

HIPHOP[®]
INTERNATIONAL
SPAIN

SPAIN
HIPHOP
DANCE
CHAMPIONSHIP

CREW | MINICREW | MEGACREW

RULES & REGULATIONS WORKSHOP

INTRODUCCIÓN

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

El Campeonato de Hip Hop son eventos competitivos que proveen a los bailarines la oportunidad de mostrar el arte y la técnica del baile Hip Hop nacional e internacional, con exposición televisiva y de medios y con prestigiosos reconocimientos nacionales y mundiales. Creatividad, talento nato y libertad artística siempre son apreciados y siempre procurando su integridad, buen gusto y seguridad. Los Equipos ejecutan su creación en una rutina de 2 minutos (1:30min para la categoría Junior).

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

SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop Internacional fue fundado en el año 2000 en Los Ángeles y produce múltiples eventos en vivo y televisados relacionados con competiciones de baile urbano como MTV's America's Best dance Crew, USA Hip Hop Championships, World Hip Hop Championships y las World Battles, los cuales son reconocidos en más de 100 países por medio de MTV y otras cadenas internacionales. Hip Hop International es representado en todo el mundo a través de representantes oficiales en cada país afiliado quienes realizan competiciones y eventos bajo el soporte de Hip Hop International y quienes son responsables de calificar a los mejores representantes de cada país a los eventos que Hip Hop International realiza.

Hip Hop International es representado por todos los licenciados oficiales a través del mundo que respetamos los orígenes del Hip Hop y que conducimos nuestros eventos con el apoyo de todos los bailarines competidores que quieren representar a su país en el mundial de Hip Hop, celebrado en USA cada verano, tanto en las categorías de Crews, Minicrews, Megacrews o en las World Battles.

CONTACTO HIP HOP INTERNATIONAL SPAIN

Telf: 608 186 176

Email: info@hiphopinternationalspain.com

Website: www.hiphopinternationalspain.com

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

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

Twitter: [hhispain](https://twitter.com/hhispain)

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

CRITERIOS PARA LA INSCRIPCIÓN AL EVENTO

REQUERIMIENTO DE DOCUMENTOS NACIONALES

Todos los eventos serán regidos por la normativa y los cursos Rules & Regulations. Todos los grupos que participen en el World Hip Hop Dance Championship deben hacerlo a través de un clasificatorio nacional producido por una licencia del país que va a representar.

Los países deben dar la posibilidad de clasificar las siguientes categorías para competir en el mundial de Hip Hop: Junior, Varsity, Adulto, MiniCrew y MegaCrew.

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

LEGALIDAD PARA LAS INSCRIPCIONES

1. Todos deberán completar y firmar todos los formularios. Todos los formularios deberán ser entregados al organizador en la plataforma WOP con el pago de su inscripción con anticipación a la competición.

2. Liberación por accidente: todos los equipos deberán firmar una autorización de liberación en caso de accidente con anticipación a la competición, liberando a HHI, El Organizador, sus Agentes, Oficiales, Staff y Patrocinadores de cualquier accidente o lesión ocurridos a un integrante de un Equipo antes de, durante o después de un evento de HHI.

3. Liberación de Derechos de Imagen: Todos los equipos deberán firmar la forma de derechos de imagen permitiendo a HHI, el organizador del evento, agentes o patrocinadores filmar o grabar la actuación de los Equipos en el evento para ser utilizados en televisión, vídeos caseros, Internet, radio, prensa, medios, relaciones públicas etc.

4. Ningún bailarín podrá representar más de dos países diferentes en el transcurso de 3 mundiales.

5. Ningún bailarín podrá representar a dos países diferentes en el mismo año.

COMPOSICIÓN DE UNA CREW

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

CATEGORÍA JUNIOR	De siete (7) a doce (12) años.
CATEGORÍA VARSITY	De trece (13) a diecisiete (17) años.
CATEGORÍA ADULTO	A partir de dieciocho (18) años.
CATEGORÍA MINICREW	A partir de siete (7) años
CATEGORÍA MEGACREW	A partir de siete (7) años

REQUERIMIENTOS DE EDAD PARA LAS CATEGORÍAS

1. La veracidad de comprobación de edad de cada participante será validada por el organizador del evento con anticipación a la competición con acta de nacimiento o pasaporte.
2. Hasta 2 integrantes por equipo podrán ser menores de la edad requerida en la división en que estarán participando.
- 3.- Ningún integrante mayor de edad puede participar en una división inferior a la que le corresponde.
- 4.- Todos los participantes deben demostrar su edad con documentos oficiales.
- 5.- En caso de que el comité organizador encuentre documentos falsos o irregularidades en la edad permitida en cada categoría por parte de algún individuo o grupo, será sancionado e incluso suspendido de toda competición.
- 6.- Si en el año en curso un bailarín cumple edades límite, se le da la opción de competir en dos categorías diferentes.

Ejemplo: Todo bailarín/a que cumpla 13 años en el 2020, podrá participar en las categorías Junior y Varsity. Así como todo aquél que cumpla 18 años podrá competir en Varsity y en Adulto. (Recordamos que en la Categoría Clasificatoria no se puede competir en más de un grupo por categoría).

MINICREW DE 3 CREWMEMBERS

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

MEGACREW DE 10 A 40 CREWMEMBERS

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

LÍMITE DE PARTICIPACIÓN

Un crewmember no puede participar en más de un (1) grupo por categoría

SUSPENSIÓN O DESCALIFICACIÓN DE PARTICIPANTES

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

CAMBIOS Y SUSTITUCIONES

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

Una crew que compite con más, menos, o participantes diferentes de los que se ha inscrito en la plataforma está sujeta a ser eliminada y descalificada de la competición. Todo cambio o sustitución de participantes una vez el evento ha dado comienzo, debe ser aprobado previamente por la dirección de HHI SPAIN. En esos casos se os pedirá un pago adicional en concepto de inscripción del participante nuevo.

DEFENDING CHAMPIONS

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

En caso de que en el evento haya rondas eliminatorias, los defending champions participan directamente en la ronda Semifinal y reciben una puntuación como todo el resto de grupos. En la ronda final participarán todos los grupos que se clasifiquen para esta, añadiendo a los defending champions, en todo caso.

CAMBIOS, AÑADIDOS O SUSTITUCIONES DE LOS DEFENDING CHAMPIONS

Para todos los Crew, MiniCrew y MegaCrew que defienden título y necesitan hacer cambios en los integrantes del grupo:

- En el caso de MiniCrews, sólo pueden modificar, cambiar o añadir a un (1) componente.
- Para las Crews, pueden hacerlo hasta un máximo de dos (2) en los grupos de 5 a 6 componentes; y un máximo de tres (3) en los grupos de 7 a 9 componentes.
- Para los MegaCrews, deben mantener, al menos, un tercio de los componentes del MegaCrew original.

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

CAMBIOS EN LA RUTINA DE COMPETICIÓN

Una Crew, MiniCrew o MegaCrew puede reestructurar y modificar coreografía y música de su montaje cuando avanza de una ronda a la otra.

También se aplica el cambio al evento nacional para el mundial.

ENSAYO TÉCNICO EN ESCENARIO

Salvo circunstancias ajenas que impidan hacer una ronda de ensayo, todos los grupos tienen la posibilidad de hacer un ensayo técnico de su rutina con música en el escenario de la competición una vez antes de que empiece el evento. Si se realizara, los grupos son responsables de llegar con antelación a la hora pactada, pues el hueco pasaría al siguiente grupo que esté en hora.

MÚSICA PARA EL EVENTO (PERFORMANCE CRITERIA)

1. La rutina debe ser realizada íntegramente sobre la música que nos proporciona la crew en la plataforma WOP. Los formatos aceptados son .MP3 y .WAV.
2. Todo grupo debe incluir un segmento en su montaje que sea ininterrumpido por sonidos extra o efectos que dificulten la escucha del tema, para obtener así una puntuación más alta de los jueces. Se recomienda en las categorías MiniCrew y Junior que ese segmento sea de veinte (20) segundos mientras que en las categorías Varsity y Adulto sea de treinta (30) segundos. El trozo puede estar en cualquier trozo del montaje musical.
3. Recomendamos llevar un USB el día del evento con sólo el archivo del grupo por cualquier imprevisto que pudiera surgir con vuestro montaje. El montaje musical de repuesto debe ser en formato .MP3 o .WAV.
4. El nombre del archivo debe ser el nombre del grupo y la categoría en la que participa. Para el mundial, se debe adjuntar como dato extra el país que se representa.
5. No hay un número mínimo o máximo de canciones a usar en el montaje musical. Sin embargo, tras años de competiciones mundiales, los jueces llegan a la conclusión que prefieren menos canciones a elecciones múltiples y ruidosas ya que así es más fácil centrarse en el baile que se defiende.
6. La música elegida NO debe contener lenguaje inapropiado, palabrotas o lenguaje ofensivo hacia ningún colectivo. La dirección del evento está en el derecho de rechazar montajes musicales con contenido ofensivo. **En caso de duda, es recomendable no arriesgar a la posible penalización.**

DURACIÓN DE LA RUTINA

CATEGORÍAS JUNIOR & MINICREW

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

CATEGORÍAS VARSITY & ADULTO

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

CATEGORÍA MEGACREW

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

Se considerará que empieza una rutina con el primer sonido audible y finalizará con el último sonido audible para el jurado.

Puedes encontrar la lista de deducciones al final del reglamento.

REGLAS GENERALES Y CRITERIO DE LA MARCA

ATUENDOS / ROPA

Todos los equipos deberán usar vestimentas que reflejan el carácter real y estilo natural del ambiente urbano y callejero. Un atuendo podrá incluir accesorios como sombreros, guantes, bufandas, joyería etc. Quitarse vestimentas durante su ejecución es permitido siempre que no sea ofensivo o este fuera de carácter. La vestimenta que ha sido quitada tendrá que ser colocada fuera del área de la competición y jamás deberá ser tirada fuera del escenario hacia el público.

PROPS (COMPLEMENTOS)

Todos los complementos no considerados como parte integral de un vestuario serán prohibidos, como bastones, sillas, panderetas, instrumentos musicales, **riñoneras o bolsos utility**, etc. En cambio, rodilleras, cascos, o todo elemento que sea para la seguridad de la ejecución de un movimiento es permitido. Los aceites corporales u otras sustancias aplicadas al cuerpo o al atuendo que pueda afectar el área del escenario y la seguridad de los demás competidores serán prohibidos. Los equipos podrán usar botas de baile o jazz, tenis de jazz, o calzado deportivo. Todo el calzado deberá estar limpio, suelas que no rayen o marquen el escenario (zapatos y botas de calle no son permitidos). Zapatos de TAP o pies descalzos están prohibidos. Vestuarios teatrales no son típicamente callejeros así que no lo recomendamos.

Cuando haya duda, contactar al Organizador para clarificar la idea.

PARA LA CATEGORÍA MEGACREW: Todos los complementos (props) permitidos para la categoría MegaCrew son todos aquellos que se pueden coger con una sola mano, de fácil movilidad y que sean un complemento del atuendo o relacionado con el tema o la naturaleza del show. Todos los props que se dejan en el suelo como sillas, mesas, muebles, etc, no son permitidos. Recomendamos estudiar bien si el prop va a favorecer al crew y al espectáculo en el escenario antes de utilizarlo. Toda deducción por props no permitidos es de -1.0 puntos.

TODO EL MEGACREW DEBE PERMANECER JUNTO EN EL ESCENARIO LOS PRIMEROS TREINTA (30) SEGUNDOS DE LA RUTINA, ASÍ COMO LOS ÚLTIMOS TREINTA (30) SEGUNDOS TAMBIÉN.

COMIENZO TARDÍO

Un grupo que no entre a tiempo y no esté en su posición después de 20 segundos de haber sido llamados será visto como comienzo tarde y se le restará puntos.

COMIENZO ADELANTADO

Un comienzo adelantado ocurre cuando una vez tomada su posición, El equipo muestra un sin fin de introducciones o darse a notar exageradamente por más de 10 segundos una vez que todo el equipo está en el escenario. Se les restará puntuación.

GRUPO COMPLETO

Todo el Equipo deberá empezar juntos en el escenario y permanecer en el escenario durante la duración de la rutina. No habrá entradas ni salidas del escenario por algún integrante del equipo en ningún momento. Se les restará puntos por faltas al hacerlo. (excepto en la categoría MEGACREW).

NO-SHOW

El equipo que no se presente en el escenario y se coloque en su posición de inicio después de sesenta (60) segundos de haber sido anunciados será descalificado.

PERMANECER DE MÁS

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

SALIR DEL ESCENARIO DE FORMA INCORRECTA

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

CAÍDAS

1. CAÍDA MAYOR

- a. Un integrante del grupo se cae de una acrobacia o de una ayuda que es irrecuperable
- b. Un integrante del grupo se cae durante la rutina y es irrecuperable

2. CAÍDA MENOR

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

LISTA DE PENALIZACIONES

PERFORMANCE

- Si no están todos en el escenario para comenzar a tiempo, entrar y salir durante la rutina: -0.1
- Comienzo Tarde- No estar en escenario 20 seg. después de haber sido anunciados -0.05
- Permanece de más -0.05
- Comienzo Adelantado - Darse a notar durante más de 10 seg. -0.05
- Caída mayor -0.1
- Caída menor -0.05
- Comienzo en falso -0.25
- Situación injustificada que resulta el reinicio de la rutina -1.0
- Todos los crewmembers no están juntos durante la rutina entera -1.0
- Todos los megacrewmembers no están juntos
 - o En los primeros 30 segundos -0.5
 - o En los últimos 30 segundos -0.5

MÚSICA

- Duración de la rutina que no sea dentro del tiempo establecido -0.1
- Que contengan lenguaje inapropiado -0.1

MOVIMIENTOS

- Gestos obscenos, comentarios o movimientos -0.1
- Uso excesivo de animación, gimnasia o acrobacias o trucos muy peligrosos -1.0
- Salir del escenario de forma incorrecta -1.0

VESTUARIO

- Uso de Utilería -0.1
- Ropa o Props tirados al público -0.05
- Vestuario/zapatos inapropiado -0.05
- Vestuario mal colocado (cordones desabrochados, complementos que se suelten o accesorios que salten o rompan durante la rutina) -0.05
- Utilizar aceites corporales, pinturas o sustancias que afecten el escenario -0.05
- **MEGACREW:** Uso de props inadecuados -1.0

INCIDENCIA EXTRAORDINARIA

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

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

MANEJO DE INCIDENCIA

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

ATENCIÓN MÉDICA

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

DIMENSIONES DE ESCENARIO

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

CÓDIGO DE CONDUCTA

Todos los participantes al evento deben comportarse de una manera respetuosa, responsable y profesional. HHI SPAIN se reserva el derecho de descalificar a cualquier crew o crewmember por el fallo o el incumplimiento de estas normas básicas tanto a parte de la dirección, staff, técnicos de sonido, como con los demás participantes del evento durante todo el fin de semana.

PUNTUACIÓN DE UNA RUTINA

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

PERFORMANCE = 50% (5 PUNTOS DEL TOTAL)

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

Se divide de la siguiente forma:

CREATIVIDAD (10%)

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

USO DE ESCENARIO, ESPACIO Y FORMACIONES (10%)

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

ESPECTACULARIDAD, CONFIANZA, PRESENCIA (10%)

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

PRESENCIA CALLEJERA (10%)

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

VALOR DE ENTRETENIMIENTO (10%)

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

SKILLS = 50% (5 PUNTOS DEL TOTAL)

Los jueces evaluarán la ejecución y dificultad de la rutina y de los estilos presentados. Los jueces considerarán la calidad del movimiento en la rutina, incluyendo posiciones de los brazos, piernas y cuerpo, **con la combinación de los 5 niveles de movimiento comentados anteriormente.**

MUSICALIDAD (10%)

Ejecutar y coreografiar al tiempo musical y la habilidad del equipo para bailar con la música se tendrá en cuenta. Patrones y movimientos ejecutados a los sonidos simulados por el equipo en la ausencia de la música (e.g., Foot Stomping, Hand Clapping (aplausos), sonidos Vocales, etc.) también serán considerados como música y será evaluado similarmente. **NOTA IMPORTANTE: En montajes musicales donde no hay sonidos musicales pero se realizan bailes como foot stomping o hand clapping, la rutina se considerará terminada cuando acabe el último sonido audible realizado de éste estilo.**

MUSICALIZACIÓN [TIEMPO / TÉCNICA] (10%)

Los movimientos de una rutina deberán mostrar estructura musical y estilo, utilizando una variación de ritmos y enfatizando.

IMPORTANTE: A Partir del 2011, todas las rutinas de Adultos y Varsity deben presentar al menos 30 segundos musicales seguidos sin cortes de edición o efectos en cualquier parte de la rutina. Para la categoría Junior el tiempo mínimo debe ser de 20 segundos.

EJECUCIÓN, CONTROL DEL MOVIMIENTO (10%)

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

SINCRONIZACIÓN / TIMING (10%)

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

DIFICULTAD EN LA EJECUCIÓN DE HIP HOP (10%)

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

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

VARIEDAD DE ESTILOS HIP HOP (10%)

Al menos 3 estilos callejeros deben ser presentados para recibir puntos por variedad, mientras más estilos se incluyan correctamente ejecutados será más alta la calificación obtenida en variedad.

La siguiente es una lista de estilos callejeros aceptados como Funkdation que se pueden presentar.

Bboying/Bgirling (Break Dancing)

Locking

Popping

Whacking

Punking

Voguing

House Dance

Party Dance or Club Dances (trendy dances)

Hip Hop Dance

Krumping

Stepping / Gumboot Dance

Dancehall

Estilos afro

PUNTUACIONES & RANKING

CALCULANDO LA NOTA FINAL

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

EMPATES

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

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

DISCREPANCIAS EN LAS REGLAS O EN LA COMPETICIÓN

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

PROTESTAS

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

PREMIOS

1º, 2º y 3º Clasificado CATEGORÍA CLASIFICATORIA

Trofeo y título de Campeón Nacional y derecho a competir en el Campeonato Mundial de Phoenix 2020:

Megacrew: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Minicrew: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Adultos: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Varsity: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

Junior: Plaza para participar en el Campeonato Mundial

CEREMONIA DE PREMIACIÓN

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

JUECES

El panel calificador deberá estar integrado de TRES (3) u SEIS (6) personas. En una circunstancia extenuante el Juez principal podrá ajustar el número de jueces.

Todos los jueces deberán tener la elegibilidad, entrenamiento, nivel y certificación requerida establecida por HHI. Los jueces serán asignados a una posición artística o técnica y calificarán sólo su área.

UBICACIÓN DE LOS JUECES EN LA COMPETICIÓN

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

Tipos de jueces y deberes de ellos:

1. Jueces Artísticos

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

2. Jueces técnicos.

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

3. Juez Principal

- a. el juez Principal (Head Judge) no califica las rutinas. Su trabajo será la de manejar, entrenar, y supervisar la justa y correcta participación de los jueces del panel y estimar el daño de todas las discrepancias, penalizaciones, deducciones y descalificaciones. Un juez podrá ser removido por el juez principal.
- b. El trabajo del juez principal en la presentación de una rutina será:
 - i. Evaluar la entrada y salida, comienzo tarde, comienzo adelantado, permanecer de más, y la interrupción de una rutina.
 - ii. Estimar el daño si hay violación de atuendos.
 - iii. Estimar el daño si hay Violaciones musicales incluyendo lenguaje inapropiado y duración de la rutina.
 - iv. Identificar y evaluar caídas mayores y menores.
 - v. Estimar el daño si hay movimientos prohibidos.

CREANDO UNA RUTINA

QUÉ TENER EN CUENTA PARA PREPARAR UNA RUTINA GANADORA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ANEXO

CONSEJOS DE LOS JUECES PARA REALIZAR UNA RUTINA GANADORA

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

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