

HIP HOP INTERNATIONAL PARAGUAY



Reglamento de participación al World HIP HOP Dance Championship EEUU.

Mega Crew de 15 a 40 Integrantes

Este manual de Normas del Campeonato de Hip Hop en equipos contiene los requisitos de admisión para los participantes, procedimientos generales y las normas y pautas para competir en el World Hip Hop Dance Championship en equipos del Hip Hop Internacional (HHI) en Estados Unidos y el Mundo.

1. Campeonato de Hip Hop

Los Campeonatos de Hip Hop en equipos son eventos de danza competitiva que ofrecen a los participantes la oportunidad de exhibir el arte y la técnica del Hip Hop, nacional e internacionalmente, con la oportunidad de exhibición televisiva y mediática y la posibilidad de obtener prestigiosos títulos nacionales e internacionales. La creatividad, el talento y la libertad artística serán premiadas, siempre que la integridad, el buen gusto y la seguridad no se vean comprometidos.

2. Definición de Hip Hop Dance

No existe una única definición para describir el Hip Hop Dance. El Hip Hop es una fusión de danzas urbanas e interpretaciones culturales alrededor del mundo donde se incorpora estética, música, actitud, postura y estilo callejero que la hacen única. El Hip Hop Dance se está transformando y redefiniendo constantemente con cada generación de bailarines.

3. La Rutina Ganadora

El puntaje más alto de la rutina de acuerdo con el Hip Hop International contiene variedad de los estilos del Street Dance, espectáculo, movimientos originales, música de su preferencia y una demostración continua de una coreografía ininterrumpida de Hip Hop Dance de cuerpo completo (de la cabeza a los pies)

4. Hip Hop International (HHI)

Hip Hop International tiene sus comienzos en el año 2000 y con sede en Los Angeles es el productor de múltiples programas en vivo y competencias televisadas de Street Dance. Entre ellos se encuentran:

- MTV's Randy Jackson presents America's Best Dance Crew, the USA Hip Hop Dance Championship,
- the World Hip Hop Dance Championship,
- the World Battles
- Urban Moves Dance Workshops.

Hip Hop International es reconocido en más de 100 países por sus emisiones en MTV y en otras redes internacionales. Hip Hop International está representada en todo el

mundo por quienes tienen la licencia oficial y respetan los orígenes del hip hop. Ellos son los encargados de llevar a cabo sus eventos clasificatorios, bajo los auspicios de Hip Hop International, para buscar a quienes representen a su país en el Mundial de Hip Hop Dance (World Hip Hop Dance Championships) y en las Batallas Mundiales de Bboy/Bgirl, Popping, Locking y All Styles (World Battles).

5. Criterio de admisión

5.1 Condiciones de ingreso

5.1.1 Los equipos deben respetar las normas de admisión del HHI.

5.1.2 La inscripción al Hip Hop International EEUU, debe realizarse a través de la organización del Hip Hop International de su país. Estos deberán presentar certificación que acredite quienes son los clasificados y los clasificados deberán presentar toda la documentación requerida para la inscripción correspondiente.

5.2 Selección y clasificación

El organizador del evento determinará los requisitos para obtener la clasificación al HHI.

Para clasificar deberán concurrir al evento preliminar a realizarse en su país por el representante del HHI.

5.3 Composición de un MegaCrew

Un MegaCrew consiste de un mínimo de quince (15) a un máximo de cuarenta (40) miembros. El equipo puede estar compuesto por cualquier combinación de hombres y mujeres dentro de la categoría correspondiente.

5.4 Requerimientos de Edad

El límite mínimo referido a la edad de los participantes es de 13 años. Una MegaCrew puede estar compuesta con cualquier combinación de edades.

6. Superficie de competencia

El área de competencia estándar para todos los eventos es de 12 metros x 8 metros. En circunstancias especiales el organizador de la competencia podrá ajustar el tamaño de la superficie pero deberá notificar con anticipación a todos los participantes.

7. Vestuario

Los equipos deberán vestir ropa que refleje el verdadero carácter y estilo natural del ambiente urbano en las calles. El vestuario podrá incluir accesorios tales como sombreros, gorras, guantes, bufandas, joyas, etc. Quitarse ropa durante la actuación está permitido siempre que no sea ofensivo o fuera de lugar. La ropa desechada deberá dejarse fuera del área de competencia y nunca arrojarse fuera del escenario al público. Los accesorios que no sean considerados parte integral del vestuario / disfraz están prohibidos (Ej. Bastones, sillas, panderetas, instrumentos musicales). Están permitidas las rodilleras, cascos o cualquier otro objeto utilizado para seguridad al realizar los movimientos. Están prohibidos los aceites para el cuerpo o cualquier otra sustancia aplicada en el cuerpo o vestuario que pueda afectar la superficie limpia y seca del escenario o la seguridad de los compañeros competidores. Los equipos podrán utilizar calzado de jazz, botas de jazz o de danza, zapato de jazz, o calzado atlético y deportivo. En todos los casos el calzado deberá estar limpio, y no tener la suela gastada (los zapatos o botas de calle no están permitidos). Los zapatos de TAP y el no uso de calzado están prohibidos. Los equipos no necesitan estar vestidos de manera idéntica o similar.

Se incentiva la individualidad en el vestuario.

8. Accesorios

Utilería que no se consideran parte integrante de la "vestimenta" de una crew están prohibidos (bastones, sillas, instrumentos musicales). Rodilleras o cualquier otro equipo que sean para la seguridad y correcta ejecución de un movimiento está permitido, pero oculta, cuando sea posible, para no distraer a los jueces en el desempeño.

9 . Atención medica

9.1 Es responsabilidad del equipo, entrenador o coordinador del equipo informar la lesión o enfermedad de un miembro del equipo al organizador del evento.

9.2 Si en algún momento previo o durante la competencia un miembro del equipo se encontrase enfermo, herido, o en caso que su condición física esté en riesgo por competir, él / ella podrá ser declarado no apto para competir o descalificado de la competencia. Los organizadores de la competencia se reservan el derecho de retirar a cualquier competidor que tenga una lesión seria o necesite atención médica.

9.3 Los organizadores de la competencia se reservan el derecho de solicitar la presentación de un certificado médico de algún miembro del equipo para que compita.

10. Música

El control de la velocidad del equipo de música no está garantizado. Se solicitara a los participantes que utilicen música grabada en CDs y que realicen copias de la música a diferentes velocidades para poder acomodar la variación de velocidad al sonido del equipo.

10.1 Requerimientos referentes a la música de la presentación

10.1.1 La rutina deberá realizarse, en su totalidad, con música seleccionada, preparada y proporcionada por el equipo. Los organizadores de la competencia no proveerán la música a los equipos.

10.1.2 La duración de la coreografía para la categoría Junior será de 1:30 minutos (un minuto y medio), con 5 (cinco) segundos de tolerancia (ya sea de mas o de menos). La duración de las coreografías para las categorías Varsity y Adult será de 2 (dos) minutos, con 5 (cinco) segundos de tolerancia (ya sea de más o de menos).

10.1.3 La música para la categoría Junior debe incluir un segmento mínimo de veinte segundos (00:20) de música continua ininterrumpida por edición o efectos sonoros situados en cualquier momento de la rutina.

La música para las categorías Varsity y Adult debe incluir un segmento mínimo de treinta segundos (00:30) de música continua ininterrumpida por edición o efectos sonoros situados en cualquier momento de la rutina.

10.1.4 La música de competición del equipo debe ser la única pieza musical grabada en el formato seleccionado (disco compacto).

10.1.5 El CD debe estar en buenas condiciones, sin ralladuras. Es responsabilidad de la Crew tener un Disco extra con la música de la coreografía en todo momento para reemplazar el entregado en caso de que sea necesario.

10.1.6 El nombre de la Crew y la categoría deberá estar impreso en el disco compacto.

10.1.7 El segmento musical en donde la música no tiene interrupciones debe estar impreso en el CD marcando el tiempo en que comienza y en el cual finaliza.

10.1.8 No hay número máximo o mínimo de canciones o grabaciones que se pueden utilizar en la rutina. Las canciones pueden ser editadas para realzar la coreografía o actuación personal.

10.1.9 Están permitidos los efectos de sonido originales y las composiciones originales.

Se aconseja tener precaución con la música muy compleja con mucha edición, efectos de sonido o canciones que no permitan una actuación limpia y ajustada que podría impactar negativamente en el puntaje total del equipo.

10.1.10 La música de competición no deberá contener lenguaje inapropiado, obsceno u ofensivo.

10.1.11 En caso de que la competencia tuviera más de una ronda competitiva (preliminar, semifinal, final), el equipo podrá editar o sustituir su música original al avanzar de una ronda a otra. El cambio o edición debe realizarse dentro del tiempo permitido por el organizador. No se aceptaran cambios o ediciones fuera de este periodo.

10.1.12 A los equipos en algunas instancias se les puede solicitar la información de la música utilizada en la competencia por escrito antes del evento. a. Título, b. Artista, c. Compositor, d. Editor, e. Compañía Discográfica

10.1.13 Debido a la variación de las normas de los Derechos de autor, los organizadores de la competencia no garantizan que la música del equipo se utilice en eventos en vivo, en transmisiones televisivas u otros medios de comunicación. Los organizadores de la competencia se reservan el derecho a solicitar al equipo reemplazar la música por una aceptable o sustituir la música de un equipo por otra pieza musical a elección del organizador para estas situaciones.

10.2 Prueba de Sonido

A menos que existan circunstancias que impidan las rondas de práctica, se le otorgara a cada equipo la oportunidad de practicar su rutina con su música en el escenario donde se realizara la competencia al menos una vez antes del inicio de la misma.

11. Rondas de competición

11.1 Una competencia puede constar hasta de tres rondas (Preliminar, Semifinal, y Final) dependiendo del número total de inscripciones y del tiempo disponible. La decisión la determinara el organizador del evento y será transmitida a todos los participantes con suficiente tiempo de anticipación al inicio de la competencia.

11.2 Cuando una competencia se compone de sólo dos rondas (preliminares y finales) el número de equipos que avanzan en cada división se basa en el número total de inscriptos y la decisión del organizador del evento utilizando la siguiente escala:

- 1 a 10 equipos – hasta 5 equipos avanzan
- 11 a 15 equipos – hasta 7 equipos avanzan
- + de 16 equipos – hasta el 50% del número total de los grupos que compiten, más el campeón que defiende el título.

Cuando una competición consta de tres rondas preliminares, semifinales y finales, el número de equipos que avanzan en la ronda preliminar a la ronda semifinal es hasta un 50% del número total de grupos inscriptos.

El número de equipos que avanzan a las semifinales de la ronda final es el siguiente:

- Junior hasta 6 + el defensor del título
- Varsity hasta 7 + el defensor del título
- Adultos hasta 8 + el defensor del título
- MegaCrew – hasta 5 + el defensor del título

Se hará el anuncio antes del inicio de la competencia avisando a todos los integrantes de la cantidad de equipos para avanzar a la semifinal y/o rondas finales. El Campeonato Mundial de Hip Hop Dance se lleva a cabo en tres (3) rondas: preliminares, semifinal y final.

11.3 Cambios de rutinas

Un equipo podrá rehacer la coreografía o modificar la rutina original al avanzar de una ronda a la otra.

11.4 Orden de actuación

11.4.1 El orden de actuación para la ronda Preliminar se determinara al azar.

11.4.2 El orden de actuación para las Semifinales se determinara por el posicionamiento del equipo en la ronda Preliminar. El equipo con menor puntuación comienza, el equipo con mayor puntuación realizara la actuación final.

11.4.3 La ronda Final de la competencia incluirá a los finalistas más los campeones que defienden el título, cuando sea aplicable. Los campeones que defienden el campeonato avanzaran automáticamente a la ronda Final sin tener que competir en la ronda Preliminar. Sin embargo, el equipo campeón que defiende su título deberá realizar su rutina en la ronda Semifinal para recibir una puntuación y su ubicación en la ronda Final. El equipo campeón que defiende su título podrá volver a defender el título si los miembros del equipo son los mismos con no más de tres miembros sustitutos Feedback.

Después de la publicación de los resultados y en un momento determinado por el organizador del evento, los equipos que han sido eliminado de la competencia pueden ser invitados a reunirse con un representante(s) del comité de jurados para una revisión y crítica de su rutina (si hay tiempo). Un miembro de la Crew y su entrenador o coreógrafo podrá participar en la sesión de feedback. La sesión de feedback (que dura aproximadamente 10 minutos) se ofrece como un refuerzo positivo y un medio para ayudar a los equipos para las competencias futuras. El director de la mesa de jueces podrá cancelar inmediatamente la sesión si los integrantes tienen un comportamiento irrespetuoso.

El Campeonato, Normas Generales & Pautas

Tiempo de la Rutina

División Junior: la duración de la rutina es de un minuto y treinta segundos (1:30) con una tolerancia de cinco (5) segundos. Se permite que resulte en un mínimo de un minuto veinticinco segundos (1:25) y un máximo de un minuto treinta y cinco segundos (1:35)

Divisiones Varsity y Adultos: duración de la rutina de varsity y de adultos es de dos (2) minutos. Una tolerancia de cinco (5) segundos. Se permite que resulte en un mínimo de un minuto cincuenta y cinco segundos (1:55) y un máximo de dos minutos cinco segundos (2:05).

El cronometraje comienza con el primer sonido y termina con el último sonido.

La duración de rutina (música) que es menor que (<) un minuto cincuenta y cinco segundos (1:55) o es mayor que (>) dos minutos cinco segundos (2:05) para Varsity Adultos y es menor que (<) un minuto veinticinco segundos (1:25) o es mayor que (>) un minuto treinta y cinco segundos (1:35) para los equipos juveniles dará lugar a una deducción.

La evaluación de la rutina

La actuación del equipo de Hip Hop se evaluara de acuerdo al criterio de actuación y habilidades definidas previamente en el presente con una puntuación máxima de 10 puntos.

Criterio y valor de la actuación

Ejecución (50% o cinco puntos sobre el total de la puntuación)

El jurado premiará a las rutinas por la incorporación de movimientos únicos y

originales/creativos, un elevado número de estilos de hiphop street dance ejecutados, el buen uso del escenario, formaciones, espectáculo, intensidad y apariencia callejera que resulta en una rutina divertida y que evoca una respuesta emocional.

Creatividad (10%)

La oportunidad de coreografiar y presentar su rutina de una manera única con movimientos característicos y combinaciones de movimientos es solo suya. Formas originales de ir al suelo, levantándose del suelo, transiciones y edición de música que la distingue de las otras rutinas.

Sé especial, diferente y fresco con todos los aspectos de la rutina. Puestas en escena, espaciamiento, formaciones, y los cambios de nivel (10%)

La Crew debe demostrar conocimiento del espaciamiento entre los miembros a través de una amplia gama de formaciones únicas, complicadas y difíciles, también movimientos interactivos asociados. El uso completo del escenario será también considerado. La rutina debe incluir tres (3) niveles de movimiento (baja / media / alta) empleando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza con transiciones que sean creativas e impredecibles.

Espectáculo, Intensidad, Confianza, Proyección y Presencia (10%)

La rutina debe contener movimientos dinámicos de principio a fin como un todo y como individuos conteniendo mínimas pausas y poses. Durante las actuaciones presentadas por uno o más miembros de la crew, el resto de los integrantes deben continuar realizando los movimientos que se suman a la intensidad global de la rutina. La proyección de los miembros de la crew es consistentemente fuerte a lo largo de toda la rutina demostrando confianza medida por la expresión facial, el contacto visual y el movimiento del cuerpo. Deben llevar a cabo con entusiasmo, pasión y un "natural" capacidad de "Se vende" en el escenario.

Presencia callejera (10%)

La presencia callejera es la capacidad de los miembros del equipo para demostrar una representación de danza de Hip Hop auténtica y desinhibida. La presencia callejera incluye actitud, energía, postura y estilo callejero.

Valor de Entretenimiento (10%)

Los miembros de la crew y su rutina se deben conectar con la audiencia y provocar respuestas emocionales, es decir, alegría, risa, participación y/o sentido del drama relativo al estilo presentado. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

Criterios de habilidad y valor en puntos

Habilidad = 50% o cinco puntos de la puntuación total

Los jueces evaluarán la ejecución y la dificultad del estilo(s) realizado; popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Los jueces tomarán en cuenta la calidad del movimiento a lo largo de la rutina, incluyendo brazos, piernas y la postura del cuerpo, las combinaciones de los tres niveles, y la sincronización de los miembros de la tripulación.

Musicalización (10%)

La actuación y coreografía deberán corresponder al tiempo y el uso de la música y la capacidad de los miembros del equipo de actuar en forma simultánea y a tiempo con la música. Los movimientos y patrones realizados a tiempo con sonidos simulados por miembros del equipo en ausencia de música grabada (Ej. golpear el suelo con los pies, aplaudir, realizar sonidos vocales, etc.) también se considerarán musicalización y se juzgaran del mismo modo. Musicalización – Técnica de compás /Sincopa Los movimientos que se realicen dentro de la rutina deben demostrar estructura musical y

estilo, Ej.. usando variaciones rítmicas enfatizando con un tono mayor, un tono menor, tempo y acentos en patrones musicales simples, dobles, medio tiempo y patrones musicales sincopa. Musicalización movimientos relacionados con la música
Permanecer a tiempo con la música, moverse al compás de la música, utilizar frases identificables para construir la rutina coreográfica.

Sincronización (10%)

Los movimientos de los integrantes de la crew se realizan en sincronía, el rango de movimiento, la velocidad, el momento y ejecución de movimientos se llevan a cabo por todos los miembros en unísono. Los movimientos de canon están permitidos.

Ejecución / Movimientos Controlados y Estabilización (10%)

La crew debe mantener el control de la velocidad, la dirección, el impulso y el cuerpo a través de la rutina.

Dificultad de ejecución de estilos de Street Dance (10%)

La dificultad se mide por los niveles de capacidad demostrada por todos los miembros de la crew y la variedad de estilos realizados. Se tiene en cuenta el número de integrantes que intentan con éxito la coreografía completa y compleja que demostrar a través de su variedad de estilos de baile y sus ejecución y la comprensión de la base y el origen del hip hop / street dance.

Se tiene una consideración adicional y la adjudicación de puntos de dificultad que se le da a los equipos que intentan movimientos difíciles con todos o la mayoría de sus miembros. Ejemplo: En el caso de que un grupo de cinco integrantes realice exitosamente una destreza obtendrá una mayor calificación que si sólo dos de sus miembros realizan dicho acto. Sin embargo, si el mismo grupo anterior demuestra habilidad en una coreografía de locking, popping y breaking, entre otros, su calificación será mayor dentro del marco de dificultad que si el mismo grupo realiza una destreza grupal.

Variedad de los estilos de Street Dance (10%)

Un mínimo de 3 (tres) estilos deben ser "identifiably performed" (claramente identificables) en la coreografía para recibir el máximo de 1 punto o %10.

Una MegaCrew con 2 estilos claramente identificables recibirá un máximo de 0.5 puntos.

Una MegaCrew con 1 estilo claramente identificable recibirá un máximo de 0.25 puntos.

Las crews deben incluir en su rendimiento una amplia selección de estilos de Street Dance seleccionados de la lista proporcionada sin el uso excesivo de los mismos movimientos o patrones. Una gran variedad de estilos se debe mostrar en la coreografía con movimientos de brazos, piernas y todo el cuerpo.

La siguiente es una lista de los Estilos del Street Dance desde los fundamentos hasta el presente:

Locking

Popping

Bboying/Bgirling (breaking)

Wacking/Punking

Vogueing

House Dance

Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)

Hip Hop Dance/Choreography

Krumping

Stepping/Gumboots

COMPONIENDO LA RUTINA

¿Qué debes considerar en el armado de tu rutina?

Para desarrollar una rutina ganadora selecciona CUIDADOSAMENTE, estilos del Street Dance que mejor representen a la crew, lo que le sumará fuertes puntos y el sabor de su personalidad. Dentro de los 20 segundos para la Categoría Junior y de los 30 segundos para las categorías Juvenil y Adulto (sin interrumpir segmentos musicales de la coreografía), las crews deberán animarse a mostrar una coreografía con continuados movimientos y niveles corporales (arriba y abajo) durante el segmento. Esto es lo mínimo que las crews deberán desarrollar durante la performance. Se deberá evitar seguir o estar influenciado por las rutinas de Campeones Mundiales pasados.

No hay un "Modelo" de rutina ganadora. Aquello que es considerado único y especial un año, deberá ser considerado usado el año próximo. Los jurados del Hip Hop International buscan performances que sean diferentes, nuevas, originales y que muestren gran variedad de auténticos y urbanos estilos del street dance. Sean ustedes mismos y expresen su diversidad como Crew con pasión, intensidad y estilo. Una rutina ganadora debe incluir una gran amplitud de danza. No cometer el error, de usar demasiadas canciones e incorporar demasiados efectos de sonido que a menudo inhiban la rutina. Editar la música excesivamente o adherir demasiados efectos de sonidos puede prohibir la expresión, los tiempos coreográficos y la musicalidad. Las canciones en una rutina están destinadas a dejar una impresión perdurable o expresar un tema musical permitiendo que sea una limpia e ininterrumpida performance. El uso excesivo de ediciones y efectos de sonido a menudo conduce a un destino final sin música y sin baile. Ser cauteloso y preservar la musicalidad en su coreografía. Lo frecuentemente olvidado por las crews, es buscar "El Groove". El Groove es la reacción de un bailarín ante el ritmo y el trasfondo de la música. Eso ayuda a la improvisación del bailarín y a expresar su baile interior, hacia los demás. El Groove existe en todo tipo de música y danza y ciertamente dentro de todos los estilos del Street Dance. Eso es lo que hace a la música "Funky". Encontrar el Groove en tu música y expresarlo en tu rutina de crew, es otra oportunidad de mostrar su baile y ser recompensado por los jurados. Las Crews deberían considerar una menor inclusión de estilos del Street Dance en sus rutinas para así poder ejecutar aquellos que si incluyen de manera perfecta, y no muchos estilos con posibilidad de una ejecución pobre. El número mínimo de estilos para la rutina es 3. No hay riesgo de un puntaje bajo al intentar una gran variedad que es indebidamente realizada.

Los jueces asesorarán las habilidades de la crew, hasta del bailarín más débil. Las crews deberían ser conscientes de que tener un miembro joven que no tiene la misma fuerza que sus compañeros de equipo, puede bajar el puntaje final de la crew. La inclusión de danzas tradicionales o culturales para mostrar individualidad y una identificación adicional estará aceptado y será bienvenido. Ejemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Los movimientos realizados en una rutina (Que requieren una preparación para realizarlo, por ejemplo, una Backflip) deberán ser consideradas destrezas sin ningún valor otorgado a menos que sean precedidos, seguidos e integrados dentro de la coreografía de Hip Hop. La inclusión de DESTREZAS (una práctica establecida por la habilidad especializada de representar un campo particular o actividad que no conforma parte del Hip Hop, por ejemplo, la gimnasia artística) no debe sumar a la producción final de la rutina, pero no la hará "mejor" que otras rutinas. No habrá puntos especiales por la inclusión específica de destrezas pero si, al usar ellas que sean elevadas durante la canción de la rutina, la personalidad y el impacto que esta provoque.

Originar y utilizar alguna clase de "movimiento representativo" para incrementar la creatividad y apelación de la multitud es animado. La inclusión de un movimiento representativo (un acto difícil, hábil o inteligentemente diseñado para divertir, intrigar o sorprender, que implica la mayoría de miembros de la crew a la vez) mejorará la rutina

e incrementara el puntaje si es ejecutado de buena manera y es relevante a la interpretación de la rutina. La creación y el uso de un movimiento representativo ayudará a identificar a tu crew de otras crews. Las crews están advertidas sin importar, el límite de movimientos representativos en una rutina hasta que el tiempo para bailar de ellos halla finalizado.

Las crews tienen permitido usar mas de una rutina o variaciones para la misma rutina para un evento del Hip Hop internacional. Manteniendo la rutina fresca cuando se realiza en frente del panel del jueces a lo largo de las rondas preliminares, semifinales y final, lo cual es mas aceptable y recomendado.

LISTA DE DEDUCCIONES

Advertencia – El uso de movimientos peligrosos que se realizan en la coreografía en un nivel extremo y que elevan el riesgo de lesiones a los miembros de la crew o el uso excesivos de gimnasia, “cheer” o elementos acrobáticos dentro de una rutina dará lugar a deducciones en la puntuación.

PERFORMANCE

Todos los miembros de la crew no están en el escenario para la apertura de la rutina o para la salida o la entrada al escenario durante la rutina

Comienzo tardío – falla al aparecer en el escenario 20 segundos después de ser anunciado .05

Uso excesivo de elementos de gimnasia, acrobacia y la inclusión de movimientos peligrosos 1.0

Grandilocuencia .05 Comienzo adelantado, muestra previa de la performance mayor a diez segundos .05

Caída o resbalada de grado mayor .1

Caída o resbalada de grado menor .05

Comienzo falso .25

MUSICA

La duración en categoría junior no fue entre 1:25 y 1:35 .1

La duración en categoría Juvenil o adulto no fue entre 1:55 y 2:05 .1

Contiene lenguaje inapropiado .2

No incluye segmentos ininterrumpidos de música .15

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

Gestos, comentarios o movimientos obscenos / por incidente .1

Ropa o accesorios lanzados al publico .05

VESTIMENTA

Uso de accesorios no aceptados .25

Vestimenta o Calzado inapropiado .05

Vestimenta no intacta (cordones desatados/ Artículos) .05

Uso de aceites corporales, pinturas o sustancias que afecten al escenario .1

Incidencias de Circunstancias Extraordinarias

Una circunstancia extraordinaria es una ocurrencia mas allá del control de una crew que afecta a la capacidad de bailar al principio o en cualquier momento de la rutina. Una circunstancia extraordinaria no es limitada y los ejemplos enlistados siguientemente pueden ser declarados en la discreción del director técnico.

1. Música incorrecta es reproducida.
2. Problemas con la música debido a una mal función en el equipamiento.
3. Disturbios causados por una falla general en el equipamiento (Luces, escenario, sonido, etc).
4. La realización o introducción de cualquier objeto ajeno o disturbio en el escenario antes o durante la rutina, por alguien individual o de otra/s crew/s.

Manejo de Circunstancias Extraordinarias

1. Es responsabilidad de la crew para detener inmediatamente la rutina si unacircunstancia extraordinaria ocurre.*
2. El organizador de la competencia, director técnico y/o el comité del evento deberán revisar la situación y a espera de una decisión de confirmación y corrección del problema, la crew deberá ser reintroducida, volver al escenario y realizar nuevamente su rutina. Si el reclamo de una crew es determinado infundado por el director técnico, se le permitirá reiniciar la performance que con en una deducción de .5
3. El reclamo de una circunstancia extraordinaria presentada por la crew después de la rutina completada, será aceptada o revisada.

*En la División Junior sólo el líder designado, puede detener la coreografía de su grupo si él/ella siente que una instancia de circunstancia extraordinaria ha ocurrido. Si se determina que es culpa del organizador de la competencia, a la tripulación se le permitirá llevar a cabo la rutina de nuevo sin penalidad. Si se determina que la culpa es de la crew, el equipo se le permitirá llevar a cabo la rutina de nuevo con una deducción de .5

Comienzo completo de la Crew

Todos los miembros de la crew deben empezar juntos en el escenario y mantenerse en el mismo durante la duración completa de la rutina. No hay entrada o salida de miembros de la crew en ningún momento. Una deducción puede ser tomada si esto ocurre.

Comienzo tardío

Una crew que tenga una falla al aparecer en el escenario o hace algún comentario, acomodamiento, etc, en la posición inicial dentro de los 20 segundos después de haber sido anunciado, recibirá una deducción.

Comienzo temprano

Un comienzo temprano ocurre cuando antes de tomar la posición inicial; la crew demuestra excesivamente introducciones o muestras por mas de 10 segundos después de que todos los miembros han entrado en el escenario. Una deducción será recibida.

Falso Inicio

Un Falso Inicio es aquel movimiento que realiza uno o mas integrantes de la Crew previos o directamente después de la señal / beep / inicio de la coreografía, lo cual pueden solicitar un reinicio de la misma.

No presentarse / “No Show”

La Crew que no se presente en el escenario e inicie la posición inicial dentro de los sesenta (60) segundos de haber sido llamado, será declarado “No Show” y descalificado.

Grandilocuencia/Permanecer de mas

El Equipo que siga luciéndose y ejecutando destrezas después de su rutina se le restará puntos.

Caidas

1. Caida mayor

*Un miembro de la crew cae luego de alguna levantada o soporte, y no se puede recobrar.

*Un miembro de la crew cae durante la performance, y no se puede recobrar.

2. Caída menor

A. Un notable error accidental durante la performance que no puede pasar a desapercibido.

B. Un miembro de la Crew se resbala o cae de manera no muy notable durante la performance y no puede pasar a desapercibido.

Juzgando y Puntuando la Rutina

Panel de Jueces

El panel de Jueces consiste de entre seis (6) y ocho (8) personas. Si circunstancias atenuantes existen el juez de cabeza o director técnico y/o el organizador del evento pueden ajustar el numero de jueces.

1. Todos los jueces deben conocer la elegibilidad, entrenamiento, nivel de habilidad de jurado y requerimientos certificados por el Hip Hop International. Los jueces son asignados a juzgar cualquier parte que integra la performance, habilidad para posiciones, y puntaje únicamente en su área asignada.

2. En competencias locales, de una ciudad, regionales y abiertas el mínimo panel de jurados que se requieren es:

*Tres (3) Jurados de Habilidad.

*Tres (3) Jurados de performance.

*Un (1) Jurado de Cabeza.

3. En competencias Nacionales e Internacionales el mínimo panel de jurados requerido es de:

*Cuatro (4) Jurados de Habilidad.

*Cuatro (4) Jurados de performance.

*Un (1) Jurado de cabeza.

*Un (1) Director Técnico (Campeonatos Continentales y Mundiales).

Distribución de jurados en la competencia

El panel de jurados, el jurado de cabeza y el director técnico deberán ser ubicados en una mesa paralela al frente del escenario de competición, para que de esta manera puedan tener una excelente vista de las Crews, desde pies a cabeza. Debe existir una buena iluminación.

Deberes de los Jurados

1. Jurados de la Performance

*Evaluarán y puntuarán la rutina según el criterio de la performance para el contenido de su baile Hip Hop, creatividad, puesta en escena, entretenimiento o show, presencia urbana e impacto.

Jurados de Habilidad

• Evaluarán y puntuarán la rutina según el criterio de la habilidad en su baile Hip Hop para: Musicalidad, Sincronización, Ejecución, Dificultad y Variedad de estilos del Street Dance.

Jurado Principal

a. El Jurado Principal puede o no puede puntuar las rutinas de las crews. El Jurado Principal está sobre todas las responsabilidades de facilitar y supervisar la justa y precisa visión de todos los miembros del jurado y asesorar acerca de todas las discrepancias, faltas, deducciones y descalificaciones. Un Juez puede ser removido y reemplazado desde el panel por el Jurado Principal. Este mismo puede asistir en el entrenamiento de jurados especialmente a lo que se refiere a identificación y demostración de los diez (10) estilos oficiales del Street Dance.

b. Las tareas específicas que se incluyen en la rutina del Jurado principal son:

- i. Confirma la ejecución, rendimiento, número y los estilos adecuados del baile callejero. Asesorar en el caso de que movimientos prohibidos sean ejecutados.
*Identificar y evaluar menores y mayores caídas.
*Evaluar entradas y salidas en el escenario, comienzos tardíos, comienzos tempranos, grandilocuencias e interrupciones de rutina.
*Evaluar si hay violaciones en la vestimenta.
*Evaluar si hay violaciones en la música, en lo que respecta a lenguaje inapropiado y duración de la música. *Detección y selección de jueces.

4. Director Técnico

Las funciones del Director Técnico incluyen la educación y la formación de los jueces sobre las normas de Hip Hop International, Reglamentos y asistir al juez principal en la evaluación del juzgamiento justo y preciso, anotando los resultados desde el panel de jueces. Las tareas específicas del Panel del Director incluyen:

- *Gestión de las actividades programadas del Panel.
- *Coordinación de las sesiones de Feedback para la Crew.
- *Programación, enseñanza y administración del taller de capacitación de Jueces.
- *Facilitación del sorteo para el orden de competencia de las crews.
- *Publicación de los resultados y puntajes para la visión pública.
- *Detección y selección de Jueces.
- *Gestión de preguntas y consultas.
- *Llevar a cabo reuniones con los representantes de cada delegación.

Punteo y Clasificación

1. El puntaje de las Preliminares y/o Semifinales no se incluyen, ni influyen en el puntaje

- de la Final. El puntaje de la ronda Preliminar es descartado antes de la ronda Semifinal y el puntaje de la ronda Semifinal antes de la ronda Final.
2. El resultado final de las Crews es determinado por sus puntajes obtenidos solamente en la ronda final.
 3. Los puntajes de los jueces serán mostrados al público al finalizar cada ronda (Preliminar, Semifinal y Final).
 4. Cuando se otorgan deducciones, los jueces informaran a la Crew mediante una carta de deducciones luego de la ronda preliminar.
 5. El puntaje final determina el ranking oficial de las Crews finalistas.

Calculo del Puntaje Final

1. El puntaje máximo es diez (10).
2. En un panel de (6) Jurados, las puntuaciones de rendimiento y las puntuaciones de habilidad serán promediadas cada una y luego en el cálculo se sumarán ambas para el puntaje final. En un panel de ocho (8) Jurados el mas grande y mas pequeño puntaje en rendimiento y habilidad serán descartados y el resto promediados y luego sumados en el calculo del puntaje final.
3. Cualquier puntaje de deducción otorgado por el Juez Principal será deducido del puntaje total, para llegar así al puntaje final.
4. El puntaje final deberá ser redondeada a la centésima más próxima al punto.

Puntajes empatados

En el caso de puntajes empatados se actuará de la siguiente forma:

1. La crew(s) con el mayor puntaje final.
2. La crew (s) con el mayor puntaje en Habilidad.
3. Análisis de los jueces.

Discrepancias en las Reglas/ Competición

1. Cualquier problema o discrepancia durante una competición será llevada a la atención del organizador de la competición quien la va a inspeccionar con el Juez principal, Director técnico y/o comité del evento, llevando así a una respectiva decisión final.
2. La interpretación errónea debido a la traducción o interpretación de las bases será resuelto de acuerdo con la Versión en inglés. En caso de discrepancia, la versión en Inglés de las normas actuales, son las que prevalecerán.

Protestas

Las protestas están prohibidas y no serán aceptadas con respecto a puntajes o resultados finales, luego de la decisión del jurado.

Entrega de Premios

La competición concluirá con una ceremonia honoraria hacia las Crews con los mayores puntajes finales. Medallas, trofeos, Cintas, y/o Premios serán otorgados a las tres primeras Crews con puntajes más altos en sus categorías.