International para aclararlo.

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

Un grupo que «ejecute de forma identificable» tres (3) o más estilos recibirá el máximo de un punto (1,0), o el 10 % completo. Un grupo que «ejecute de forma identificable» dos (2) estilos recibirá un máximo de 0,75 puntos. Un grupo que «ejecute de forma identificable» un (1) estilo recibirá un máximo de 0,5 puntos.

Los elementos de danza tradicional, cultural o folclórica son bienvenidos, pero deben mantenerse al mínimo, tanto en el número de movimientos como en el tiempo durante el que se utilizan. Los grupos deben procurar no eclipsar ni perder los fundamentos identificativos, la apariencia, la presencia y la autenticidad de la danza urbana/hip hop, o se arriesgan a una deducción. En caso de duda, contacte con Hip Hop International: info@hiphopinternational.com.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

LISTA DE DEDUCCIONES

PRESENTACIÓN ESCÉNICA (PERFORMANCE)

• Inicio tardío: no aparecer en el escenario dentro de veinte (20) segundos desde la presentación | 0,05
• Exhibición excesiva tras la actuación | 0,05
• Exhibición previa al inicio superior a diez (10) segundos | 0,05
• Caída, tropiezo o pérdida de equilibrio grave, por cada incidente | 0,1
• Caída, tropiezo o pérdida de equilibrio leve, por cada incidente | 0,05
• Salida en falso sin justificación | 0,25
• Alegación sin fundamento que provoque reiniciar la actuación | 1,0
• Integrante(s) que abandone(n) el escenario durante la actuación por lesión | 0,25

Solo Crews de 5 a 9 integrantes y MiniCrews:
• No permanecer todos los integrantes en el escenario durante toda la actuación | 1,0

Solo MegaCrews y JV MegaCrews:
• No estar toda la MegaCrew o JV MegaCrew en el escenario durante los primeros 30 segundos | 0,5
• No estar toda la MegaCrew o JV MegaCrew en el escenario durante los últimos 30 segundos | 0,5

MÚSICA

• Duración Junior y MiniCrew fuera del intervalo 1:25-1:35 | 0,1
• Duración Varsity y Adult fuera del intervalo 1:55-2:05 | 0,1
• Duración MegaCrew fuera del intervalo 3:00-4:00 | 0,1
• Duración JV MegaCrew fuera del intervalo 2:30-3:30 | 0,1
• Lenguaje inapropiado, por cada aparición | 0,1

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

• Gestos, comentarios o movimientos obscenos | 0,1
• Uso excesivo de movimientos de cheerleading, gimnasia o acrobacias | 0,25
• Salida incorrecta del escenario, por ejemplo saltar hacia el público, sobre elementos de decorado o equipos de cámara | 1,0
• Movimientos excesivamente peligrosos | 0,25
• Exceso de elementos de danza teatrales, culturales, folclóricos o tradicionales | 0,25

VESTUARIO

• Ropa/calzado inapropiados | 0,05
• Vestuario que no permanece intacto: cordones desatados, prendas que se caen, etc. | 0,05
• Aceites, pinturas u otras sustancias en cara/cuerpo que puedan afectar al área de actuación y/o crear o potenciar una apariencia teatral excesiva | 0,25
• Ropa o atrezo arrojados al público, por cada incidente | 0,05
• Vestuario excesivamente teatral, cultural, folclórico o tradicional, incluido el exceso de lentejuelas y pedrería, o de aspecto brillante, glamuroso, propio de concursos de belleza o inspirado en el jazz, que no represente el estilo ejecutado ni el estilo y la apariencia de la danza urbana/hip hop | 0,25

Solo Crews de 5 a 9 integrantes y MiniCrews:
• Uso de atrezo | 0,25

Solo MegaCrews y JV MegaCrews:
• Uso de atrezo no permitido | 1,0

NOTA: para aplicar una deducción grave, un mínimo de 4 jueces deben estar de acuerdo en que se ha cometido la infracción.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

CONSULTA FORMAL SOBRE DEDUCCIONES

Cuando se aplique una deducción, se indicará y describirá en la hoja oficial de puntuaciones, que se publicará al finalizar cada categoría de cada competición de HHI.

Si existen dudas sobre si la deducción está justificada y/o se solicita una aclaración, el líder del grupo podrá presentar una consulta por escrito. Puede solicitar al organizador del campeonato un FORMULARIO DE CONSULTA. El procedimiento de consulta formal se aplicará estrictamente y es el siguiente:

1. El líder debe cumplimentar el formulario y entregarlo a un representante designado del organizador dentro de una (1) hora desde la publicación de las puntuaciones.
2. El juez de deducciones o el juez principal responderá por escrito.
3. Si el juez principal decide explicar la deducción en persona, podrán asistir como máximo 2 participantes en representación del grupo.
4. Si la consulta da lugar a la anulación de la deducción, se restituirán los puntos descontados y se ajustará la clasificación del grupo. Si con ese ajuste el grupo accede a una semifinal o final, se ampliará el número total de grupos que pasan a la siguiente ronda para incluir al grupo o grupos afectados.
5. Los grupos pueden solicitar aclaraciones sobre las deducciones en la ronda final. No obstante, las puntuaciones se mantienen como DEFINITIVAS.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

1. La puntuación de la ronda preliminar y/o semifinal no se combina con la puntuación total para obtener la de la ronda final. La puntuación de la preliminar se descarta antes de la semifinal, y la de la semifinal se descarta antes de la final.
2. La clasificación final se determina únicamente por las puntuaciones de la ronda final.
3. Las puntuaciones de los jueces se publicarán después de las rondas preliminar, semifinal y final.
4. La puntuación de la ronda final determina la clasificación final y oficial del grupo.

CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN FINAL

1. La puntuación máxima posible es diez (10).
2. En un panel de seis (6) jueces, se calculará por separado la media de las puntuaciones de Performance y de Skill, y después se sumarán para calcular la puntuación final. En un panel de ocho (8) jueces, se descartarán la puntuación más alta y la más baja de Performance y de Skill; se calculará la media de las restantes en cada apartado y después se sumarán para calcular la puntuación final.
3. Las deducciones aplicadas por el juez principal se restan de la puntuación total para obtener la puntuación final.
4. La puntuación final se redondeará a la centésima más cercana.

EMPATES

Los empates se resolverán en el siguiente orden:
1. El grupo con la puntuación más alta de Performance.
2. El grupo con la puntuación más alta de Skill.
3. Un análisis de la clasificación ordinal de los jueces.

DISCREPANCIAS EN LAS NORMAS Y/O LA COMPETICIÓN

1. Cualquier problema o discrepancia durante una competición se comunicará al organizador, que lo tratará con el juez principal o el director de jueces. Las decisiones adoptadas serán definitivas.
2. Las interpretaciones incorrectas debidas a la traducción o interpretación de las normas se resolverán según la versión inglesa. En caso de discrepancia, prevalecerá la versión oficial en inglés del reglamento más reciente facilitado por HHI.

PROTESTAS

Las protestas están prohibidas y no se aceptarán respecto a ninguna puntuación ni al resultado de una decisión.

CEREMONIA DE PREMIOS

La competición finalizará con una ceremonia para homenajear a los grupos con las puntuaciones totales más altas. Se entregarán medallas, trofeos, cintas y/o premios, como mínimo, a los tres (3) primeros grupos de cada categoría.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

EVALUACIÓN DE LA COMPETICIÓN

El panel estará compuesto 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. En circunstancias imprevistas, el juez principal, el director de jueces y/o el organizador podrán ajustar el número de jueces.

1. Todos los jueces deben cumplir los requisitos de elegibilidad, formación, nivel técnico y certificación establecidos por HHI. Se les asigna una función de Performance o Skill y puntúan únicamente el área asignada.
2. Para competiciones con 50 grupos o menos, el número mínimo exigido es:
a. Tres (3) jueces de Skill.
b. Tres (3) jueces de Performance.
c. Un (1) juez principal.
3. Para competiciones con más de 50 grupos, el número mínimo exigido es:
a. Cuatro (4) jueces de Skill.
b. Cuatro (4) jueces de Performance.
c. Un (1) juez principal o juez de deducciones.
d. Un (1) director de jueces, en campeonatos mundiales y continentales.

Salvo circunstancias imprevistas, los jueces que comiencen a evaluar en la ronda preliminar permanecerán en la misma función en todas las rondas, incluida la final.

DISPOSICIÓN DE LOS JUECES EN LA MESA

Los jueces de Skill, Performance, deducciones, el juez principal y el director de jueces se sentarán en una mesa paralela al frente del escenario, a una distancia que proporcione una visión clara y sin obstáculos de cada grupo, de la cabeza a los pies. Los jueces de Performance y Skill se sentarán de forma alterna: Performance, Skill, Performance, Skill, etc.

FUNCIONES DE LOS JUECES

JUECES DE PERFORMANCE

Evalúan y puntúan la rutina según los criterios de presentación escénica: contenido, creatividad, puesta en escena, capacidad de espectáculo, presencia auténtica de estilos de danza y valor de entretenimiento.

JUECES DE SKILL

Evalúan y puntúan la rutina según los criterios técnicos: musicalidad, sincronización, ejecución, dificultad y variedad de estilos de danza.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

JUEZ DE DEDUCCIONES

Su responsabilidad principal es evaluar con precisión al grupo y su rutina para detectar cualquier infracción de la lista de deducciones, y descontar inmediatamente los puntos correspondientes. El juez de deducciones puede evaluar o no las rutinas.

JUEZ PRINCIPAL

El juez principal no puntúa las rutinas salvo en circunstancias imprevistas. Su responsabilidad general es facilitar y supervisar el desempeño justo y preciso de todos los miembros del panel y evaluar todas las discrepancias, sanciones, deducciones y descalificaciones. Puede retirar y sustituir a un juez del panel por una causa justificada.

Sus funciones incluyen:
1. Confirmar la presentación, el número y la correcta ejecución de los estilos de danza.
2. Evaluar posibles deducciones.
3. Ayudar en la evaluación y selección de jueces.
4. Proteger las políticas y procedimientos de HHI, garantizando en todo momento la transparencia y el juego limpio.

DIRECTOR DE JUECES

Sus funciones incluyen enseñar y formar a los jueces en las Normas y el Reglamento Oficial de HHI y ayudar al juez principal/juez de deducciones a evaluar la imparcialidad y precisión de la evaluación, las puntuaciones y los resultados del panel. El director de jueces no puntúa las rutinas.

Sus funciones específicas incluyen:
1. Gestionar las actividades programadas del panel.
2. Programar, impartir y administrar el taller de formación de jueces.
3. Evaluar y seleccionar jueces.
4. Garantizar la publicación de las puntuaciones y los resultados para su consulta pública.
5. Gestionar preguntas y consultas.
6. Evaluar posibles deducciones.
7. Proteger las políticas y procedimientos de HHI, garantizando en todo momento la transparencia y el juego limpio.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

COMPOSICIÓN DE LA RUTINA: QUÉ HACER Y QUÉ EVITAR

CONSEJOS DE LOS JUECES PARA DESARROLLAR LA RUTINA

Para desarrollar una rutina ganadora, elija CUIDADOSAMENTE los estilos que mejor representen los puntos fuertes del grupo y el carácter de su personalidad. Se anima a los grupos a ser novedosos, imaginativos e innovadores en su coreografía y a seguir su propio estilo e identidad.

Evite seguir o dejarse influir por rutinas ganadoras anteriores. No existe un modelo definido de rutina ganadora. Lo que un año se considera único y especial puede considerarse demasiado utilizado al siguiente. Los jueces de HHI buscan actuaciones diferentes, nuevas y originales que muestren una variedad de estilos auténticos de danza urbana y de club. Sean ustedes mismos y expresen la diversidad del grupo con pasión, intensidad y estilo.

La rutina debería incluir Hip Hop entre sus estilos. Debe haber suficientes movimientos para demostrar cada estilo incluido.

No cometa el error de utilizar demasiados fragmentos musicales ni incorporar demasiados efectos de sonido, ya que a menudo limita la actuación de danza. Editar la música excesivamente o añadir demasiados efectos puede perjudicar el fraseo, las cuentas de ocho y la musicalidad. La música debe dejar una impresión duradera o expresar un tema musical que permita bailar de manera limpia y sin interrupciones. Sea prudente y preserve la musicalidad de la rutina.

Al realizar los segmentos recomendados de música continua e ininterrumpida de 20 segundos o más para Junior y MiniCrew, y 30 segundos o más para Varsity y Adult, se anima a los grupos a mostrar una coreografía con movimiento continuo de la parte superior e inferior del cuerpo durante todo el segmento. Este es un mínimo: se anima a extenderlo a toda la actuación.

Los grupos suelen pasar por alto u olvidar encontrar el «groove». Es la reacción del bailarín al ritmo y al trasfondo de la música. Ayuda a improvisar y a expresar la danza de dentro hacia fuera. El «groove» existe en todo tipo de música y danza y, por supuesto, en todos los estilos urbanos y de club. Es lo que hace que el baile sea «funky». Encuentre el «groove» de su música y expréselo en la rutina. Es otra oportunidad de mostrar la danza y recibir reconocimiento de los jueces.

Los grupos deben procurar no sobrecargar la rutina con una abundancia de estilos. Concéntrense en incluir menos estilos y ejecutarlos correctamente, en lugar de realizar más con el riesgo de una mala ejecución. Recuerden que el número máximo de estilos que pueden aportar puntos de Variedad en una rutina es tres.

Los jueces evaluarán las capacidades del grupo a través de su integrante más débil. Los grupos deben ser conscientes de que tener un integrante que claramente no esté al nivel de los demás puede reducir la puntuación general.

Los movimientos que requieren preparación, como un mortal hacia atrás, se considerarán trucos sin valor puntuable, salvo que estén precedidos, seguidos e integrados en la coreografía de danza hip hop. Incluir trucos puede contribuir a la producción general, pero no necesariamente situará la rutina por encima de otra. No se otorgarán puntos por incluir trucos. Piense dos veces antes de utilizar movimientos ajenos a lo que se considera danza o excesivamente peligrosos. Los movimientos gimnásticos, inspirados en cheerleading o acrobáticos no reciben puntos. Si se incorporan, debe hacerse de forma muy limitada.

Se fomenta crear y utilizar «movimientos distintivos» únicos para aumentar la creatividad y el atractivo para el público. Un movimiento distintivo es una acción difícil, hábil o ingeniosa, diseñada para entretener, intrigar y/o sorprender. Si implica a la mayoría del grupo al mismo tiempo, se ejecuta bien y resulta pertinente para la interpretación global, mejorará la rutina y aumentará la puntuación. Su creación y uso ayudará a identificar al grupo frente a los demás. Sin embargo, se recomienda limitar su número, porque el tiempo de preparación puede restar tiempo a la cantidad adecuada de coreografía de hip hop necesaria para obtener una puntuación alta.

Se permite y se recibe positivamente incluir elementos de danza tradicional, cultural o folclórica para reforzar la individualidad e identificar mejor al grupo, pero deben mantenerse al mínimo. Ejemplos: salsa, capoeira, Bollywood, etc.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

CÓDIGO DE CONDUCTA

INTRODUCCIÓN

Hip Hop International (HHI) se dedica a crear un ambiente de evento basado en la amistad, el respeto y la inclusión. Su Código de Conducta recoge el 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 ENTORNO RESPETUOSO

HHI se enorgullece de presentar sus eventos de una manera que respete y honre 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 permita una competición segura, legal y justa para todos los bailarines y administradores.

CONDUCTAS PROHIBIDAS

Se prohíbe estrictamente cualquier comportamiento que pueda interferir con la actuación de una persona en un evento de HHI o crear un entorno hostil. Esto incluye, entre otros:

1. Abuso verbal o físico de cualquier tipo.
2. Acoso sexual, incluidos gestos o comentarios no solicitados o inapropiados y la exhibición de material sexual.
3. Conducta sexual indebida.
4. Comentarios verbales denigrantes u observaciones de acoso.
5. Altercados físicos.
6. Cualquier actividad inapropiada que pueda dañar emocional o físicamente a otra persona.
7. Consumir drogas ilegales o mostrar un comportamiento inapropiado bajo los efectos del alcohol o las drogas.
8. Llevar al escenario una bandera, pancarta, cartel o letrero de carácter político o personal que pueda provocar rechazo, ofender o incitar a otros.
9. Expresar deliberadamente opiniones personales que puedan provocar rechazo u ofender a una persona o grupo.
10. Dañar, vandalizar o deteriorar el recinto del campeonato, las instalaciones del hotel o la propiedad de otras personas.
11. Utilizar las redes sociales de forma despectiva o antideportiva que pueda difamar o avergonzar a otras personas.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.

APLICACIÓN Y CONSECUENCIAS

Participar en cualquier conducta prohibida puede dar lugar a la intervención de las autoridades competentes.

HHI se reserva el derecho a descalificar o sancionar a cualquier participante y/o aplicar una deducción adecuada, hasta un máximo de 1,0, a la puntuación de un grupo por incumplir cualquier requisito de participación o mostrar una conducta antideportiva o abuso físico hacia organizadores, jueces, bailarines, patrocinadores u otras personas u organizaciones relacionadas con Hip Hop International, sus licenciatarios, recintos, campeonatos y/o eventos. Esta deducción será fijada por el juez principal y aprobada por el director de jueces y la sede central de HHI. Se informará al organizador y la decisión será definitiva.

Esta política se aplica a todos los participantes, a los miembros de las delegaciones que los acompañan, al personal de HHI y a los asistentes. Cualquier participante que muestre signos visibles de estar bajo los efectos de sustancias, intoxicado o implicado en una conducta prohibida puede ser descalificado de la competición y/o expulsado del hotel o de los recintos del campeonato.

NOTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE INFRACCIONES

HHI anima a cualquier persona que sufra o presencie una conducta prohibida a comunicarla inmediatamente al personal de HHI. Todas las notificaciones se tomarán en serio y se investigarán con prontitud. HHI se compromete a proteger la confidencialidad y los derechos de quienes comuniquen infracciones, y a adoptar las medidas adecuadas contra quienes incumplan esta política.

CONCLUSIÓN

El objetivo de HHI es promover un entorno positivo, inclusivo, seguro y de apoyo para todos los participantes. Cumpliendo esta política, podemos garantizar una experiencia memorable y respetuosa para todas las personas implicadas.

Como participante, asistente o miembro del personal de un evento de HHI, usted acepta y se compromete a cumplir el Código de Conducta de HHI.

Las preguntas sobre las Normas y el Reglamento de Hip Hop International y/o su interpretación deben dirigirse a info@hiphopinternational.com.

© 2026/2027 Hip Hop International. Todos los derechos reservados.