



REGLAMENTO TÉCNICO HHI

TRADUCIDO AL ESPAÑOL

Última actualización: 11-09-2018



ÍNDICE

1. Hip Hop Dance Championship	Pág. 3
2. Definición de Hip Hop Dance	Pág. 3
3. La rutina ganadora	Pág. 3
4. Hip Hop International (HHI)	Pág. 3
5. Licencia oficial del Hip Hop International en Argentina	Pág. 4
6. Criterio de admisión	Pág. 4
7. Orden de competencia en el World Hip Hop Dance Championship	Pág. 7
8. Orden de aparición en la competencia	Pág. 7
9. Superficie de competencia	Pág. 7
10. Vestuario	Pág. 7
11. Atención Médica	Pág. 8
12. Música	Pág. 8
13. Prueba de sonido	Pág. 9
14. Rondas de competición	Pág. 9
15. Cambios de rutina	Pág. 10
16. Orden de participación	Pág. 10
17. La evaluación de la rutina	Pág. 10
18. Componiendo la rutina	Pág. 13
19. Lista de deducciones	Pág. 14
20. Juzgando y puntuando la rutina	Pág. 16



Este manual de normas contiene los requisitos de admisión para los participantes, procedimientos generales y las normas y pautas para competir en el World Hip Hop Dance Championship organizado por Hip Hop International (HHI) y sus diferentes filiales en Argentina y el resto del mundo.

1. Hip Hop Dance Championship

El World Hip Hop Dance Championship y las diferentes clasificaciones nacionales que se realizan en todo el mundo, son eventos competitivos de danza que ofrecen a los participantes la oportunidad de mostrar el arte y la técnica del Hip Hop Dance y Street Dance a nivel nacional e internacional, con la chance de obtener exposición televisiva y mediática, además de prestigiosos títulos nacionales e internacionales. Cada grupo mostrará su habilidad y desempeño en una rutina coreográfica determinada. Se fomenta la creatividad, el talento y la libertad artística, 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 Dance 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.

“El Hip Hop es un organismo viviente que evoluciona” Ian Levia.

3. La rutina ganadora

La rutina con el puntaje más alto de acuerdo con Hip Hop International contiene variedad de los estilos del Street Dance, la capacidad de llamar la atención de los jueces y el público, movimientos originales, selección y edición musical atractiva y una demostración de una coreografía de Hip Hop Dance, continua e ininterrumpida, de cuerpo completo (de la cabeza a los pies) y sin el uso exagerado de movimientos gimnásticos, acrobáticos o excesivamente peligrosos.

4. Hip Hop International (HHI)

Hip Hop International tiene sus comienzos en el año 2002, con sede en Los Ángeles, produciendo múltiples programas en vivo y competencias televisadas de Street Dance. Entre ellos se encuentran:

- MTV's Randy Jackson presents **America's Best Dance Crew.**
- USA Hip Hop Dance Championship.
- **World Hip Hop Dance Championship.**
- **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 representado en todo el mundo por sus licenciarios oficiales, quienes respetan los orígenes del hip hop y son los encargados de llevar a cabo sus eventos clasificatorios, bajo la supervisión de Hip Hop International, para buscar a quienes representarán



a su país en el Mundial de Hip Hop Dance (*World Hip Hop Dance Championships*) y en las Batallas Mundiales (*World Battles*) de Breaking (Bboy/Bgirl), Popping, Locking y All Styles.

5. Licencia oficial del Hip Hop International en Argentina

Cristina Caviglia, Directora General.
Emanuel Vázquez, Director Administrativo.
Diego Matías Rossi, Director Técnico.

6. Criterio de admisión

6.1. Condiciones de ingreso

6.1.1. Las crews deben respetar las normas de admisión del HHI.

6.1.2. Para la inscripción al Hip Hop International, tanto en la clasificación nacional como en el mundial, los participantes deberán presentar la documentación oficial necesaria que acredite la nacionalidad y fecha de nacimiento de cada uno.

Nota: Si no provee correctamente la documentación oficial acreditando la nacionalidad, edades y fechas de nacimiento, puede resultar en descalificación, suspensiones y/o otras sanciones severas que HHI considere necesarias.

6.2. Selección y clasificación

6.2.1. El licenciataria oficial de su país y organizador del evento, determinará los criterios de admisión para las competencias locales, nacionales e internacionales.

6.2.2. Todos los eventos se registrarán por las normas y reglamentos oficiales del Hip Hop International.

6.2.3. Para poder participar en el World Hip Hop Dance Championship todas las Crews deberán obtener su clasificación previa en la clasificación nacional de su país, organizada por los licenciataria oficiales.

6.2.4. Cada país podrá presentar en el World Hip Hop Dance Championship, un máximo de 3 crews por división.

Nota: En el caso de que una o todas las crews nacionales clasificadas no puedan, por la razón que sea, asistir al World Hip Hop Dance Championship, entonces la/s crew(s) próxima(s) con el puntaje clasificatorio dentro de la misma división pueden ser seleccionadas por la Directora del HHI Argentina. En caso de que no haya crews clasificadas capaces de asistir al World Hip Hop Dance Championship, la directora de HHI Argentina podrá nominar a otra crew, pendiente de la aprobación de HHI.

6.3. Política de participación en el mundial

La regla que limita la participación en otras competencias internacionales de hip hop dance dentro de los 15 días previos/posteriores al Campeonato Mundial de ya no se aplica.

6.4. Composición de una SmallCrew y una MegaCrew

6.4.1. Una **SmallCrew** se compone con un mínimo de cinco (5) a un máximo de nueve (9) integrantes. La SmallCrew puede estar compuesta por cualquier combinación de hombres y mujeres dentro de la división por edades correspondiente.

6.4.2. Una **MegaCrew** se compone con un mínimo de quince (15) a un máximo de cuarenta (40) integrantes. La MegaCrew puede estar compuesta por cualquier combinación de hombres y mujeres de todas las edades.



6.5. Divisiones por edades

6.5.1. SmallCrew

- **Junior:** Edades desde siete (7) a doce (12) años.
- **Varsity:** Edades desde trece (13) a diecisiete (17) años.
- **Adult:** Edades de dieciocho (18) años en adelante.

6.5.2. MegaCrew

No hay restricción de edades en MegaCrew. Todas las MegaCrews compiten en una única división.

6.6. Requerimientos respecto de la edad

6.6.1. Los participantes deberán comprobar su edad entregando al organizador del evento, con anterioridad a la competencia, documento nacional de identidad y/o pasaporte que indique y certifique la fecha de nacimiento.

6.6.2. Un participante cuya edad se encuentra entre dos divisiones de edad en el año de la competencia (que termina en diciembre 31) podrán competir en una u otra división dentro de ese año. Por ejemplo:

- Una persona de 12 años que este por cumplir 13 el año de competencia (hasta el 31 de diciembre), puede competir en Junior o en Varsity.
- Una persona de 17 años que este por cumplir 18 el año de competencia (hasta el 31 de diciembre) puede competir en Varsity o en Adult.

6.6.3. Un máximo de dos miembros de un equipo pueden competir hasta en una división de mayor edad, pero no podrá ese miembro competir en una categoría de edad más joven.

6.6.4. Para la clasificación nacional se tomará en cuenta la edad que el participante va a tener para el World Hip Hop Dance Championship de Estados Unidos al cual está clasificando, aunque el año no sea el mismo.

6.7. Límite de participación

6.7.1. Los participantes no podrán competir en más de una (1) crew dentro de la misma división.

6.7.2. Los participantes si podrán competir en más de una (1) crew, siempre y cuando las mismas compitan en diferentes divisiones.

6.8. Requisitos de nacionalidad (para competencias mundiales e internacionales)

6.8.1. Cada miembro de crew debe ser ciudadano o residente del país al que representa.

6.8.2. Para comprobar la ciudadanía se deberá presentar al organizador de la competencia, con anterioridad a la misma, una copia del documento nacional de identidad y/o pasaporte de cada miembro de crew.

6.8.3. El miembro de crew que declare residencia deberá haber residido dentro del país por un mínimo de seis (6) meses y deberá poder presentar documentación oficial por escrito para comprobar su declaración.

6.8.4. Los miembros de crew no podrán competir para más de dos (2) países en tres (3) años consecutivos.



6.9. Formularios y deslindamientos

6.9.1. Los inscriptos deberán completar, firmar y entregar todos los formularios de inscripción y música. Todos los formularios deberán ser entregados a los organizadores, junto con el monto correspondiente en concepto de inscripción, antes de la fecha límite establecida para tal fin.

6.9.2. Deslindamiento de responsabilidad: Los inscriptos deberán firmar y entregar un formulario de deslindamiento de responsabilidad previo a la competencia, liberando a HHI, el organizador, los agentes, funcionarios, empleados y auspiciantes de cualquier responsabilidad respecto de accidentes o daños que puedan sufrir los equipos, antes, durante o después a la competencia o evento de HHI.

6.9.3. Deslindamiento de responsabilidad respecto de la similitud: Todos los equipos deberán firmar un formulario de liberación de responsabilidad respecto de la similitud, permitiendo que HHI o el organizador de la competencia, agentes o auspiciantes puedan filmar y/o grabar la actuación y participación en eventos de los equipos con el fin de utilizarlos en televisión, películas, videos caseros, internet, radio, comunicado de prensa, medios, relaciones públicas, etc.

6.10. Modificaciones (sustitución, agregados o bajas de participantes antes del mundial)

6.10.1. Un máximo de dos (2) sustituciones será permitido para los equipos integrados de 5 a 6 miembros y un máximo de tres (3) sustituciones para los equipos compuesto de 7 a 9 miembros.

6.10.2. Una crew también puede optar por no sustituir al integrante que no está más en la coreografía siempre y cuando la cantidad restante no sea inferior a cinco (5) miembros.

6.10.3. Un equipo puede aumentar la cantidad de integrantes si se hace antes de la fecha límite de inscripción y siempre que el equipo no sea superior a nueve (9) miembros.

6.10.4. La organización nacional del HHI debe ser notificada de éstos cambios.

6.10.5. Cualquier situación no contemplada en éstas posibilidades, deberá ser justificada, revisada y aprobada por la organización nacional del HHI.

6.10.6 Para MegaCrews solicitar un cambio en el número de miembros originales que avanzan de una competencia local a una competencia nacional, una competencia nacional a una competencia internacional / mundial o una MegaCrew defendiendo un título de campeonato; se pueden realizar adiciones, sustituciones y eliminaciones de hasta 1/3 de los miembros originales de MegaCrew, siempre que el MegaCrew no sea inferior a quince (15) miembros ni exceda los cuarenta (40) miembros. El organizador del evento debe ser notificado antes de la competencia o durante el registro en el sitio para considerar y aprobar los cambios.

6.11. Modificaciones (sustitución, agregados o bajas de participantes durante el mundial)

6.11.1. Las sustituciones o agregados de un miembro de la crew, una vez que el evento de competición ha comenzado, no están permitidas excepto por causa razonable y justificable.

6.11.2. Una sustitución / agregado de un miembro dentro de la crew no podrá hacerse sin previo aviso y aprobación recibida por el director de jueces, el juez principal y / o el organizador del campeonato.

6.11.3. Se requerirá el pago de una inscripción adicional para cada sustitución / agregado permitido.

6.11.4 Todos los miembros de una SmallCrew o MegaCrew que figuran en el formulario de registro del evento (después del registro en el sitio) deben competir al comienzo de la competencia. HHI no permite los cambios de miembros de la agrupación de una ronda de competencia a otra sin justa causa y la aprobación del organizador del evento, el director judicial y / o el juez principal. Cada participante competidor estará sujeto a verificación al entrar / salir de la etapa durante la competencia. Un grupo que compita con más, menos o diferentes miembros del grupo que aquellos registrados, sin aprobación, está sujeto a



descalificación, suspensión y / u otras sanciones que HHI considere necesarias. No se permiten las sustituciones o adiciones de miembros de MegaCrew una vez que haya comenzado la competencia, excepto por una causa razonable y justificable. Se requerirá una tarifa de registro adicional por cada sustitución / adición permitida.

6.11. Suspensión / Descalificación

La falsificación de información personal y/o de documentos nacionales por parte de una crew, ya sea de su Leader Crew, de un miembro o representante de la misma, o la sustitución / agregado de un participante sin previo aviso y la correspondiente aprobación, puede causar la descalificación, suspensión y/o la aplicación de una penalización severa que HHI considere necesaria.

7. Orden de competencia en el World Hip Hop Dance Championship

- Ronda Preliminar – Orden elegido al azar.
- Ronda Semifinal - Orden inverso a los resultados de la ronda preliminar.
- Ronda Final - Orden inverso a los resultados de la ronda Semifinal.

8. Orden de aparición en la competencia

- División Junior
- División Varsity
- División MegaCrew
- División Adult

Los organizadores de la competencia podrán modificar el orden de aparición informando a los participantes.

9. Superficie de competencia

El área de competencia estándar para todos los eventos es de **9,1 mtrs x 9,1 mtrs**. En circunstancias especiales el organizador de la competencia podrá ajustar el tamaño de la superficie pero deberá notificar con anticipación a todos los participantes. La medida mínima de la superficie deberá ser de 6.1 mtrs x 9.1 mtrs.

10. Vestuario

- 10.1.** Los equipos deberán vestir ropa que refleje el verdadero carácter y estilo natural de la esencia callejera.
- 10.2.** El vestuario podrá incluir accesorios tales como sombreros, gorras, guantes, bufandas, joyas, etc.
- 10.3.** 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.
- 10.4.** Los accesorios que no sean considerados parte integral del vestuario de una crew están prohibidos (Ej. bastones, sillas, panderetas, instrumentos musicales, etc).
- 10.5.** Están permitidas las rodilleras, cascos o cualquier otro objeto utilizado para seguridad al realizar los movimientos, pero deberán estar ocultos, cuando sea posible, para no interferir en el rendimiento del bailarín, ni distraer a los jueces.



10.6. 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.

10.7. El calzado deberá estar limpio y no tener la suela gastada. Los zapatos de TAP, los tacos altos y el no uso de calzado están prohibidos.

10.8. Los bailarines no necesitan estar vestidos de manera idéntica o similar. Se incentiva la individualidad en el vestuario.

10.9. HHI busca el equilibrio en la vestimenta de las crews entre el uniforme utilizado para competir, un concepto que tenga relación con toda la rutina y la esencia de cada bailarín como individuo.

10.10. Los niños deben vestir como niños.

Cualquier duda referida a este ítem, envíanos un correo a info@hhiargentina.com.ar con todos los detalles para poder asesorarte.

11. Atención Médica

11.1. Es responsabilidad del entrenador, líder o delegado de la crew informar la lesión, enfermedad o cualquier dificultad para la realización de la actividad de un miembro del equipo al organizador del evento.

11.2. 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.

11.3. 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.

12. Música

12.1. La rutina deberá realizarse, en su totalidad, con música seleccionada, preparada y proporcionada por la crew en un (1) único track. Los organizadores de la competencia no proveerán la música a las crews.

12.2. Duración de la coreografía:

- **División SmallCrew Junior:** 1:30 minutos, con 5 (cinco) segundos de tolerancia (ya sea de más o de menos). Lo que da un mínimo de 1:25 y un máximo de 1:35.
- **División SmallCrew Varsity y Adult:** 2:00 minutos, con 5 (cinco) segundos de tolerancia (ya sea de más o de menos). Lo que da un mínimo de 1:55 y un máximo de 2:05.
- **División Megacrew:** 3:30 minutos, con 30 (treinta) segundos de tolerancia (ya sea de más o de menos). Lo que da un mínimo de 3:00 y un máximo de 4:00.

**El tiempo de duración de la rutina comienza a contarse con el primer sonido perceptible y termina con el último sonido perceptible.*

12.3. No es obligatorio un segmento de música ininterrumpida.

12.4. La música deberá ser enviada de la forma en la cual la organización del evento lo solicite.

12.5. Es responsabilidad de la crew tener un disco extra (Ej.: pendrive) con la música de la coreografía en todo momento para reemplazar el entregado en caso de que sea necesario.

12.6. Al momento de entregar la música deben declarar el nombre de la Crew, la división en la cual compiten y la duración total de la rutina.

12.7. 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.



12.8. 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 que podría impactar negativamente en el puntaje total del equipo.

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

12.10. En caso de que la competencia tuviera más de una ronda competitiva (preliminar, semifinal, final), la crew 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.

12.11. 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).

12.12. 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.

13. Prueba de sonido

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

14. Rondas de competición

14.1. 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 determinará el organizador del evento y será transmitida a todos los participantes con suficiente tiempo de anticipación al inicio de la competencia.

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

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

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

- SmallCrew Junior: hasta 6 (incluyendo el defensor del título).
- SmallCrew Varsity: hasta 7 (incluyendo el defensor del título).
- SmallCrew Adult: hasta 8 (incluyendo el defensor del título).
- MegaCrew: hasta 6 (incluyendo 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 World Hip Hop Dance Championship se lleva a cabo en 3 rondas de competición (preliminar, semifinal y final).



15. Cambios de rutina

Las crews podrán rehacer la coreografía o modificar la rutina original al avanzar de una ronda a la otra.

16. Orden de participación

16.1. El orden de participación para la ronda preliminar se determinará al azar.

16.2. El orden de participación para las semifinales se determinará por el posicionamiento del equipo en la ronda preliminar. El equipo con menor puntuación comienza, el equipo con mayor puntuación realizará la actuación final.

16.3. La ronda final de la competencia incluirá los grupos que calificaron en las semifinales más el campeón defensor, cuando corresponda. El campeón defensor avanzará automáticamente a la ronda final sin tener para competir en la ronda preliminar. Sin embargo, los campeones defensores deben realizar su rutina en la Semifinal y recibir un puntaje. El orden de participación de los campeones defensores en la ronda final es la última en competir.

*Los campeones defensores pueden regresar para defender su título. El campeón defensor es el grupo ganador de la "medalla de oro" del campeonato del año anterior.

17. La evaluación de la rutina

La rutina se evaluará de acuerdo al criterio de Performance y Skills definidas previamente en el presente reglamento con una puntuación máxima de 10 puntos.

Criterio y valor de la actuación:

17.1. Performance (50% o 5 puntos sobre 10 puntos totales)

El panel de jueces premiará a las rutinas por la incorporación de movimientos únicos y originales/creativos, (estilos de hip hop dance), el buen uso del escenario, formaciones, espectáculo, intensidad y presencia callejera que resulta en una rutina divertida y que evoca una respuesta emocional.

- **Creatividad**

(10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).

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

Sean especiales, diferentes y fresco con todos los aspectos de la rutina.

Cuando hablamos de creatividad, hablamos de algo único, diferente, algo que no se ha visto o que si ya se vio sea con una variación innovadora. Que tan creativo soy con los movimientos que utilizo, la música que selecciono y edito, y las transiciones a lo largo de toda la rutina.

- **Utilización del escenario, espacios, formaciones, y cambios de nivel**
(10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).

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



- **Teatralidad: Intensidad, Confianza, Proyección y Presencia (10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**

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 el lenguaje corporal. Deben llevar a cabo con entusiasmo, pasión y una "natural" capacidad de "venta" en el escenario.

- **Presencia callejera / Vestimenta (10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**

La presencia callejera es la capacidad de los miembros de la crew para demostrar una auténtica y desinhibida representación del Hip Hop. La presencia callejera incluye actitud, energía, postura y estilo callejero. Los miembros de la crew no tienen que estar vestidos idénticos o similares. Se fomenta la individualidad en la vestimenta. Las crews pueden usar ropa estilizada que representa el tema de su rutina, el mensaje que quieren transmitir. En Small Crew los trajes de teatro no son típicos de la calle (por ejemplo, personajes de cuentos, animales, Halloween, trajes, etc.) y no se recomiendan.

- **Valor de entretenimiento (10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**

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.

Cualquier duda referida a estos ítems puede ser resuelta enviando un correo a info@hhiargentina.com.ar con el detalle.

17.2. Skills (50% o 5 puntos sobre 10 puntos totales).

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 del grupo.

- **Musicalidad (10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**

La actuación y coreografía deberán corresponder al tiempo y el uso de la música y la capacidad de los miembros de la crew de actuar en forma simultánea y a tiempo con la música. Los movimientos y patrones realizados a tiempo con sonidos simulados por los miembros de la crew en ausencia de música grabada (Ej. golpear el suelo con los pies, aplaudir, realizar sonidos vocales, etc.) también se considerarán musicalidad y se juzgarán del mismo modo.

Musicalidad – Beat Technique/Sincopado.

Los movimientos que se realicen dentro de la rutina deben demostrar estructura musical y estilo, Ej. Usando variaciones rítmicas enfatizando con el DownBeat, UpBeat, tempo y acentos en patrones musicales simples, dobles, medio tiempo y patrones musicales sincopados.

Musicalidad - 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% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**
Los movimientos de los miembros 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% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**
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% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**
La dificultad se mide por los niveles de capacidad demostrada por todos los miembros de la crew y la variedad de los 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 las crews que realizan 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.
- **Variación de los estilos de Street Dance (10% o 1 punto sobre 10 puntos totales).**
Un mínimo de 3 (tres) estilos deben ser claramente identificables en la coreografía para recibir el máximo de 1 punto o %10.
Una crew con 2 (dos) estilos claramente identificables recibirá un máximo de 0.5 puntos.
Una crew con 1 (un) 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 (ejemplos de los estilos que pueden utilizar):

- Locking
- Popping
- Bboying/Bgirling (breaking)
- Waacking/Punking
- Vogueing
- House Dance
- Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)
- Hip Hop Dance/Choreography
- Krumping
- Stepping/Gumboots

La danza tradicional y popular es bienvenida y considerada parte de una rutina de Street Dance.



Cualquier duda referida a estos ítems puede ser resuelta enviando un correo a info@hhiargentina.com.ar con el detalle.

18. Componiendo la rutina

¿Qué puedes considerar en el armado de tu rutina?

Para desarrollar una rutina ganadora selecciona CUIDADOSAMENTE los estilos del Street Dance que mejor representen a la crew.

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), pueden animarse a mostrar una secuencia con movimientos continuos y niveles corporales (arriba y abajo) durante ese segmento. Esto es lo mínimo que las crews deberán desarrollar durante la performance. Debemos evitar seguir o estar influenciado por las rutinas de los campeones mundiales de los años anteriores. No hay un "Modelo" de rutina ganadora. Aquello que es considerado único y especial un año, puede o no ser muy usado el año próximo. Los jueces del Hip Hop International buscan rutinas 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 cantidad de baile. No cometan el error de usar demasiadas canciones e incorporar demasiados efectos de sonido que a menudo inhiban la rutina. Editar la música excesivamente o incluir demasiados efectos de sonidos puede limitar 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. Sean 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 jueces.

Las crews deberían considerar una menor inclusión de estilos del Street Dance en sus rutinas para así poder ejecutar aquellos que si incluyan 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 evalúan las habilidades de la crew basados en el miembro más débil. Las crews deben ser conscientes de que tener un miembro más joven que no tiene la misma fuerza que los otros miembros, 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 incrementará 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 más de una rutina o variaciones para la misma rutina para un evento del Hip Hop international. Manteniendo la rutina fresca cuando se realiza en frente del panel de jueces a lo largo de las rondas preliminares, semifinales y final, lo cual es más aceptable y recomendado.

19. Lista de deducciones

Consideramos estas deducciones parte del mensaje que queremos transmitir como evento. Al ser un evento público y familiar, queremos que el respeto prevalezca y que nadie se sienta ofendido bajo ningún concepto. Así mismo, sentimos que el bailarín que participa en el evento debe terminar el día igual o mejor a como lo comenzó, tanto física como psicológicamente.

19.1. Performance

Descripción	Aplicada a	Deducción
Todos los miembros de la crew no están en el escenario durante todo el desarrollo de la rutina (inicio, desarrollo y final).	Smallcrew	0.10
Todos los miembros de la crew no están en el escenario por un mínimo de 30 segundos seguidos durante la apertura de la rutina y la finalización de la misma.	Megacrew	1.00
Comienzo tardío: falla al aparecer en el escenario 20 segundos después de ser anunciado	Smallcrew y Megacrew	0.05
Grandilocuencia: Permanecer en el escenario para buscar dejar una última impresión sobre la rutina.	Smallcrew y Megacrew	0.05
Comienzo adelantado, muestra previa de la performance mayor a diez segundos	Smallcrew y Megacrew	0.05
Caída o resbalada de grado mayor	Smallcrew y Megacrew	0.10
Caída o resbalada de grado menor	Smallcrew y Megacrew	0.05
Comienzo falso	Smallcrew y Megacrew	0.25
Situación injustificada que resulta en el reinicio de la rutina.	Smallcrew y Megacrew	1.00

19.2. Música

Descripción	Aplicada a	Deducción
Duración de la rutina fuera del tiempo reglamentario	Smallcrew	0.10
Duración de la rutina fuera del tiempo reglamentario (no 03:00 - 04: 00) - de 1 a 5 segundos	Megacrew	0.10



Duración de la rutina fuera del tiempo reglamentario (no 03:00 - 04: 00) - más de 5 segundos	Megacrew	0.50
Contiene lenguaje inapropiado	Smallcrew y Megacrew	0.20

19.3. Movimientos prohibidos

Descripción	Aplicada a	Deducción
Gestos, comentarios o movimientos obscenos u ofensivos	Smallcrew y Megacrew	0.10
Excesivo uso de movimientos de cheerleading, gimnasia o acrobacia o uso de movimientos excesivamente peligrosos	Smallcrew y Megacrew	1.00

19.4. Vestimenta

Descripción	Aplicada a	Deducción
Uso de accesorios no aceptados	Smallcrew	0.25
Uso de accesorios no aceptados	Megacrew	1.00
Vestimenta o calzado inapropiado	Smallcrew y Megacrew	0.05
Vestimenta no intacta (cordones desatados / artículos)	Smallcrew y Megacrew	0.05
Uso de aceites corporales, pinturas o sustancias que afecten al escenario	Smallcrew y Megacrew	0.10
Ropa o accesorios lanzados al público	Smallcrew y Megacrew	0.05

19.5. Circunstancias extraordinarias

Una circunstancia extraordinaria es un suceso fuera del control de la crew que afecta la capacidad de la misma para desarrollar el principio o cualquier parte de la rutina. Una circunstancia extraordinaria no se limita a los ejemplos que se enumeran a continuación y se puede declarar a la discreción del director técnico:

- Música incorrecta es reproducida.
- Problemas con la música debido al mal funcionamiento del equipo de sonido.
- Disturbios causados por una falla general en el equipamiento (luces, escenario, sonido, etc).
- 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.

19.6. Manejo de circunstancias extraordinarias

19.6.1. Es responsabilidad de toda la crew detener inmediatamente la rutina si sucede una circunstancia extraordinaria. En la división Junior, solamente el líder de la crew podrá detener la rutina si siente que una circunstancia extraordinaria ha ocurrido.

19.6.2. El organizador de la competencia y/o director técnico deberán revisar la situación. Si el reclamo de la crew es determinado como infundado por el organizador de la competencia



y/o director técnico, se le permitirá reiniciar la rutina de igual manera pero con una deducción de 1.0.

19.6.3. El reclamo de una circunstancia extraordinaria presentada por la crew después de que la rutina fuera completada no será aceptado ni revisado.

19.7. Comienzo completo de la crew

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

19.8. Comienzo tardío

Una crew que no se presente en el escenario y se acomode en la posición de inicio dentro de los veinte (20) segundos después de haber sido llamados, se considerará un inicio tardío y recibirá una deducción.

19.9. Comienzo temprano

Un comienzo temprano ocurre cuando antes de tomar la posición de inicio, la crew demuestra presentaciones o exhibiciones excesivas durante más de diez (10) segundos después de que todos los miembros han entrado en el escenario. Si esto ocurriera se dará una deducción.

19.10. Falso inicio

Un falso inicio es aquel movimiento que realiza uno o más integrantes de la Crew previo o directamente después de la señal / beep / inicio de la coreografía, lo cual puede resultar en que la crew solicite un reinicio.

19.11. No presentarse / "No Show"

Una crew que no se presente en el escenario y se acomode en la posición de inicio dentro de los sesenta (60) segundos de haber sido llamados, será declarado "No Show" y descalificado.

19.12. Grandilocuencia / Permanecer de más

Grandilocuencia es una exhibición post-rutina excesiva o posando al final de la rutina. Se dará una deducción.

19.13. Caídas

19.13.1. Caída 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.

19.13.2. Caída menor

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

20. Juzgando y puntuando la rutina

20.1. Panel de jueces

El panel de Jueces consiste de entre seis (6) y ocho (8) personas capacitadas para aplicar el sistema de juzgamiento del HHI. Si existen circunstancias atenuantes, el organizador de la competencia y/o director técnico pueden ajustar el número de jueces.



20.1.1. 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 performance o habilidades, y únicamente puntuarán en su área asignada.

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

- Tres (3) jueces de Habilidad.
- Tres (3) jueces de Performance.
- Un (1) Juez Principal.

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

- Cuatro (4) jueces de Habilidad.
- Cuatro (4) jueces de Performance.
- Un (1) Juez Principal.
- Un (1) Director Técnico (Campeonatos Continentales y Mundiales).

20.2. Distribución de jueces

Los jueces, el Juez Principal 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.

Los jueces de Habilidad y Performance estarán sentados en alternancia de posiciones, es decir, Performance / Habilidad / Performance / Habilidad / etc.

20.3. Deberes de los jueces

20.3.1. Jueces de Performance

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

20.3.2. Jueces de Habilidad

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

20.3.3. Juez de Deducciones

El juez de deducciones puede o no juzgar la rutina. La principal responsabilidad del juez de deducciones es evaluar con precisión la rutina de la crew en escena por cualquier infracción de la lista de deducciones y deducir inmediatamente los puntos por tales infracciones.

20.3.4. Juez Principal

- El Juez Principal puede o no puntuar las rutinas de las crews.
- El Juez 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 Juez Principal. Este mismo puede asistir en el entrenamiento de jueces especialmente a lo que se refiere a identificación y demostración de los diez (10) estilos oficiales del Street Dance.
- Las tareas específicas que se incluyen en la rutina del Juez Principal son:

- Confirma la ejecución, rendimiento, número y los estilos adecuados del Street Dance.
- 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.

20.3.5. Juez Elite

Un juez Elite está entrenado y certificado para funcionar expertamente en cualquier capacidad en el panel de jueces. Las principales responsabilidades del juez de élite son:

- Mantener el cumplimiento de las Reglas y Reglamentos de HHI en eventos nacionales durante todo el año.
- Asistir a los Directores Nacionales en la formulación, monitoreo y liderazgo de los paneles de jueces de Hip Hop International alrededor del mundo.
- Realizar talleres nacionales solo en sus países, para cualquier persona interesada en conocer las Reglas y Reglamentaciones de HHI.
- Proteger las políticas y procedimientos de HHI asegurando transparencia y un juego limpio en todo momento.

20.3.6. Director Técnico

Las funciones del Director Técnico incluyen la educación y la formación de los jueces sobre las normas y Reglamentos de Hip Hop International. 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.

20.2. Punteo y Clasificación

20.2.1. 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.

20.2.2. El resultado final de las Crews es determinado por sus puntajes obtenidos solamente en la ronda final.

20.2.3. Los puntajes de los jueces serán mostrados al público al finalizar cada ronda (Preliminar, Semifinal y Final).

20.2.4. Cuando se otorgan deducciones, los jueces informaran a la Crew mediante una carta de deducciones luego de la ronda preliminar.

20.2.5. El puntaje final determina el ranking oficial de las Crews finalistas.

20.3. Calculo del Puntaje Final

20.3.1. El puntaje máximo es diez (10).

20.3.2. En un panel de (6) jueces, las puntuaciones de performance 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) jueces el más alto y más bajo puntaje en performance y habilidad serán descartados y el resto promediados y luego sumados en el cálculo del puntaje final.



20.3.3. Cualquier puntaje de deducción otorgado por el Juez Principal será deducido del puntaje total, para llegar así al puntaje final.

20.3.4. El puntaje final deberá ser redondeada a la centésima más próxima al punto.

20.4. Puntajes empatados

En el caso de puntajes empatados se tendrán en cuenta los siguientes ítems y en ese orden:

20.4.1. La crew(s) con el mayor puntaje en **Performance**.

20.4.2. La crew (s) con el mayor puntaje en **Habilidad**.

20.4.3. Un análisis de la clasificación según el orden de los jueces.

20.5. Discrepancias en las Reglas / Competición

Cualquier problema o discrepancia durante una competición será llevada a la atención del organizador de la competición quien la va a inspeccionar junto al Juez principal, Director técnico y/o comité del evento, llevando así a una respectiva decisión final.

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.

20.6. Protestas

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

20.7. 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 cada división.

Cualquier duda referida a este reglamento puede ser resuelta enviando un correo a info@hhiargentina.com.ar con la pregunta correspondiente.

<http://www.hiphopinternational.com/elite-judges>