



HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

CREW | MINICREW | MEGACREW

**RULES & REGULATIONS
MANUAL**

INTRODUCCIÓN

El Manual oficial de Reglas y normas de Hip Hop International contiene la elegibilidad / entrada del participante, requisitos, procedimientos estándar y las reglas y regulaciones para competir en el Hip Hop Dance Championships presentados por Hip Hop International (HHI) y sus afiliados en todo el mundo.

Los campeonatos Hip Hop International Dance de Hip Hop son eventos de danza competitivos que brindan a los bailarines oportunidades para mostrar el arte y la técnica del hip hop y otros estilos de danza que emanan en las calles y en clubes, a nivel nacional e internacional, con la posibilidad de exposición a la televisión y los medios de comunicación y prestigiosos campeonatos nacionales y mundiales. Los crews exhiben sus mejores trabajos de habilidad y rendimiento en una rutina coreografiada. La creatividad, el talento para el espectáculo y la libertad artística se fomentan siempre que haya integridad, el buen gusto y la seguridad no se ven comprometidos.

No hay una definición única para describir la danza hip hop. El hip hop dance es una fusión de disciplinas de baile e Interpretaciones culturales que captan la mirada, actitud, postura, música y elementos del entorno urbano. El Hip hop dance evoluciona continuamente y se redefine a sí misma con cada nueva generación de bailarines.

La rutina de baile de hip hop de mayor puntuación según Hip Hop International contiene una variedad de estilos de baile, teatralidad, movimientos originales, música atractiva y una demostración continua e ininterrumpida coreografía completa de cuerpo (de pies a cabeza) sin uso excesivo de gimnasia, cheer, acrobacias o movimientos peligrosos excesivos.

ACERCA DE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International, fundada en 2002 y con sede en Los Ángeles, es el productor de múltiples programas en vivo y concursos de danza televisados. Entre ellos se encuentran MTV's Randy Jackson presenta America's Best Dance Crew, the USA Hip Hop Dance Championship, the World Hip Hop Dance Championship, the World Battles y Urban Moves Dance Workshops. Hip Hop International es reconocido en más de 100 países por sus eventos en vivo, transmisiones en vivo y emisiones televisivas a nivel mundial.

Hip Hop International está representado por licenciarios oficiales en todo el mundo que respetan los orígenes del hip hop y quienes realizan sus eventos y competencias bajo los auspicios de los equipos de baile que califican para Hip Hop International y bailarines representarán a su país en el Campeonato Mundial de Hip Hop y en el Hip Hop Dance Championship and World Battles.

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

CRITERIOS DE ENTRADA • ELEGIBILIDAD Y POLÍTICAS

Todos los participantes deben cumplir con las reglas de elegibilidad de HHI. Los participantes ingresaron a cualquier evento afiliado a HHI y/o los eventos continentales/mundiales son responsables de proporcionar información y documentación personal precisa certificando su elegibilidad nacional y fecha de nacimiento.

REQUISITOS DE NACIONALIDAD

1. Cada miembro del Crew debe ser ciudadano o residente del país que representa.
2. La prueba de ciudadanía o residencia debe ser validada antes de cada competencia por el organizador del evento.
3. Un miembro de la tripulación que declare residencia debe residir dentro del país por un mínimo de seis (6) meses y debe ser capaz de proporcionar documentación oficial para respaldar dicha declaración.
4. Un miembro del Crew no puede competir por más de dos (2) países dentro de tres (3) años consecutivos.

Nota: El no proporcionar correctamente la prueba de elegibilidad nacional puede resultar en la descalificación, suspensiones, y/u otras sanciones severas consideradas necesarias por HHI.

NÚMERO Y SELECCIÓN DE EQUIPOS DE BAILE PARA EL CAMPEONATO MUNDIAL DE BAILE DE HIP HOP

Todos los eventos deben llevarse a cabo utilizando las Reglas y Regulaciones Internacionales de Hip-Hop. Los crews que participan en el Campeonato Mundial de baile de Hip Hop avanzan ya sea de (a) rondas de clasificación nacional dentro de su país, producido por los licenciatarios de Hip Hop International, (b) selecciones por los licenciatarios de HHI cuando no se lleva a cabo una calificación nacional y/o (c) por invitación especial de HHI. Cada país puede calificar e ingresar hasta tres (3) equipos de baile en cada división (Junior, Varsity, Adult, MiniCrew y MegaCrew) para competir en el World Hip Hop Dance Championship.

Si uno o todos los crews calificados no pueden, por el motivo que sea, competir en el Campeonato Mundial de Baile de Hip Hop, el equipo de baile siguiente, de acuerdo con las puntuaciones finales nacionales, puede ser seleccionado por el Licenciatario de HHI para representar a su país. En un caso en el que no haya equipos de baile calificados que puedan asistir al Campeonato Mundial de Baile de Hip Hop, el titular de la licencia de HHI puede seleccionar otro equipo en espera de la aprobación de HHI.

LIBERACIONES Y FORMULARIOS

1. Los participantes deben completar y firmar todos los formularios de inscripción. Los formularios deben devolverse a la oficina nacional de afiliados de HHI antes de la fecha límite de inscripción con las tarifas de inscripción apropiadas o la inscripción puede ser negada.
2. Liberación de responsabilidad: cada participante debe firmar y enviar un formulario de liberación de responsabilidad antes de la competencia, liberando a HHI, al organizador, a sus agentes, oficiales, personal y patrocinadores de la responsabilidad por cualquier accidente o lesión que ocurra a un participante antes de, durante o después de un evento o competencia de HHI.
3. Liberación de la imagen: todos los participantes deben firmar un formulario de liberación de imagen que permita a HHI, sus afiliados, el organizador, los agentes y los patrocinadores filmar, grabar en video y/o grabar la(s) presentación(es) de los participantes y la participación en el evento para utilizarlos en todas las formas. Televisión, películas, videos caseros, internet, redes sociales, radio, comunicados de prensa, medios de comunicación, relaciones públicas y otros medios de promoción ya conocidos o en el futuro.

COMPOSICION DE UN CREW

EQUIPO DE 5-9 CREWMEMBERS • JUNIOR, VARSITY & ADULT

Un crew consta de un mínimo de cinco (5) a un máximo de nueve (9) integrantes. Los Crews pueden estar compuesta por cualquier combinación de hombres y mujeres dentro de las divisiones de edad definidas:

DIVISIÓN JUNIOR

Edades siete (7) a doce (12)

DIVISIÓN DE VARSITY

Edad trece (13) a diecisiete (17)

DIVISIÓN PARA ADULTOS

Edades dieciocho (18) en adelante

REQUISITOS DE EDAD PARA DIVISIONES JUNIOR, VARSITY Y ADULTOS

1. La prueba de edad de cada participante debe ser validada por el organizador del evento antes de la competencia. Se requerirá que cada participante envíe una identificación emitida por el gobierno (una licencia de conducir actual, copia del certificado de nacimiento y / o pasaporte) que indique la fecha de nacimiento. Para las competencias continentales/mundiales, se requiere una copia de un certificado de nacimiento y/o pasaporte.
2. Un máximo de dos (2) miembros del crew pueden competir en un equipo de división de mayor edad, pero ningún miembro del crew puede competir en un equipo de división más joven.

3. Un miembro del crew 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 cumpla 13 años dentro del año de competencia (hasta el 31 de diciembre) puede competir en la división junior y/o en la división varsity. Del mismo modo, un bailarín de 17 años que cumpla 18 años dentro del año de competencia (hasta el 31 de diciembre) puede competir en la división varsity y/o en la división de adultos.

MINICREW DE 3 CREWMEMBERS

Un MiniCrew consta de un total de tres (3) miembros de la tripulación. Los miembros del crew del MiniCrew pueden estar compuestos de cualquier combinación de hombres y mujeres y TODAS LAS EDADES.

MEGACREW DE 10-40 CREWMEMBERS:

Un MegaCrew consta de un mínimo de diez (10) a un máximo de cuarenta (40) miembros de la agrupación. Las agrupaciones de un MegaCrew puede estar compuesto por cualquier combinación de hombres y mujeres y TODAS LAS EDADES.

LÍMITE DE PARTICIPACIÓN

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

CREWMEMBER SUSPENSION / DESCALIFICACION

Falsificar información personal y/o documentos nacionales de elegibilidad por parte de un crew, miembro del crew o representante de un crew está sujeta a descalificación, suspensión y/u otras sanciones severas consideradas necesarias por HHI.

RONDAS DE COMPETENCIA

Una competencia puede tener una ronda (solo 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 crews participantes y el tiempo total asignado para la competencia. El número total de crews que avanzarán de una ronda a la siguiente es:

PARA DOS (2) RONDAS DE COMPETICIÓN: RONDAS PRELIMINARES Y FINALES.

PRELIMINAR A LA RONDA FINAL

1 - 10 equipos

Hasta 5 más campeón defensor

11 - 15 equipos

Hasta 7 más campeón defensor

16+ equipos.

Hasta el 50% de los equipos participantes más el

campeón defensor.

PARA TRES (3) Rondas de Competición: Rondas Preliminares, Semifinales y Finales.

PRELIMINAR A LA RONDA SEMIFINAL

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

SEMIFINAL A LA RONDA FINAL

División juvenil	Hasta 5 más campeón defensor
Varsity Division	Hasta 7 más campeón defensor
División de adultos	Hasta 7 más campeón defensor
MiniCrew Division	Hasta 5 más campeón defensor
División MegaCrew	Hasta 7 más campeón defensor

ORDEN DE RENDIMIENTO DEL CREW

Ronda preliminar: Dibujo aleatorio por computadora realizado por el organizador del evento.

Ronda semifinal: Orden inverso de puntajes de la ronda preliminar

Ronda final: Orden inverso de puntajes de ronda preliminar o semifinal más campeón defensor.

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

COMPETENCIA: ORDEN DE DIVISIONES *

DIVISIÓN JUNIOR

DIVISIÓN VARSITY

DIVISIÓN ADULTO

DIVISIÓN MINICREW

DIVISIÓN MEGACREW

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

CAMBIOS DE LOS MIEMBROS DEL CREW

CAMBIOS, ADICIONES Y SUSTITUCIONES DE CREWMEMBER DURANTE LA COMPETENCIA

Todos los participantes del crew, MiniCrew o MegaCrew que figuran en el formulario de registro del evento (siguiendo en el lugar de inscripción) deben competir según el orden de competencia. HHI no permite cambios de crews de una ronda de competencia a otra sin causa y aprobación del organizador del evento. Cada miembro de los crews de la competencia estará sujeto a verificación durante la competencia.

Una crew que compita con más, menos o diferentes miembros del grupo que los registrados, sin aprobación, está sujeta a descalificación, suspensión y/u otras sanciones que HHI considere necesarias. No se permiten las sustituciones o adiciones de miembros de la tripulación una vez que haya comenzado un evento de competencia, excepto por causa razonable y justa. Se requerirá una tarifa de registro adicional por cada sustitución/adición permitida.

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

DEFENDIENDO CAMPEONES

DEFENDIENDO LA PARTICIPACIÓN DEL CAMPEÓN (S)

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

Los campeones defensores deben realizar su rutina en la ronda semifinal y recibir un puntaje. Si no hay una ronda semifinal, los campeones defensores se presentarán en la ronda preliminar y recibirán un puntaje.

La ronda final de la competencia incluirá los crews que calificaron en la ronda semifinal más los campeones defensores, si corresponde. Los campeones defensores avanzarán automáticamente a la ronda final y serán los últimos en competir en el orden de rendimiento.

CAMBIOS EN LA ENTRADA, ADICIONES, SUSTITUCIONES PARA DEFENDER CAMPEONES

Para un crew, MiniCrew o MegaCrew defendiendo un título de campeón y solicitando un cambio en el número de miembros originales; se permitirán adiciones, sustituciones y eliminaciones de un máximo de 1 para MiniCrews, máximo de 2 se permitirán para crews que constan de 5 a 6 integrantes, un máximo de 3 para crews compuestas de 7 a 9 integrantes y un máximo de 1/3 De los miembros del MegaCrew original. El organizador del evento debe

ser notificado antes de la competencia o durante el registro en el sitio para aprobar el cambio(s).

CAMBIOS EN LA RUTINA

Un crew puede volver a realizar una coreografía o cambiar su rutina original cuando avanza de una ronda de competencia a otra.

RONDAS DE PRACTICAS / ENSAYO TÉCNICO

A menos que existan circunstancias que impidan una ronda de práctica, cada equipo tendrá la oportunidad de practicar (bloquear) su rutina con su música en el área de actuación de la competencia (escenario) al menos una vez antes del inicio de la Competencia. El crew es responsable de llegar a tiempo o se perderá su ronda de práctica.

CRITERIOS DE RENDIMIENTO MUSICAL

1. La rutina debe realizarse, en su totalidad, con la música seleccionada, preparada y proporcionada por los crews. El/los organizador(es) del evento no proporcionarán la música de los crews. Los crews son responsables de la calidad, la mezcla y los niveles de sonido de su música.
2. Cada equipo debe incluir un segmento de música continua, ininterrumpido por ediciones o efectos de sonido, dentro de su rutina para obtener el puntaje más alto posible de los jueces. Se recomienda encarecidamente que la música para los crew Junior y MiniCrews incluya un mínimo de veinte (20) segundos de música continua e ininterrumpida colocada en cualquier lugar de la rutina. La música para equipos de Varsity y Adult debe incluir al menos un segmento de un mínimo de treinta (30) segundos de música continua e ininterrumpida colocada en cualquier lugar de la rutina.
3. La música de competencia de un equipo se debe proporcionar al organizador del evento en una unidad flash USB y debe ser la única pieza musical grabada en el dispositivo (a menos que el organizador del evento especifique lo contrario).
4. El dispositivo debe estar en buenas condiciones. Es responsabilidad del crew mantener un dispositivo de respaldo disponible en todo momento para su uso.
5. El nombre y la división del crew deben estar identificados en el dispositivo. El país del crew también debe incluirse para competencias mundiales o continentales.
6. No hay un número máximo o mínimo de canciones o grabaciones que puedan usarse en la rutina. Sin embargo, los paneles de evaluación han llegado a la conclusión de que son menos preferibles las canciones sobre las múltiples selecciones/mezclas de música, permitiendo un mayor enfoque en el baile continuo.

7. Los crews están altamente advertidos y se aconseja que la música no se vuelva compleja con demasiadas ediciones, efectos de sonido o canciones que eviten que exhiban un espectáculo de danza limpio y continuo.
8. La música de la competencia no debe contener (o sonar como) lenguaje inapropiado, obsceno u ofensivo. El organizador del evento tiene derecho a rechazar la música con lenguaje inapropiado, lascivo u ofensivo.
9. Ediciones o cambios de música: un crew puede editar o sustituir su música inicial cuando avanza de una ronda a otra. El cambio/edición debe realizarse y proporcionarse al organizador del evento dentro del tiempo asignado permitido por el organizador del evento. Para el Campeonato Mundial de Baile de Hip Hop, el tiempo límite para la sustitución o el cambio de música es de no menos de tres (3) horas antes del inicio de la ronda preliminar y semifinal, y no menos de diez horas antes del inicio de la final Ronda de competición. No se aceptarán cambios ni ediciones más allá de este período de tiempo.
10. Es posible que se requiera que los crews proporcionen la siguiente información de música por escrito a los organizadores del evento antes del evento para cada canción utilizada en la rutina. a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Compañía de grabación.

REQUISITOS DE RUTINA / LONGITUD DE MÚSICA

DIVISIONES JUNIOR Y MINICREW

La duración de la rutina para los crew Junior y MiniCrews es de un minuto y treinta segundos (1:30). Se permite un período de gracia de cinco (5) segundos, más o menos, que resulta en un mínimo de un minuto veinticinco segundos (1:25) y un máximo de un minuto treinta y cinco segundos (1:35). La longitud de la rutina que sea menor o mayor que la permitida resultará en una deducción.

DIVISIONES VARSITY Y ADULTOS

La duración de la rutina tanto para las crews de Varsity como para las de adultos es de dos (2) minutos (2:00). Se permite un período de gracia de cinco (5) segundos, más o menos, dando como resultado un mínimo de un minuto cincuenta y cinco segundos (1:55) y un máximo de dos minutos cinco segundos (2:05). La longitud de la rutina que sea menor o mayor que la permitida resultará en una deducción.

DIVISIÓN MEGACREW

La duración de la rutina para MegaCrew es de tres minutos y treinta segundos (3:30). Se permite un período de gracia de treinta (30) segundos, más o menos, dando como resultado un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). La longitud de la rutina que sea menor o mayor que la permitida resultará en una deducción.

El tiempo comienza con el primer sonido audible (incluye un tono de aviso) y termina con el último sonido audible.

Violación importante de tiempo para TODOS los equipos: la duración de la rutina/música que sea más de 10 segundos o menos de 10 segundos que la mínima o máxima permitida no se aceptará y estará sujeta a descalificación.

DEDUCCIONES DE MUSICA

(Lista completa de deducciones en la página 11)

- Longitud de rutina de la división Junior y MiniCrew (no 1: 25 - 1: 35) .1
- Longitud de la división de Varsity y Adultos (no 1: 55 - 2: 05) .1
- Longitud de rutina de la división de MegaCrew bajo mínimo o sobre máximo (no 3: 00-4: 00)
 - 1-5 segundos .1
 - Más de 5 segundos .5

REGLAS GENERALES Y CRITERIOS

ATUENDO

La vestimenta puede incluir accesorios como sombreros, gorras, pañuelos, guantes, bufandas, cinturones, joyas, etc. Se permite quitarse la ropa durante la presentación, siempre que no sea ofensiva o fuera de lugar. La ropa desechada debe colocarse fuera del área de la competencia y nunca arrojarse del escenario al público. Todos los miembros del crew deben usar ropa adecuada en todo momento. Ropa demasiado corta y/o demasiado apretada será examinada y puede considerarse inadecuado especialmente para la exposición excesiva de ciertas áreas del cuerpo y/o edad apropiada. Los aceites corporales u otras sustancias aplicadas al cuerpo o la ropa que puedan afectar la superficie limpia y seca de la plataforma y la seguridad de otros competidores están prohibidos. Los crews pueden usar botas de baile/pisadas, zapatos de calle, zapatillas o zapatos deportivos. Todo el calzado debe tener suelas limpias y no rayadas. Zapatos de tap, zapatos de jazz, ciertos zapatos de tacón alto, chanclas, zapatillas y pies descalzos están prohibidos.

ACCESORIOS

PARA EQUIPOS DE 5-9 CREWMEMBERS & MINICREWS

Los accesorios que no forman parte integral del "atuendo" de un equipo están prohibidos (por ejemplo, bastones, sillas, luces, mochilas, cuerdas, instrumentos musicales y otros). Se permiten las rodilleras u otros aparatos para ayudar a la seguridad y la ejecución adecuada de un movimiento, pero cuando sea posible se ocultan para no perjudicar la actuación o la concentración de los jueces en la actuación. En caso de duda, comuníquese con Hip Hop International para obtener una aclaración (info@hiphopinternational.com).

SOLO PARA LA DIVISIÓN MEGACREW

Los accesorios permitidos para la división MegaCrew son aquellos que son lo suficientemente pequeños como para ser sostenidos en la mano de manera cómoda, fácilmente móvil y son un elemento del atuendo y/o están relacionados con el tema o la naturaleza de la actuación. No están permitidos los accesorios que se colocan en el escenario o se sientan en el piso, como sillas, escaleras, fondos, piezas, muebles, etc. Es altamente recomendable que las cuadrillas elijan cuidadosamente si usar o no un accesorio y asegurarse de que el accesorio cumpla con los requisitos de aceptabilidad para evitar una deducción de alto nivel. La deducción por el uso de accesorios que no están permitidos es 1.0.

Se permiten las rodilleras o cualquier otro aparato de ejecución para ayudar a la seguridad y la ejecución adecuada de un movimiento, pero cuando sea posible se ocultan, para no restar valor a la actuación o la concentración de los jueces en la actuación.

HHI reconoce que el elemento de sorpresa y creatividad que se puede atribuir a los accesorios puede ser valioso para el éxito de una rutina. HHI sugiere encarecidamente que, en caso de duda sobre si una propuesta es aceptable, es mejor enviar un correo electrónico a la sede de HHI para confirmar (info@hiphopinternational.com).

CREW COMPLETO EN ETAPA A LO LARGO DE LA RUTINA (SOLO PARA EQUIPOS DE 5-9 CREWMEMBERS & MINICREWS)

Todos los miembros del crew deben comenzar juntos en el escenario y permanecer en el escenario durante toda la rutina.

No hay entrada ni salida al escenario por parte de los integrantes del crew en ningún momento. Se tomará una deducción por no cumplir con esto.

MEGACREW COMPLETO INICIO Y FIN (SOLO MEGACREWS)

Todos los miembros de MegaCrew deben comenzar la rutina en el escenario juntos durante un mínimo de treinta (30) segundos y terminar juntos en el escenario durante un mínimo de treinta (30) segundos. Además de los primeros treinta (30) segundos y los últimos treinta (30) segundos, los miembros de MegaCrew pueden salir o ingresar a la etapa libremente durante el resto de la rutina.

COMIENZO TARDÍO

Un equipo que no se presente en el escenario y se ponga en una posición inicial dentro de los veinte (20) segundos posteriores a su presentación se considerará un inicio tardío y recibirá una deducción.

PRE INICIO

Un pre-inicio ocurre cuando antes de tomar la posición inicial; el crew demuestra introducciones o presentaciones excesivas durante más de diez (10) segundos después de que todos los integrantes del crew hayan ingresado al escenario. Se dará una deducción.

INICIO EN FALSO

Un inicio en falso es un movimiento realizado por uno o más miembros del crew antes de la señal de apertura/pitido/inicio de la música que hace que el crew solicite un reinicio.

NO SHOW

Un equipo que no aparezca en el escenario o no inicie la puesta en escena dentro de los sesenta (60) segundos después de ser llamado, será declarado "no show" y descalificado.

SALIENDO INCORRECTAMENTE LA ETAPA

Los equipos solo deben salir de las áreas designadas. Saltar o voltear el escenario está prohibido y dará lugar a una deducción.

GRANDSTANDING

Sobresaliente es la exhibición excesiva de rendimiento posterior o posar al final de la rutina. Se dará una deducción.

CRUCES ENTRE BASTIDORES

Los cruces entre bastidores están prohibidos y están 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.

CAÍDAS

1. Caída importante
 - a. Un miembro del crew se cae de un elevador o soporte que no se puede recuperar.
 - b. Un miembro del crew cae durante la actuación que es irrecuperable.
2. Caída menor
 - a. Un error accidental muy notable durante la ejecución que es recuperable.
 - b. Un miembro del crew tropieza, o cae durante la actuación que es recuperable.

LISTA DE DEDUCCIONES

ACTUACIÓN

- Inicio tardío: no aparece en el escenario dentro de los veinte (20) segundos de haberse introducido .05
- Sobreexponerse .05
- Pre-inicio: pantalla de rendimiento superior a diez (10) segundos .05
- Caída, tropiezo/por ocurrencia - mayor .1
- Caída, tropiezo/por ocurrencia - menor .05
- Inicio falso / no confirmado .25

- Reclamación no demostrada que resulta en reinicio de rendimiento 1.0

CREWS DE 5-9 INTEGRANTES & MINICREWS SOLAMENTE:

- Todos los miembros del crew no están en el escenario durante toda la actuación 1.0

SOLO MEGACREWS:

- Todos los miembros de MegaCrew que no estén en el escenario durante un mínimo de treinta (30) segundos durante la apertura y un mínimo de treinta (30) segundos al final de la presentación.
 - El MegaCrew completo no está en el escenario durante los primeros 30 segundos .5
 - El MegaCrew completo no está en el escenario durante los últimos 30 segundos .5

MÚSICA

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

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

- Gestos, comentarios o movimientos lascivos .1
- Uso excesivo de animaciones, movimientos gimnásticos o acrobáticos o uso de movimientos excesivamente peligrosos 1.0
- Salir incorrectamente del escenario 1.0

ATUENDO

- Ropa / zapatos inapropiados .05
- El atuendo no está intacto (cordones desatados/prendas de vestir que se caen, etc.) .05
- Uso de aceites corporales, pinturas u otras sustancias que afectan el área de rendimiento .25
- Ropa o accesorios lanzados a la audiencia / por ocurrencia .05
- **EQUIPOS DE 5-9 CREWMEMBERS & MINICREWS SOLAMENTE:** Uso de puntales .25
- **SOLO MEGACREWS:** Uso de accesorios inaceptables 1.0

ATENCIÓN MÉDICA

1. Es responsabilidad del crew, el líder de la cuadrilla o el administrador del crew reportar una lesión o enfermedad de un miembro del grupo a los organizadores del evento.
2. Si en algún momento antes o durante la competencia un miembro del crew está enfermo, lesionado o su condición física o emocional está en riesgo al participar, puede ser declarado inelegible para competir, o descalificado para seguir compitiendo. El(los) organizador(es) del evento, el Director Judicial y/o el Juez Principal se reservan el derecho de descalificar a cualquier miembro de la tripulación que tenga una discapacidad o lesión tan grave o que necesite atención médica.

3. El(los) organizador(es) del evento se reserva el derecho de solicitar la presentación de la autorización escrita de un médico para que un miembro del crew compita si el organizador del evento o el personal médico lo considera médicamente o emocionalmente en riesgo.
4. El organizador del evento puede requerir que los miembros del crew/crew firmen una liberación de responsabilidad y/o renuncia adicional en caso de enfermedad o lesión a un miembro del grupo antes de competir.

ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN

Los participantes pueden anticipar el sonido profesional, la iluminación, la puesta en escena y la gestión en todos los eventos de HHI, asegurando una producción de alta calidad y un entorno competitivo.

CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

INCIDENCIAS DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

Una circunstancia extraordinaria es una ocurrencia fuera del control de un crew que afecta la capacidad del crew para desempeñarse al principio o en cualquier momento en una rutina. Una circunstancia extraordinaria no se limita a los ejemplos que se enumeran a continuación y puede declararse a discreción del Director Judicial o del Juez Principal.

1. La música incorrecta es reproducida o marcada.
2. Problemas de música debido a mal funcionamiento del equipo.
3. Perturbaciones causadas por fallas generales del equipo, es decir, iluminación, escenario, sonido, etc.
4. La realización o introducción de cualquier objeto extraño o perturbación en el área de rendimiento, justo antes o durante una actuación, por un individuo o por un medio que no sea el crew.
5. Interrupciones causadas por fallas en el lugar o condiciones de operación.

GESTIÓN DE CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

1. Es responsabilidad del grupo de baile detener inmediatamente la rutina si se produce una circunstancia extraordinaria.*
2. El organizador del evento, el Director Judicial y/o el Juez Principal revisarán la situación, y una vez confirmada la decisión y la corrección del problema, se reintroducirá al crew, regresará al escenario y reiniciará su rutina. Si se determina que la reclamación del crew es infundada por el Director Judicial o el Juez Principal, al crew se le permitirá reiniciar el rendimiento que resulta en una deducción de 1.0.
3. No se aceptará ni revisará la reclamación de una circunstancia extraordinaria presentada por el crew después de que se haya completado la rutina.

* Solo en la división Junior, el líder del crew designado recibirá una BANDERA ROJA. El líder de la cuadrilla se colocará al lado del escenario y puede agitar la bandera roja para alertar a su crew para que deje de bailar si siente que ha ocurrido una circunstancia extraordinaria. Si se determina que es culpa del organizador del evento, al crew se le permitirá realizar la rutina de

nuevo sin penalización. Si se determina que es culpa del crew, se le permitirá realizar la rutina nuevamente con una deducción de 1.0 tomada.

TAMAÑO DEL PISO DE COMPETENCIA

CREWS DE 5-9 CREWMEMBERS & MINICREWS

El piso de competencia estándar es de 30 'x 30' (9.1m x 9.1m). Bajo ninguna circunstancia el piso de la competencia tendrá menos de 20 'de ancho x 30' de ancho (6.1m x 9.1m).

MEGACREWS

El piso de competencia estándar es de 36 'x 40' (10.97m x 12m) con alas ocultas en la parte trasera del escenario de 12 'x 8' (3.65m x 2.43m) cada una. Bajo ninguna circunstancia el piso de la competencia tendrá menos de 30 'de ancho x 30' de ancho (9.1m x 9.1m)

CÓDIGO DE CONDUCTA

En todo momento los participantes deberán comportarse de manera respetuosa, responsable y profesional. HHI se reserva el derecho de descalificar a cualquier crew o miembro del crew por no cumplir con cualquier requisito de participación o exhibir una conducta antideportiva hacia los organizadores, jueces, bailarines, patrocinadores u otros (individuos u organización) asociada con Hip Hop International, sus licenciarios, sedes, campeonatos y / o eventos.

ANALIZANDO LA RUTINA

Cada rutina se evalúa de acuerdo con los criterios de desempeño y habilidad para obtener el puntaje total más alto posible de 10 puntos.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO Y VALOR DE PUNTOS:

RENDIMIENTO = 50% O CINCO (5) PUNTOS DE LA PUNTUACIÓN TOTAL

Los jueces recompensarán las rutinas por incorporar movimientos únicos y originales/creativos, el buen uso del escenario, las formaciones, el espectáculo y la presencia auténtica de los estilos de baile que dan como resultado una rutina entretenida que evoca una respuesta emocional.

CREATIVIDAD (10%)

Coreografía y presente la rutina del crew de una manera única con movimientos exclusivos y combinaciones de movimientos que son solo del crew. Formas originales de ir al piso, levantarse del piso, transiciones y selección de música que distingue al crew de las otras rutinas. Sé especial, diferente y fresco con todos los aspectos de la rutina.

ESCENARIO, ESPACIAMIENTO, FORMACIONES Y CAMBIOS DE NIVEL (10%)

El equipo debe demostrar que conoce el espacio entre los miembros a través de una gama completa de formaciones únicas, complicadas y desafiantes, movimientos

interactivos de socios y patrones. El pleno aprovechamiento del escenario también será considerado. La rutina debe incluir tres (3) niveles de movimiento (bajo/ medio / alto) utilizando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza con transiciones que sean creativas e impredecibles.

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

La rutina debe contener movimientos dinámicos de principio a fin por parte del crew en su conjunto y como individuos con un mínimo de pausas y posturas. Durante las actuaciones de uno o más miembros del crew, los miembros restantes deben continuar realizando movimientos que se agreguen a la intensidad general de la rutina. La proyección de los miembros del crew es consistentemente fuerte durante toda la rutina con una muestra ininterrumpida de confianza medida por la expresión facial, el contacto visual y el movimiento del cuerpo. Los miembros del crew deben actuar con entusiasmo, pasión y una habilidad natural para "venderlo" en el escenario.

ESTILO DE PRESENCIA Y ATENCIÓN (10%)

La presencia de estilo es la capacidad de los crews para demostrar una representación auténtica y desinhibida de sus estilos de danza. La presencia de estilo incluye actitud, energía, postura y carisma.

La ropa y los accesorios usados deben representar y reflejar el verdadero carácter del estilo, incluida su evolución con un aspecto único que distingue al crew. Los miembros del grupo no tienen que estar vestidos idénticos o similares. Se alienta la individualidad del vestido. Los equipos pueden usar ropa estilizada que representa el tema de su rutina. Los disfraces teatrales y las máscaras no son típicos de los entornos de las calles/clubes urbanos (por ejemplo, personajes de cuentos, animales, disfraces de Halloween, etc.) y no se recomiendan. En caso de duda, comuníquese con Hip Hop International para obtener una aclaración (info@hiphopinternational.com).

VALOR DE ENTRETENIMIENTO / APELACIÓN DE LA AUDIENCIA (10%)

Los miembros del crew y su rutina deben conectarse con el público y evocar respuestas emocionales, es decir, entusiasmo, alegría, risa, participación y/o sentido del drama en relación con el estilo presentado. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

CRITERIOS DE HABILIDAD Y VALOR DE PUNTOS:

HABILIDAD = 50% O CINCO (5) PUNTOS DE LA PUNTUACIÓN TOTAL

Los jueces evaluarán la ejecución y dificultad del estilo(s) realizado; popping, locking, breaking, hip hop, house, etc Los jueces considerarán la calidad del movimiento a lo largo de la rutina, incluida la colocación de brazos, piernas y cuerpo, combinaciones de tres niveles; piso, de pie y aire, y sincronización de los integrantes del crew.

MUSICALIDAD (10%)

La actuación y coreografía correspondientes a la sincronización y el uso de la música y la capacidad del equipo para actuar simultáneamente a la música. Los movimientos y patrones realizados en los sonidos simulados de los miembros del crew en ausencia de música grabada (por ejemplo, pisadas, aplausos, voces, etc.) también son considerados musicalidad y juzgado de manera similar.

Musicalidad - Beat Technique/Syncopation - Los movimientos dentro de la rutina deben demostrar la estructura y el estilo musical, es decir, usar variaciones rítmicas que enfatizan el ritmo acelerado, el ritmo, el ritmo y los acentos en patrones musicales sencillos, dobles, de medio tiempo y sincopados.

Musicalidad - Moves Related to Music - Mantenerse al ritmo de la música, moverse al ritmo de la música y usar frases identificables para construir la coreografía de la rutina.

SINCRONIZACIÓN / TIEMPO (10%)

Los movimientos de los bailarines se realizan en sincronía; el rango de movimiento, la velocidad, el tiempo y la ejecución de los movimientos son realizados por todo el crew al unísono. Peel off or in cannon movements son admisibles.

EJECUCIÓN / MOVILIDAD CONTROLADA Y ESTABILIZACIÓN (10%)

Los integrantes del crew deben mantener el control de la velocidad, la dirección, el impulso y la postura del cuerpo durante toda la rutina.

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

La dificultad se mide por los niveles de capacidad demostrados por todos los miembros del crew en la variedad de estilos realizados. Se tiene en cuenta el número de miembros del crew que intentan y completan con éxito coreografías complejas y que demuestran a través de su variedad de estilos de baile y su ejecución una comprensión de la base y el origen de los estilos de baile.

Se da consideración adicional y se otorgan puntos de dificultad a los crews que realizan movimientos más difíciles con todos o la mayoría de sus miembros. Ejemplo: un crew de cinco personas que intenten y logren claramente un movimiento puntuarán más que alto si uno o dos miembros del crew intentan y completan el movimiento.

VARIEDAD DE LOS ESTILOS DE DANZA (10%)

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

Los crews deben incluir en su desempeño una amplia selección de estilos de baile seleccionados de la lista provista sin un uso excesivo de los mismos movimientos o patrones. Se debe mostrar una variedad de estilos en la coreografía de los movimientos de brazos, piernas y cuerpo. La siguiente es una lista de estilos de baile

urbanos/club/funk desde la fundación hasta la actualidad, entre los cuales se recomienda a las cuadrillas elegir:

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

La danza tradicional y el folclore son bienvenidos y se considerarán parte de la rutina de la danza, pero se deben mantener al mínimo.

PUNTUACIÓN Y RANKING

1. El puntaje de la ronda preliminar y/o semifinal no se incluye en el puntaje total para llegar al puntaje de la ronda final. El puntaje de la ronda preliminar se descarta antes de la ronda semifinal y el puntaje de la ronda semifinal se descarta antes de la ronda final.
2. La clasificación final de los crews está determinada por sus puntuaciones solo en la ronda final.
3. Las puntuaciones de los jueces se mostrarán al público después de la ronda preliminar, semifinal y final.
4. El puntaje de la ronda final determina la clasificación final y oficial del crew.

CÁLCULO DEL PUNTAJE FINAL

1. El puntaje más alto posible es diez (10).
2. En un panel de seis (6) jueces, los puntajes de desempeño y puntajes de habilidad se promediarán y luego se sumarán para el cálculo del puntaje final. En un panel de ocho (8) jueces, se descartarán los puntajes más altos y más bajos de desempeño y habilidad, y el resto se promediará y luego se sumará para el cálculo del puntaje final.
3. Cualquier deducción de puntos otorgada por el Juez Principal se deducirá de la puntuación total, para igualar la puntuación final.
4. El puntaje final se redondeará al centésimo más cercano.

PUNTAJES DE EMPATE

Los puntajes de empate se dividirán por el siguiente orden:

1. El equipo con el puntaje de rendimiento más alto
2. El equipo con el puntaje de habilidad más alto.
3. Un análisis de la clasificación ordinal de los jueces.

DISCREPANCIAS EN LAS REGLAS Y/O LA COMPETENCIA

1. Cualquier problema o discrepancia durante una competencia se pondrá en conocimiento del organizador del evento, quien la tratará con el Juez Principal o el Director Judicial, y las decisiones respectivas serán definitivas.
2. La mala interpretación debida a la traducción o interpretación de las reglas se resolverá de acuerdo con la versión en inglés. En caso de cualquier discrepancia, se mantendrá la versión en inglés de las reglas más actuales.

PROTESTAS

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

CEREMONIA DE PREMIOS

La competencia concluirá con una ceremonia en honor a los crews con los puntajes totales más altos. Se otorgarán medallas, trofeos, cintas y/o premios a por lo menos las tres (3) crews principales de cada categoría de competencia.

JUZGANDO LA COMPETENCIA

Un panel de jueces constará de seis (6) personas más el Juez Principal para competencias con 50 crews o menos u ocho (8) personas más el Juez Principal para competencias con más de 50 crews. Bajo circunstancias imprevistas, el Juez Principal/Director Judicial y/o el organizador del evento pueden ajustar el número de los jueces.

1. Todos los jueces deben cumplir con los requisitos de elegibilidad, capacitación, nivel de habilidad de juez y certificación establecidos por HHI. Los jueces se asignan a la posición de desempeño o habilidad, y puntúan solo en su área asignada.
2. Para competencias con 50 crews o menos; Número mínimo de jueces requerido:
 - a. Tres (3) Jueces de Habilidad
 - b. Tres (3) jueces de desempeño
 - c. Un (1) Juez Principal
3. Para competencias con más de 50 crews; Número mínimo de jueces requerido:
 - a. Cuatro (4) Jueces de Habilidad
 - b. Cuatro (4) jueces de desempeño
 - c. Un (1) Juez Principal (o Juez de Deducción)
 - d. Un (1) Director Judicial (Campeonato Mundial y Continental)

JUECES QUE SE SIENTAN EN EL CAMPEONATO

Los Jueces de Habilidad, los Jueces de Desempeño, el Juez de Deducción, el Juez Principal y el Director Judicial estarán sentados en una mesa colocada paralela a la parte delantera de la competencia, distanciados para proporcionar una vista clara y sin obstáculos de cada crew desde 'la cabeza al pie'. Los Jueces de Rendimiento y Habilidad estarán sentados en posiciones alternas, es decir, Rendimiento, Habilidad, Rendimiento, Habilidad, etc.

DEBERES DE LOS JUECES

JUECES DE RENDIMIENTO

Evalúa y califica la rutina de acuerdo con los criterios de rendimiento para contenido, creatividad, puesta en escena, espectáculo, presencia auténtica de estilos de baile y valor de entretenimiento.

JUECES DE HABILIDAD

Evalúa y califica la rutina de acuerdo con los criterios de habilidad para la musicalidad, sincronización, ejecución, dificultad y variedad de estilos de baile.

JUEZ DE DEDUCCIÓN

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

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 debida.

Los deberes del juez principal incluyen:

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

DIRECTOR JUDICIAL

Los deberes del Director Judicial incluyen educar y capacitar a los jueces sobre las Reglas y Regulaciones Oficiales de HHI y ayudar al Juez Principal/Juez de Deducción a evaluar los juicios, calificaciones y resultados justos y exactos del panel de jueces. El Director del Poder Judicial no puntúa rutinas. Los deberes específicos del Director del Poder Judicial incluyen:

1. Gestionar las actividades programadas del panel
2. Programar, enseñar y administrar el taller de capacitación de los jueces
3. Selección y selección de jueces
4. Asegurar que los puntajes y los resultados se publiquen para la audiencia pública
5. Administración preguntas y consultas
6. Evalúe las deducciones
7. Para proteger las políticas y procedimientos de HHI asegurando transparencia y juego limpio en todo momento

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

QUÉ CONSIDERAR EN EL DESARROLLO DE SU RUTINA

Para desarrollar una rutina ganadora, elija CUIDADOSAMENTE los estilos de baile que mejor representen los puntos fuertes del crew y el sabor de su personalidad. Se anima a los equipos a ser frescos, imaginativos e innovadores en su coreografía y a seguir su propio estilo e identidad.

Evita seguir o ser influenciado por rutinas ganadoras del pasado. No hay un modelo distinto para una rutina ganadora. Lo que se considera único y especial por un año se puede considerar usado en exceso el próximo año. Los jueces de HHI buscan actuaciones diferentes, nuevas, originales y exhiben una variedad de estilos auténticos de baile urbano y club. Sé tú mismo y expresa la diversidad del crew con pasión, intensidad y estilo.

Una rutina ganadora debe incluir una amplia cantidad de baile. No cometa el error de usar demasiadas canciones e incorporar demasiados efectos de sonido, ya que a menudo inhibe el rendimiento de la danza. Editar la música excesivamente o agregar demasiados efectos de sonido puede tener un impacto negativo en las frases, 8 conteos y musicalidad. Las canciones en una rutina están destinadas a dejar una impresión duradera o expresar un tema musical que permita una danza limpia e ininterrumpida. El uso excesivo de ediciones y efectos de sonido a menudo conduce a un resultado sin música ni baile. Ten cuidado y conserva la musicalidad de tu rutina.

Cuando se realizan 20+ segundos recomendados (para crews Junior y MiniCrews) y 30+ (para equipos de Varsity y Adultos) de segmentos de música continuos e ininterrumpidos de una rutina, se recomienda que los equipos muestren coreografías utilizando movimientos continuos de danza de la parte superior e inferior del cuerpo. Este segmento es un mínimo. Se recomienda a los equipos que extiendan esto a lo largo de la actuación.

QUÉ CONSIDERAR EN EL DESARROLLO DE SU RUTINA (CONTINUACIÓN)

Los crews que pasan por alto u olvidadas con frecuencia se encuentran en el "surco". El "groove" es la reacción del bailarín al ritmo y al tono de la música. Esto ayuda a un bailarín a improvisar y expresar su baile más desde adentro hacia afuera. El "groove" existe en todos los tipos de música y danza y, ciertamente, en todos los estilos de bailes callejeros y de clubes. El "groove" es lo que hace que el baile sea "funky". Encuentra el "groove" en tu música y exprésalo en la rutina de tu equipo. Es otra oportunidad para mostrar el baile y ser recompensado por los jueces.

Los equipos deben tener cuidado de no sobrecargar la rutina con una gran cantidad de estilos de baile. Concéntrese en incluir menos estilos y ejecútelos correctamente en lugar de realizar más con la posibilidad de una ejecución deficiente. Recuerde que el número máximo de estilos de baile que pueden ganar puntos de variedad en una rutina es tres.

Los jueces evaluarán las habilidades del crew a través del miembro más débil del crew. Las agrupaciones deben ser conscientes de que tener un miembro que no sea claramente tan fuerte como el de sus integrantes puede disminuir la puntuación general del crew.

Los movimientos realizados en una rutina que requieren preparación para el movimiento, por ejemplo, el retroceso se considerarán trucos sin valores otorgados a menos que estén precedidos, seguidos e integrados dentro de la coreografía de baile de hip hop. La inclusión de trucos puede aumentar la producción general de una rutina, pero no puede colocarla por encima de la rutina de otro equipo. No se otorgarán puntos por la inclusión de trucos. Piense dos veces antes de usar movimientos en una rutina que está fuera de lo que se considera danza o son demasiado peligrosos. Los movimientos que son gimnásticos, de inspiración alegre o acrobáticos no reciben puntos. La incorporación de tales movimientos debe ser muy limitada si se usa en absoluto.

Se fomenta el origen y la utilización de "movimientos distintivos" únicos para aumentar la creatividad y el atractivo del público. La inclusión de un movimiento de firma definido como un acto difícil, diestro o inteligente diseñado para divertir, intrigar y/o sorprender, que involucra a la mayoría de los miembros del crew al mismo tiempo mejorará una rutina y aumentará la puntuación si se ejecuta bien y es Relevante para la interpretación general de una rutina. La creación y el uso de un movimiento de firma ayudará a identificar a un crew de las demás. Sin embargo, se advierte a los equipos que limiten el número de movimientos de firma en una rutina, ya que el tiempo de configuración para realizarlos puede restar del tiempo necesario para realizar una cantidad adecuada de coreografía de baile de hip hop necesaria para una rutina de puntaje alto.

La inclusión de bailes tradicionales (culturales) y folclore para mejorar la individualidad e identificar aún más al crew es permisible y bienvenida, pero se debe mantener al mínimo: ejemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Las preguntas relacionadas con las Reglas y normas internacionales de Hip-Hop y/o su interpretación deben dirigirse a info@hiphopinternational.com.