



COLOMBIA HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

CREW | MINICREW | MEGACREW

**MANUAL DE REGLAS
Y REGULACIONES**

TABLA DE CONTENIDO

1. **INTRODUCCIÓN**
 - 1.1. SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL
2. **CRITERIOS DE ADMISIÓN, ELEGIBILIDAD Y POLÍTICAS**
 - 2.1. REQUERIMIENTOS DE NACIONALIDAD
 - 2.2. NÚMERO Y SELECCIÓN DE AGRUPACIONES PARA EL WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP
 - 2.3. FORMATOS Y DOCUMENTOS DE LIBERACIÓN
3. **COMPOSICIÓN DE UNA AGRUPACIÓN**
 - 3.1. REQUERIMIENTOS DE EDAD PARA LAS DIVISIONES JUNIOR, VARSITY Y ADULT
 - 3.2. LÍMITE DE PARTICIPACIÓN
 - 3.3. SUSPENSIÓN / DESCALIFICACIÓN DE MIEMBROS
4. **RONDAS DE COMPETENCIA**
 - 4.1. ORDEN DE PARTICIPACIÓN DE LAS AGRUPACIONES
 - 4.2. ORDEN DE DIVISIONES EN LA COMPETENCIA
5. **CAMBIOS DE LOS MIEMBROS DE LA AGRUPACIÓN**
 - 5.1. CAMBIOS DE MIEMBROS DE LA AGRUPACIÓN, ADICIONES, SUSTITUCIONES DURANTE LA COMPETENCIA
 - 5.2. DEFENSORES DEL TÍTULO
 - 5.3. CAMBIOS DE ENTRADA, ADICIONES, SUSTITUCIONES PARA LOS DEFENSORES DEL TITULO
 - 5.4. MODIFICACIONES DE LA RUTINA
6. **RONDAS DE PRÁCTICA / ENSAYO TÉCNICO**
7. **CRITERIOS DE MÚSICA PARA LA PRESENTACIÓN**
 - 7.1. REQUERIMIENTOS DE DURACIÓN RUTINA/MÚSICA
 - 7.2. DEDUCCIONES ASOCIADAS CON LA DURACIÓN DE LA MÚSICA
8. **CRITERIOS Y REGLAS GENERALES**
 - 8.1. VESTUARIO
 - 8.2. UTILERÍA
 - 8.3. LA AGRUPACIÓN COMPLETA EN EL ESCENARIO DURANTE LA RUTINA
 - 8.4. LISTA DE DEDUCCIONES
 - 8.5. ATENCIÓN MÉDICA
 - 8.6. ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN
 - 8.7. CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS
 - 8.8. TAMAÑO DE LA SUPERFICIE DE COMEPETENCIA
 - 8.9. CÓDIGO DE CONDUCTA
9. **CALIFICACIÓN DE LA RUTINA**
 - 9.1. CRITERIOS DE DESEMPEÑO Y DISTRIBUCIÓN DE PUNTAJE
 - 9.2. CRITERIOS DE HABILIDAD Y DISTRIBUCIÓN DE PUNTAJE
 - 9.3. PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN
10. **JUZGAMIENTO DE LA COMPETENCIA**
 - 10.1. DEBERES DE LOS JUECES
11. **COMPOSICIÓN DE LA RUTINA. QUÉ HACER Y QUÉ NO HACER**
 - 11.1. QUÉ TOMAR EN CUENTA EN EL DESARROLLO DE TU RUTINA

1. INTRODUCCIÓN

El manual oficial de reglas y regulaciones de Hip Hop International contiene los criterios a considerar para la elegibilidad/entrada de participantes, los procedimientos estándar y las reglas y regulaciones para competir en los campeonatos de hip hop dance presentados por Hip Hop International (HHI) y sus afiliados alrededor del mundo.

Los campeonatos de hip hop dance de Hip Hop International son eventos competitivos de danza que proporcionan a los bailarines la oportunidad de demostrar su habilidad artística y dominio de la técnica de hip hop y otros estilos de danza que provienen de las calles y clubes, nacional e internacionalmente, brindándoles la oportunidad de aparecer en la televisión y medios de comunicación, así como de obtener prestigiosos títulos a nivel nacional e internacional. Las agrupaciones muestran lo mejor de sus habilidades físicas y escénicas en una rutina coreografiada.

Se promueve la creatividad, la espectacularidad, y la libertad artística siempre tomando en cuenta que la integridad, el buen gusto y la seguridad no se vean comprometidos.

No existe una definición concreta para el hip hop dance. El hip hop como danza es una fusión de diversas disciplinas dancísticas e interpretaciones culturales que capturan la apariencia, la actitud, la postura, la música y los elementos de la cultura urbana. La danza hip hop está evolucionando y redefiniéndose con cada nueva generación de bailarines.

La coreografía de hip hop con la mayor calificación, de acuerdo con Hip Hop International contiene una variedad de estilos, espectacularidad, movimientos originales y distintivos, involucra la música y una demostración de movimientos continuos e ininterrumpidos de todo el cuerpo (de pies a cabeza) en una coreografía dancística que no abuse en el uso de elementos de la gimnasia, porras, acrobacias, o movimientos demasiado arriesgados.

1.1. SOBRE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International se fundó en el 2002 en Los Ángeles, es productora de múltiples competencias de danza, en vivo y televisadas. Entre ellas están Randy Jackson que presenta America's Best Dance Crew por MTV, el campeonato de hip hop de los estados unidos, el World Hip Hop Dance Championship, los World battles y los talleres Urban Moves Dance. Hip Hop International es reconocida en más de 100 países por sus eventos en vivo, sus transmisiones en vivo y sus emisiones televisivas a nivel mundial.

Hip Hop International cuenta con representantes oficiales licenciados alrededor del mundo, que respetan los orígenes del hip hop y conducen sus eventos y competencias bajo el auspicio de Hip Hop International para calificar a las agrupaciones y bailarines que representarán a sus países en el World Hip Hop Dance Championship y en el World Battles.

Contacto de Hip Hop International en Colombia LIGHT SPA

Dirección: Av. Carrera 24 No. 45 – 55 Sur Bogotá, D. C.

Teléfonos: (571) 2799337

Celular / Whatsapp: 3102456803

Página web: www.hhicolombia.com

E-mail: hhicolombia@gmail.com

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

Youtube: hhicolombia

2. CRITERIOS DE ADMISIÓN, ELEGIBILIDAD Y POLÍTICAS

Todos los participantes deben acatar las reglas de elegibilidad de HHI. Los participantes que entren a cualquier evento afiliado a HHI y/o eventos continentales/mundiales son responsables de proporcionar su información personal precisa y la documentación que certifique su elegibilidad de acuerdo con su nacionalidad y fecha de nacimiento.

2.1. REQUERIMIENTOS DE NACIONALIDAD

- Cada miembro de agrupación debe ser ciudadano o residente del país que representa.
- El organizador del evento debe validar la prueba de ciudadanía o residencia previo a cada competencia.
- Si un miembro de agrupación declara residencia, debe llevar residiendo en el país un mínimo de seis (6) meses y debe poder comprobar su declaración con la documentación correspondiente.
- Un miembro de agrupación no puede competir para más de dos (2) países dentro de tres (3) años consecutivos.

NOTA: el no poder comprobar debidamente el requisito de nacionalidad puede llevar a descalificación, suspensión, y/o otras penalizaciones severas al miembro de la agrupación ya que es un requerimiento oficial de HHI.

2.2. NÚMERO Y SELECCIÓN DE LAS AGRUPACIONES PARA EL WORLD HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP

Todos los eventos deben llevarse a cabo de acuerdo con las reglas y regulaciones de Hip Hop International. Las agrupaciones que participen en el World Hip Hop Dance Championship son seleccionadas a partir de cualquiera de los siguientes métodos:

- a) Rondas clasificatorias a nivel nacional dentro de su país, organizadas por representantes licenciados de Hip Hop International.
- b) Selecciones hechas por representantes licenciados de Hip Hop International en caso de que no haya realizado un campeonato nacional.
- c) Por invitación especial de HHI.

Cada país puede calificar e ingresar hasta tres (3) agrupaciones en cada división (Junior, Varsity, Adult, Minicrew y Megacrew) para competir en el World Hip Hop Dance Championship.

Si una o todas las agrupaciones calificadas, por cualquier motivo, no puede competir en el World Hip Hop Dance Championship, la siguiente agrupación en la línea clasificatoria, de acuerdo con la calificación final, a nivel nacional, puede ser elegido por el representante licenciado de HHI para representar a su país. En caso de que no haya agrupaciones calificadas disponibles para asistir al World Hip Hop Dance Championship, el representante licenciado de HHI puede seleccionar a otra agrupación y someterla a la aprobación de HHI.

2.3. FORMATOS Y DOCUMENTOS DE LIBERACIÓN

- Los participantes deben completar y firmar todos los formatos de registro. Dichos formatos deben enviarse a la oficina nacional afiliada a HHI, antes de la fecha límite, junto con el pago de la cuota de registro o se les puede negar el registro.
- Liberación de responsabilidad: Cada participante debe firmar y entregar un formato de liberación de responsabilidad previo a la competencia, liberando así a HHI, al organizador, sus agentes, oficiales, personal y patrocinadores del evento de toda responsabilidad por cualquier accidente o lesión que sufra el participante antes, durante o después de cualquier evento o competencia de HHI.
- Autorización de uso de imagen: Todos los participantes deben firmar un formato de autorización de uso de imagen permitiendo a HHI, sus afiliados, el organizador, agentes y patrocinadores, filmar, video grabar, y/o grabar las participaciones y presentaciones de los concursantes en el evento para utilizarlos en todas las plataformas de promoción en televisión, películas, videos caseros, internet, redes sociales, radio, publicaciones en prensa, medios, relaciones públicas, y otros medios de promoción / mediáticos ya conocidos o que se anuncien posteriormente.

3. COMPOSICIÓN DE UNA AGRUPACIÓN

AGRUPACIÓN DE 5-9 MIEMBROS JUNIOR, VARSITY Y ADULT

Una agrupación consiste en un mínimo de cinco (5) a un máximo de nueve (9) miembros. Puede existir cualquier combinación entre hombres y mujeres que cumplan con los requisitos de edad definidos para cada división:

- **DIVISIÓN JUNIOR** Edades de siete (7) a doce (12)
- **DIVISIÓN VARSITY** Edades de trece (13) a diecisiete (17)
- **DIVISIÓN ADULT** Edades de dieciocho (18) en adelante

3.1. REQUERIMIENTOS DE EDAD PARA LAS DIVISIONES JUNIOR, VARSITY Y ADULT

- La documentación que comprueba la edad de cada participante debe ser validada por el organizador del evento previo a la competencia. A cada participante se le requerirá proporcionar una identificación emitida por el gobierno (documento de identidad, licencia de conducir vigente, copia del acta de nacimiento, y/o pasaporte) que indique su fecha de nacimiento. Para competencias continentales/mundiales se requerirá una copia del acta de nacimiento y/o pasaporte.
- Máximo dos (2) miembros de la agrupación pueden competir en una división superior a la suya, pero ninguno podrá competir en división más joven.
- Si hay miembros de la agrupación cuya edad se encuentra entre dos divisiones durante el año de la competencia (que termina el 31 de diciembre) puede competir en cualquiera de las dos divisiones dentro de ese año. Véase el siguiente ejemplo.

Ejemplo: alguien de 12 años que cumpla 13 el mismo año de la competencia (antes del 31 de diciembre) puede competir en la división junior y/o en varsity. Asimismo, alguien de 17 años que cumple 18 el año de la competencia (antes del 31 de diciembre) puede competir en varsity y/o adultos.

MINICREW 3 MIEMBROS

Un Minicrew está conformado por un total de tres (3) miembros. Puede existir cualquier combinación entre hombres y mujeres de TODAS LAS EDADES.

MEGACREW 10-40 MIEMBROS

Un Megacrew está conformado por un mínimo de diez (10) y un máximo de cuarenta (40) miembros. Puede existir cualquier combinación entre hombres y mujeres de TODAS LAS EDADES.

3.2. LÍMITE DE PARTICIPACIÓN

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

3.3. SUSPENSIÓN / DESCALIFICACIÓN DE MIEMBROS

La falsificación de información personal y/o de documentos para demostrar nacionalidad, por parte de una agrupación, un miembro de la agrupación o un representante de la agrupación está sujeta a la descalificación, suspensión y/o otras penalizaciones severas de parte de HHI.

4. RONDAS DE COMPETENCIA

La competencia puede tener una ronda (solo la final), dos rondas (preliminar y final) o tres rondas (preliminar, semifinal y final). El número de rondas será determinado por el organizador del evento basándose en el número total de agrupaciones participantes y el tiempo total asignado para la competencia. El número total de las agrupaciones que pasarán de una ronda a la siguiente se asignará de la siguiente manera:

PARA DOS (2) RONDAS DE COMPETENCIA: RONDAS PRELIMINAR Y FINAL

De la ronda preliminar a la final:

- 1-10 agrupaciones: Hasta 5 más el defensor del título
- 11-15 agrupaciones: Hasta 7 más el defensor del título
- 16+ agrupaciones: Hasta el 50% de las agrupaciones participantes más el defensor del título

PARA TRES (3) RONDAS DE COMPETENCIA: RONDAS PRELIMINAR, SEMIFINAL Y FINAL

De la ronda preliminar a la semifinal:

El número de agrupaciones que avanzarán de la ronda preliminar a la semifinal llega hasta el 50% del número total de competidores.

Ronda semifinal a final

- División Junior Hasta 5 más el defensor del título
- División Varsity Hasta 7 más del defensor del título
- División Adult Hasta 7 más el defensor del título
- División Minicrew Hasta 5 más el defensor del título
- División Megacrew Hasta 7 más el defensor del título

4.1. ORDEN DE PARTICIPACIÓN DE LAS AGRUPACIONES

- Ronda Preliminar: Selección aleatoria por computadora conducida por el organizador del evento.
- Ronda Semifinal: Orden obtenido de las puntuaciones de la ronda preliminar.
- Ronda Final: Orden obtenido de las rondas preliminar o semifinal más el defensor del título.

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

4.2. ORDEN DE DIVISIONES EN LA COMPETENCIA

- DIVISIÓN JUNIOR
- DIVISIÓN VARSITY
- DIVISIÓN ADULT
- DIVISIÓN MINICREW
- DIVISIÓN MEGACREW

*NOTA: El organizador del evento puede cambiar el orden de divisiones notificando a las agrupaciones antes del inicio de este.

5. CAMBIOS DE LOS MIEMBROS DE LA AGRUPACIÓN

5.1. CAMBIOS, ADICIONES Y SUSTITUCIONES DE MIEMBROS DURANTE LA COMPETENCIA

Todos los miembros de una agrupación, Minicrew o Megacrew que estén en la lista del formato de registro del evento (después del registro en el lugar) deben competir al inicio de la competencia. HHI no permite que miembros de agrupación se cambien de una ronda de la competencia a otra si no existe un motivo justo y el organizador del evento no ha dado su aprobación. Todos los miembros registrados pueden ser sujetos a verificación durante la competencia.

Una agrupación que compite con más, menos o miembros distintos a los que ha registrado, si no cuenta con aprobación, será sujeto a descalificación, suspensión y/o otras penalizaciones reglamentadas por HHI. No se permite la sustitución o adición de miembros una vez que el evento ha comenzado, a menos que sea por un motivo justo y razonable. Se requerirá una cuota de registro adicional por cada sustitución / adición aprobada.

NOTA: La sustitución / adición de un miembro o miembros sin previa aprobación estará sujeta a descalificación, suspensión y/o otras penalizaciones severas reglamentadas por HHI.

5.2. DEFENSOR DEL TÍTULO

PARTICIPACIÓN DEL DEFENSOR DEL TÍTULO

El defensor del título es la agrupación que haya ganado la “medalla de oro” en el campeonato del año anterior y que puede regresar a defender su título. El (los) defensor (es) del título debe presentar su rutina en la ronda semifinal y recibirá una puntuación. Si no hay una ronda semifinal, el (los) defensor (es) del título participará en la ronda preliminar y recibirá una puntuación.

La ronda final de la competencia incluirá a las agrupaciones que hayan calificado en la ronda semifinal más el (los) defensor (es) del título, si así aplica. El (los) defensor (es) del título pasará automáticamente a la ronda final y será el último en participar en el orden de la presentación.

CAMBIOS DE ENTRADA, ADICIONES, SUSTITUCIONES PARA LOS DEFENSORES DEL TÍTULO

Para las solicitudes de cambios en el número de miembros de una Agrupación, Minicrew o Megacrew que defiende su título de campeón del año anterior:

- Minicrew: se permitirá la sustitución de máximo 1 miembro.
- Agrupaciones 5 a 6 miembros: se permitirá la sustitución, adición o retiro de máximo 2 miembros.
- Agrupaciones 7 a 9 miembros: se permitirá la sustitución, adición o retiro de máximo 3 miembros.
- Megacrew: se permitirá la sustitución, adición o retiro de máximo 3 miembros.

Se debe notificar al organizador del evento con anticipación o durante el registro del día del evento para que se apruebe el (los) cambio(s).

5.3. MODIFICACIONES EN LA RUTINA

Una agrupación puede re coreografiar o cambiar su rutina original cuando avanza de una ronda de la competencia a otra.

6. RONDAS DE PRÁCTICA/ENSAYO TÉCNICO

A menos que las circunstancias no permitan que haya una ronda de práctica, a cada agrupación se le dará la oportunidad de practicar su rutina con su música en el área de la competencia (escenario) por lo menos una vez antes del inicio de la competencia. La agrupación se hará responsable de llegar a tiempo, de lo contrario perderá su ronda de práctica.

7. CRITERIOS DE MÚSICA PARA LA PRESENTACIÓN

- a) La rutina completa debe presentarse con música seleccionada, preparada y proporcionada por las agrupaciones. El (los) organizador(es) del evento no proporcionará música a las agrupaciones. Las agrupaciones son responsables de la calidad, mezcla y niveles de sonido de su música.
- b) Cada agrupación debe incluir un segmento de música continua, ininterrumpida por ediciones o efectos de sonido en su rutina para obtener la calificación máxima que pueden otorgar los jueces. Es muy recomendable que la música de Junior y Minicrew incluya un mínimo de veinte (20) segundos de música continua e ininterrumpida en algún momento de su rutina. La música de Varsity y Adult debe incluir, por lo menos, un segmento de treinta (30) segundos de música continua e ininterrumpida en algún momento de su rutina.
- c) Cada agrupación debe entregar la música de competencia al organizador del evento en una memoria USB y debe ser el único archivo que se encuentre en el dispositivo (a menos que el organizador dé otras especificaciones).
- d) El dispositivo debe encontrarse en buenas condiciones. Es responsabilidad de la agrupación tener consigo un dispositivo USB de respaldo disponible para utilizarse en cualquier momento.
- e) El nombre y división de la agrupación deben estar visibles en el dispositivo. También debe incluirse el país de la agrupación en el caso de competencias internacionales.
- f) No hay un número mínimo ni máximo de canciones o grabaciones que puedan utilizarse en la rutina. Sin embargo, los paneles de jueces han llegado a la conclusión de que es preferible un menor número de canciones sobre una mezcla de múltiples selecciones musicales para poder tener un mejor enfoque continuo en el desempeño dancístico.
- g) Se le recomienda y advierte a las agrupaciones que cuiden que la música no se vuelva muy compleja, con demasiada edición, efectos de sonido o canciones que no permitan que tengan una presentación limpia y con un desempeño dancístico continuo.

- h) La música de competencia no debe tener contenido (o sonar) inapropiado, lascivo o contener lenguaje ofensivo. El organizador del evento tiene el derecho de rechazar música con lenguaje inapropiado, lascivo u ofensivo.
- i) Cambios o ediciones musicales: La agrupación puede editar o sustituir su música original al pasar de una ronda a otra. El cambio/edición debe hacerse y proporcionarse al organizador del evento dentro del lapso asignado y permitido por el mismo. Para el World Hip Hop Dance Championship, el tiempo límite para hacer cambios o sustituciones musicales es de tres (3) horas previas al comienzo de las rondas preliminar o semifinal, y no menor a diez (10) horas previas al inicio de la ronda final de la competencia. No se aceptarán cambios ni ediciones pasando este periodo.
- j) Puede requerírsele a las agrupaciones que proporcionen la siguiente información al organizador(es) del evento, por escrito, sobre cada canción incluida en la música de su rutina: a. Título, b. Artistas, c. Compositor, d. Editor, e. Disquera.

7.1. REQUERIMIENTOS DE DURACIÓN RUTINA/MÚSICA

- **DIVISIONES JUNIOR Y MINICREW**

La duración de la rutina para ambos, Junior y Minicrew, es de un minuto y treinta segundos (1:30). Se otorgará un periodo de gracia de cinco (5) segundos, por encima o por debajo de la duración establecida, resultando en un mínimo de un minuto con veinticinco segundos (1:25) y un máximo de un minuto con treinta y cinco segundos (1:35). Rutina cuya duración sea menor o mayor a la permitida tendrá deducciones.

- **DIVISIONES VARSITY Y ADULT**

La duración de la rutina para ambos, Varsity y Adult, es de dos minutos (2:00). Se otorgará un periodo de gracia de cinco (5) segundos, por encima o por debajo de la duración establecida, resultando en un mínimo de un minuto con cincuenta y cinco segundos (1:55) y un máximo de dos minutos con cinco segundos (2:05). Rutina cuya duración sea menor o mayor a la permitida tendrá deducciones.

- **DIVISIÓN MEGACREW**

La duración de la rutina para Megacrew es de tres minutos con treinta segundos (3:30). Se otorgará un periodo de gracia de treinta (30) segundos, por encima o por debajo de la duración establecida, resultando en un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). Rutina cuya duración sea mayor o menor a la permitida tendrá deducciones.

El tiempo empieza a correr con el primer sonido audible (incluyendo el beep de inicio) y termina con el último sonido audible.

Violación de tiempo aplicable para TODAS las agrupaciones: rutina/música cuya duración que exceda en más de 10 segundos o menos de 10 segundos el mínimo o máximo permitidos no será aceptada y será sujeta a descalificación.

7.2. DEDUCCIONES ASOCIADAS CON LA DURACIÓN DE LA MÚSICA

(El listado completo de deducciones en la página 14)

- Junior y Minicrew, por fuera de 1:25 – 1:35: Deducción de 0.10
- Varsity y Adult, por fuera de 1:55 – 2:05: Deducción de 0.10
- Megacrew, por fuera de 3:00 – 4:00:
 - Entre 1 – 5 segundos: Deducción de 0.10
 - Superior a 5 segundos: Deducción de 0.50

8. CRITERIOS Y REGLAS GENERALES

8.1. VESTUARIO

El vestuario puede incluir accesorios tales como sombreros, gorras, badanas, guantes, cinturones, joyería, etc. Está permitido quitarse prendas de ropa durante la presentación teniendo en cuenta que no resulte ofensivo o fuera de lugar. La ropa que no se vuelva a usar debe colocarse fuera del área de competencia y nunca arrojarse fuera del escenario hacia la audiencia. Los miembros de la agrupación deberán portar todo el tiempo ropa interior apropiada. Ropa que sea demasiado corta y/o demasiado ajustada, será sometida a escrutinio y puede determinarse como inapropiada sobre todo si sobreexpone ciertas áreas del cuerpo y/o no es apropiada para ciertas edades. Se prohíbe el uso de aceites corporales u otras sustancias aplicadas a el cuerpo o vestuario que puedan afectar la superficie limpia y seca del escenario y así, a los otros competidores. Las agrupaciones pueden utilizar botas de danza, zapatos de calle, tenis o cualquier otro zapato deportivo. Todo el calzado debe tener suelas limpias y que no rayen el piso. Se prohíbe el uso zapato de tap, jazz, algunos zapatos de tacón alto, sandalias, y bailar descalzo.

8.2. UTILERÍA

Para agrupaciones de 5 a 9 miembros y Minicrews

Se prohíbe el uso de utilería que no sea parte integral del “vestuario” de la agrupación (ejemplo: bastones, sillas, luces, mochilas, cuerdas, instrumentos musicales, entre otros.) Se permite el uso de rodilleras u otros elementos que ayuden a la seguridad y ejecución adecuada d los movimientos, siempre y cuando se oculten para no distraer la concentración de los jueces en la presentación. En caso de cualquier duda, contactar a Hip Hop International para aclararla (info@hiphopinternational.com).

Únicamente para la división Megacrew

La única utilería permitida para la división Megacrew es aquella que sea lo suficientemente pequeña para poderla sostener en la mano cómodamente, que se mueva con facilidad y que

sea un elemento del vestuario y/o esté relacionada con el tema o naturaleza de la presentación. No se permite el uso de utilería que se coloque y permanezca en el piso del escenario tales como sillas, escaleras, fondos, muebles, etc. Se recomienda que las agrupaciones decidan cuidadosamente si usarán o no utilería y se aseguren de que la misma cumpla con el requerimiento establecido para así evitar deducciones de alto nivel. La deducción por utilizar utilería no permitida es de 1.00.

Se permite el uso de rodilleras u otros elementos que ayuden a la seguridad y ejecución adecuada de los movimientos, siempre y cuando se oculten para no distraer la concentración de los jueces en la presentación.

HHI esta consiente de que el elemento sorpresa y de creatividad que se le puede atribuir a la utilería puede ser muy valioso para el éxito de la rutina.

HHI sugiere de manera especial que, en caso de tener dudas sobre si un elemento de la utilería es aceptable o no, lo mejor es enviar un correo electrónico a la oficina de HHI para confirmar (info@hiphopinternational.com).

8.3. LA AGRUPACIÓN COMPLETA EN EL ESCENARIO DURANTE LA RUTINA

Únicamente para agrupaciones de 5 a 9 integrantes y Minicrew

Todos los miembros deben iniciar juntos en el escenario y permanecer en el durante toda la rutina. Los miembros de la agrupación no deben entrar ni salir el escenario en ningún momento. Se aplicará una deducción en caso de no acatar esta regla.

Megacrew completo inicio y final (solo Megacrew)

Todos los miembros del Megacrew deben iniciar la rutina juntos y permanecer así por un mínimo de treinta (30) segundos, y terminar en el escenario juntos por un mínimo de (30) segundos. Además de los primeros treinta (30) segundos y los últimos treinta (30) segundos, los miembros Megacrew pueden entrar y salir libremente del escenario durante el resto de la rutina.

Inicio tardío

Si una agrupación no aparece en escena y se coloca en posición de inicio durante los próximos veinte (20) segundos siguientes a ser presentados se determinará que tuvo un inicio tardío y recibirá una deducción.

Pre-inicio

Un pre-inicio ocurre cuando, antes de tomar la posición de inicio, la agrupación hace introducciones excesivas o permanece en movimiento por mas de diez (10) segundos después de que todos los miembros de la agrupación han entrado al escenario. Se les hará una deducción.

Falso inicio

Un inicio falso sucede cuando uno o más miembros hacen un movimiento antes de la señal de inicio/beep/ inicio de la música y el equipo solicita volver a empezar.

Ausencia del escenario

La agrupación que no se presente en el escenario y no adopte su posición de inicio dentro de los sesenta (60) segundos después de haber sido presentado, se declarará como “Ausente” y será descalificado.

Salir del escenario de forma incorrecta

Las agrupaciones pueden salir del escenario únicamente por áreas designadas. Saltar o hacer acrobacias para salir del escenario esta prohibido y resultará en una deducción.

Grandstanding

Grandstanding significa fanfarronería o presunción, y se refiere al despliegue excesivo después de la rutina o posar al final de esta. Se hará una deducción.

Cruces detrás del escenario

Los cruces detrás del escenario están prohibidos y sujetos a descalificación. Un cruce se define como ir detrás del escenario para llegar al otro lado, fuera de la vista de la audiencia.

Caídas

a) Caída mayor

- un miembro de la agrupación se cae de una cargada o soporte y no puede recuperarse.
- un miembro de la agrupación se cae durante la presentación y no puede recuperarse.

b) Caída menor

- un error accidental muy notorio durante la presentación que se puede recuperar.
- un miembro de la agrupación se tropieza, titubea o cae durante la rutina, pero no puede recuperarse.

8.4. LISTA DE DEDUCCIONES

Desempeño

- Inicio tardío – no aparecer en el escenario dentro de los veinte (20) segundos posteriores de haber sido presentados: 0 .05
- Grandstanding: 0.05
- Pre-inicio – despliegue previo a la presentación mayor a diez (10) segundos: 0.05
- Caída, tropiezo o titubeo/por caso – mayor: 0.10
- Caída, tropiezo o titubeo/por caso – menor: 0.05
- Inicio falso/sin justificación: 0.25
- Reclamo sin justificación que resulte en reinicio de la presentación: 1.00

Únicamente agrupaciones de 5 a 9 miembros y Minicrews

- No están todos los miembros en el escenario durante toda la rutina: 1.00

Solo Megacrew

- No están todos los miembros del Megacrew en el escenario por un mínimo de treinta (30) segundos durante el inicio y un mínimo de treinta (30) segundos al final de la presentación:
 - No permanece todo el grupo en el escenario durante los primeros 30 segundos: 0.50
 - No permanece todo el grupo en el escenario durante los últimos 30 segundos: 0.50

Música

- Duración de la rutina de las divisiones Junior y Minicrew (fuera de 1:25 - 1:35): 0.10
- Duración de la rutina de las divisiones Varsity y Adult (fuera de 1:55 – 2:05): 0.10
- Duración de la rutina en Megacrew (fuera de 3:00 – 4:00): 0.10
- Contiene lenguaje inapropiado/por cada ocasión: 0.10

Movimientos prohibidos

- Gestos, movimientos o comentarios lascivos: 0.10
- Uso excesivo de porras, gimnasia, o movimientos acrobáticos o uso de movimientos excesivamente peligrosos: 1.00
- Salir del escenario de forma incorrecta: 1.00

Vestuario

- Ropa/zapatos inadecuados: 0.05
- Vestuario que no esté intacto (cordones sueltos/piezas del vestuario que estén cayendo, etc.): 0.05
- Uso de aceites corporales, pinturas u otras sustancias que afecten el área de competencia: 0.25
- Ropa o utilería lanzada a la audiencia/por ocasión: 0.05
- Únicamente agrupaciones de 5 a 9 miembros y Minicrews: uso de utilería: 0.25
- Solo Megacrews: uso de utilería inaceptable: 1.00

8.5. ATENCIÓN MÉDICA

- Es responsabilidad de la agrupación, de su líder o representante, reportar al (los) organizador (es) del evento en caso de que algún miembro de su agrupación tenga una lesión o enfermedad.
- Si en cualquier momento previo o durante la competencia un miembro de la agrupación se encuentra enfermo, lesionado y el participar pone en riesgo su condición física o emocional, él o ella debe ser declarado(a) inelegible para competir o descalificado del resto de la competencia. El organizador del evento, el director técnico y/o el juez principal se reservan el derecho de descalificar a cualquier miembro de la agrupación que presente una incapacidad considerable, una lesión o que requiera atención médica.
- El (los) organizador (es) del evento se reservan el derecho de solicitar un certificado médico para permitirle competir a un miembro de agrupación que haya sido declarado en riesgo médico o emocional por el organizador del evento o el personal médico.
- El organizador del evento puede requerir a los miembros de la agrupación que firmen una forma de liberación de responsabilidad adicional en caso de enfermedad o lesión de un miembro antes de la competencia.

8.6. ESTÁNDARES DE PRODUCCIÓN

Los participantes contarán con sonido, luz y un escenario profesional, HHI asegura que en todos sus eventos se contará con una producción de alta calidad y un ambiente competitivo.

8.7. CIRCUNSTANCIAS EXTRAORDINARIAS

Ocurrencia de circunstancias extraordinarias

Una circunstancia extraordinaria es una eventualidad que va más allá del control de la agrupación y que afecta su posibilidad de participar al principio o en cualquier momento de la presentación. Una circunstancia extraordinaria no se limita a los ejemplos citados a continuación y se puede declarar a discreción del director técnico o el juez principal.

- Se pone en fila de reproducción la música incorrecta.
- Problemas musicales debido a un mal funcionamiento del equipo.
- Inconvenientes causados por fallos en el equipo en general, por ejemplo: luces, escenario, sonido, etc.
- La realización o introducción de cualquier objeto externo o eventualidad dentro del área de presentación, justo antes o durante el performance, por medio de algún individuo o medios ajenos a la agrupación.
- Eventualidades causadas por fallas del lugar del evento o fallas operativas.

Manejo de circunstancias extraordinarias

- Es responsabilidad de la agrupación detener inmediatamente la presentación si se presenta una circunstancia extraordinaria.
- El organizador del evento, el director técnico y/o el juez principal revisará y evaluará la situación, y después confirmará la decisión y corrección del problema, se volverá a presentar la agrupación, regresará al escenario y volverán a comenzar su rutina. Si la queja de la agrupación es determinada como no fundamentada por el director técnico o el juez principal, se le permitirá a la agrupación volver a comenzar con una deducción de 1.00.
- No se aceptará una queja por una circunstancia extraordinaria que presente la agrupación después de que la rutina haya terminado.

**Únicamente en la división junior se le dará una BANDERA ROJA al representante designado de la agrupación. El representante de la agrupación se ubicará junto al escenario y puede ondear la bandera roja como alerta para que la agrupación detenga la rutina si él o ella considera que ha sucedido una circunstancia extraordinaria. Si se determina que es responsabilidad el organizador del evento, se le permitirá a la agrupación volver a presentar su rutina sin ninguna penalización. Si se determina que la responsabilidad recae en la agrupación entonces podrán volver a presentar la rutina, pero con una deducción de 1.00.*

8.8. TAMAÑO DE LA SUPERFICIE DE COMPETENCIA

Agrupaciones de 5 a 9 miembros y Minicrews

La superficie de competencia estándar es de 30' x 30' (9.1m x 9.1m). Bajo ninguna circunstancia la superficie medirá menos de 20' de profundidad x 30' de ancho (6.1m x 9.1m).

Megacrews

La superficie de competencia estándar es de 36' x 40' (10.97m x 12m) con alas posteriores ocultas de 12' x 8' (3.65m x 2.43m) cada una. Bajo ninguna circunstancia la superficie medirá menos de 30' de profundidad x 30' de ancho (9.1m x 9.1m).

8.9. CÓDIGO DE CONDUCTA

Los participantes deben conducirse en todo momento de manera responsable, respetuosa y profesional. HHI se reserva el derecho de descalificar a cualquier agrupación o miembro de una agrupación que no cumpla con algún requerimiento de participación o manifieste cualquier conducta no deportiva hacia los organizadores, jueces, bailarines, patrocinadores o cualquier otro individuo u organización asociada con Hip Hop International, sus representantes licenciados, lugares de encuentro, campeonatos y/o eventos.

9. CALIFICACIÓN DE LA RUTINA

Cada rutina será evaluada de acuerdo con los criterios de desempeño y habilidad para obtener una calificación máxima de 10 puntos.

9.1. CRITERIOS DE DESEMPEÑO Y DISTRIBUCIÓN DEL PUNTAJE:

DESEMPEÑO = 50% O CINCO (5) PUNTOS DE LA CALIFICACIÓN TOTAL.

Los jueces premiarán a las rutinas por la incorporación de movimientos únicos y originales / creativos, el buen uso del escenario, formaciones, “showmanship” y presencia auténtica de estilos de danza resultando en una rutina entretenida que evoque una respuesta emocional.

a) CREATIVIDAD (10%)

Coreografiar y presentar una rutina de una forma única con movimientos originales y combinaciones de movimientos que sean característicos únicamente de la agrupación. Idas al piso originales, salidas del piso, transiciones y una selección musical que distinga a la agrupación de las demás rutinas. Ser especial, diferente y fresco en todos los aspectos de la rutina.

b) USO DEL ESCENARIO, DEL ESPACIO, FORMACIONES Y CAMBIOS DE NIVEL (10%)

La agrupación debe mostrar consciencia del espacio entre los miembros, mediante una variedad de formaciones únicas, complicadas y desafiantes, movimientos y patrones interactivos en pareja. También se tomará en cuenta el uso total de escenario. La rutina debe incluir tres (3) niveles de movimiento (bajo / medio / alto) usando movimientos de brazos, manos, piernas, pies, torso y cabeza con transiciones que sean creativas e impredecibles.

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

La rutina debe incluir movimientos dinámicos de principio a fin de la agrupación como una sola unidad y de cada individuo, incluyendo pausas y poses cortas. Durante partes de solos o grupos pequeños, el resto de la agrupación debe continuar mostrando movimientos para sumar a la intensidad de la rutina. La proyección de los miembros de la agrupación debe ser fuerte y consistente a lo largo de toda la rutina con un despliegue interrumpido de confianza y seguridad que se podrá medir con las expresiones faciales, el contacto visual y los movimientos del cuerpo. Los miembros de la agrupación deben bailar con entusiasmo, pasión y una habilidad natural de “venderse” en el escenario.

d) PRESENCIA DE ESTILOS Y VESTUARIO (10%)

La presencia de estilo es la habilidad de los bailarines para demostrar una representación auténtica y desinhibida de sus estilos de danza. La presencia de estilo incluye actitud, energía, postura y carisma. La ropa y accesorios que porten deben reflejar y representar el verdadero carácter de estilo, así como su evolución, para crear una apariencia que distinga a la agrupación. Los miembros de la agrupación no deben ir vestidos de forma idéntica a similar. Se alienta la individualidad de vestuario. Las agrupaciones pueden llevar ropa estilizada que represente el tema de la rutina. Los vestuarios teatrales y las máscaras no son típicos del ambiente urbano o de clubes (ejemplo: personajes de cuentos, animales, disfraces de Halloween, etc.) y no se recomienda su uso. Ante cualquier duda contactar a Hip Hop International (info@hiphopinternational.com).

e) VALOR DE ENTRETENIMIENTO/REACCIÓN DE LA AUDIENCIA (10%)

Los miembros de la agrupación y su rutina deben conectar con la audiencia y evocar reacciones, por ejemplo: emoción, alegría, risa, que el público se involucre y/o un sentido de drama relativo al estilo que se presente. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

9.2. CRITERIOS DE HABILIDAD Y DISTRIBUCIÓN DEL PUNTAJE:**a) HABILIDAD 50% O CINCO (5) PUNTOS DE LA PUNTUACIÓN TOTAL**

Los jueces van a evaluar la ejecución y grado de dificultad del estilo o estilos que se presenten; popping, locking, breaking, hip hop, house, etc. Los jueces considerarán la calidad de movimiento a lo largo de la rutina, incluyendo la colocación de brazos, piernas y cuerpo, la combinación de los tres niveles, piso, de pie y en el aire, y la sincronización de los miembros de la agrupación.

b) MUSICALIDAD (10%)

La presentación y la coreografía corresponde al tiempo y uso de la música y la habilidad de la agrupación de bailar en sincronía con la música. Los movimientos y patrones que se ejecuten al compás de sonidos emulados o la ausencia de música grabada (por ejemplo, stomping, aplausos, uso de voz, etc.) también se tomarán en cuenta como musicalidad y se calificarán de igual manera.

Musicalidad – Técnica de Compás/Sincopa – Los movimientos en la rutina deben tener una estructura musical y estilo, por ejemplo: usar variaciones rítmicas para enfatizar el tiempo no acentuado, el tiempo acentuado, el tempo y los acentos en patrones sencillos, dobles, en medio tiempo y sincopados. Musicalidad – movimientos relacionados con la música – mantenerse a tiempo con la música, moverse al compás de la música, y usar frases identificables para construir la coreografía de la rutina.

c) SINCRONIZACIÓN/TIEMPO (10%)

Los movimientos de los miembros se presentan en sincronía; el rango del movimiento, la velocidad, el tiempo y la ejecución de los movimientos deben ser ejecutados por toda la agrupación al unísono. Se permite también hacer movimientos tipo “Peel Off” o “Canon”.

d) EJECUCIÓN/MOVILIDAD CONTROLADA Y ESTABILIDAD (10%)

La agrupación debe mantener el control de la velocidad, dirección, inercia y colocación del cuerpo a lo largo de la rutina.

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

La dificultad se mide por niveles de habilidad demostrados por todos los miembros de la agrupación en la variedad de estilos que se ejecuten. Se tomará en cuenta el número de miembros de la agrupación que intenten y logren exitosamente completar una coreografía compleja y que demuestren a través de la variedad de estilos de danza y su ejecución su entendimiento de los fundamentos y el origen de dichos estilos de danza. Se considerará y premiará además con puntos de dificultad a las agrupaciones que ejecuten movimientos más difíciles con todos o la mayoría de los miembros que lo conforman. Ejemplo: una agrupación de cinco miembros en el que todos intenten y logren exitosamente ejecutar un movimiento tendrán una calificación más alta que si solo uno o dos miembros intentan y logran el movimiento.

f) VARIEDAD DE ESTILOS DE DANZA (10%)

Una agrupación que “ejecute claramente” tres (3) o más estilos de danza recibirá el máximo de un (1) punto.

Una agrupación que “ejecute claramente” dos (2) estilos de danza recibirá un máximo de punto cinco (0.5) puntos.

Una agrupación que “ejecute claramente” un (1) estilo de danza recibirá un máximo de punto veinte cinco (0.25) puntos.

Las agrupaciones deben incluir en su presentación una amplia selección de estilos de danza seleccionados de la lista proporcionada sin abusar de un mismo movimiento o patrones. Se debe mostrar un amplio rango de movimientos de brazos, piernas y cuerpo en la coreografía. A continuación, está una lista de los estilos urbanos/de club/funk de fundamentos a presentar de la que se aconseja elijan las agrupaciones:

- Locking
- Popping
- Breaking
- Whacking
- Punking
- Voguing
- House dance
- Bailes de fiesta o de club (bailes populares o de moda)
- Hip Hop Dance
- krumping

- Stepping/Gumboot Dance
- Dancehall

Se acepta que se incluyan danzas tradicionales o de folclor y serán consideradas como parte de la rutina, sin embargo, se recomienda que se usen de forma moderada.

9.3. PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

- La puntuación de las rondas preliminar y/o semifinal no se promediarán con la calificación total para llegar a una calificación final. La puntuación de la ronda preliminar se descartará después de la ronda semifinal y la calificación de la ronda semifinal se descartará una vez completada la ronda final.
- La puntuación final de las agrupaciones se determinará por sus puntajes de la ronda final únicamente.
- Las puntuaciones de los jueces serán mostradas al público después de las rondas preliminar, semifinal y final.
- La puntuación de la ronda final determina la clasificación final y oficial de la agrupación.

a) CALCULO DE LA PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación más alta posible es diez (10).
- En un papel de seis (6) jueces, se hará un promedio de las puntuaciones por desempeño y las puntuaciones por habilidad y se sumaran para el cálculo de la puntuación final. En un papel de ocho (8) jueces, las puntuaciones de desempeño y habilidad más altas y más bajas se descartarán, y se hará un promedio con las restantes que se sumará para calcular la puntuación final.
- Cualquier deducción hecha por el juez principal se le restará a la puntuación total, para así igualar el puntaje final.
- La puntuación final se redondeará al centésimo más cercano.

b) PUNTUACIONES EMPATADAS

Se hará el desempate de puntuaciones de la siguiente manera:

- La agrupación con el puntaje de desempeño más alto.
- La agrupación con el puntaje de habilidad más alto.
- Un análisis de la clasificación ordinal de los jueces.

c) DISCREPANCIAS EN LAS REGLAS Y/O EN LA COMPETENCIA

- Cualquier problema o discrepancia durante la competencia será revisada por el organizador del evento quien la resolverá con el juez principal o el director de jueces, y la decisión a la que lleguen será definitiva.
- Cualquier malentendido debido a la traducción o interpretación de las reglas se resolverá de acuerdo a la versión en inglés de las mismas. En caso de discrepancia, la versión en inglés más actualizada será el referente para resolverla.

d) PROTESTAS

Las protestas referentes a cualquier puntuación o resultados de una decisión están prohibidas y no se aceptarán.

e) CEREMONIA DE PREMIACIÓN

La competencia concluirá con una ceremonia de premiación honrando a las agrupaciones con los puntajes totales más altos. Se otorgarán medallas, trofeos, listones y/o premios al menos a las agrupaciones de los tres (3) primeros lugares en cada categoría de la competencia.

10. JUZGAMIENTO DE LA COMPETENCIA

El panel de jueces consistirá en seis (6) jueces más el juez principal para competencias de 50 agrupaciones o menos y de ocho (8) jueces más un juez principal para competencias con más de 50 agrupaciones. En circunstancias imprevistas, el juez principal / director de jueces y/o organizador del evento podrá ajustar el número de jueces.

- Todos los jueces deben cumplir con los requerimientos de elegibilidad, capacitación y nivel de habilidades de juzgamiento establecidos por HHI. Se asignará a los jueces a las áreas de desempeño o habilidad y calificarán únicamente en su área asignada.
- Para competencias con 50 agrupaciones o menos, este es el número de jueces requeridos:
 - a) Tres (3) jueces de habilidad
 - b) Tres (3) jueces de desempeño
 - c) Un (1) juez principal
- Para competencias con más de 50 agrupaciones, el mínimo de jueces requerido es del siguiente:
 - a) Cuatro (4) jueces de habilidad
 - b) Cuatro (4) jueces de desempeño
 - c) Un (1) juez principal (o juez de deducción)
 - d) Un (1) director de juzgamiento (Campeonatos Mundiales y Continentales)

UBICACIÓN DE LOS JUECES EN EL CAMPEONATO

Los jueces de habilidad, los jueces de desempeño, el juez de deducción, el juez principal (Head Judge) y el director de jueces se sentarán en la mesa situada en paralelo al frente del escenario de competencia, a una distancia adecuada para brindarles una vista clara y sin obstrucciones de cada agrupación de “pies a cabeza”. Los jueces de desempeño y habilidad se sentarán alternados, por ejemplo, desempeño, habilidad, desempeño, habilidad, etc.

10.1. DEBERES DE LOS JUECES

JUECES DE DESEMPEÑO

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo con los criterios de desempeño por contenido, creatividad, uso del escenario, “showmanship”, presencia auténtica de los estilos de danza y valor de entretenimiento.

JUECES DE HABILIDAD

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo con los criterios de habilidades por musicalidad, sincronización, ejecución, dificultad y variedad de estilos de danza.

JUEZ DE DEDUCCIÓN

La responsabilidad principal del juez de deducción es evaluar a la agrupación y su rutina en caso de que existan infracciones de la lista de deducciones e inmediatamente deducir los puntos por dichas infracciones. El juez de deducción puede o no juzgar las rutinas.

JUEZ PRINCIPAL (HEAD JUDGE)

El juez principal o head judge no juzga las rutinas salvo por ocasiones o circunstancias imprevistas. Las responsabilidades generales del juez principal son las de facilitar y velar por el desempeño justo y preciso de los miembros del panel de jueces y evaluar las discrepancias, penalizaciones, deducciones y descalificaciones. El juez principal puede remover y reemplazar a un juez si es necesario.

Las obligaciones del juez principal (Head Judge) incluyen:

- Confirmar el número y buena ejecución de los estilos de danza.
- Evaluar las deducciones.
- Asistir en la búsqueda y selección de los jueces.
- Proteger las políticas y procedimientos de HHI asegurando la transparencia y justicia en todo momento.

DIRECTOR DE TÉCNICO

Las obligaciones del director técnico incluyen el entrenamiento y capacitaciones los jueces de acuerdo con las reglas y regulaciones oficiales de HHI y apoyar al juez principal/juez de deducciones en la evaluación de jueceo justo y preciso y los resultados del panel de jueces. El director de técnico no califica rutinas, sus obligaciones especiales incluyen:

- Gestionar las actividades programadas del panel.
- Programar, enseñar y dar el curso de capacitación de jueces.
- Buscar y seleccionar a los jueces
- Asegurarse de que las puntuaciones y resultados se publiquen y queden a disposición del público.
- Gestionar preguntas y peticiones.
- Evaluar las deducciones.
- Proteger las políticas y procedimientos de HHI asegurando la transparencia y justicia en todo momento.

11. COMPOSICION DE LA RUTINA, QUÉ HACER Y QUÉ NO HACER

11.1. QUÉ TOMAR EN CUENTA EN EL DESARROLLO DE TU RUTINA

- Hay que escoger CUIDADOSAMENTE los estilos de danza que mejor representen los puntos fuertes de la agrupación y el sabor de su personalidad para desarrollar una rutina ganadora. Se alienta a las agrupaciones a que sean frescas, imaginativas e innovadoras en su coreografía y que sigan su propio estilo e identidad. Evita seguir o dejarte influenciar por las rutinas pasadas. No hay un modelo distintivo de una rutina ganadora. Lo que se considera único y especial en un año puede resultar sobre explotado al siguiente. Los jueces de HHI buscan coreografías que sean diferentes, nuevas, originales, y que expongan una variedad de auténticos estilos de danza urbana y de clubes. Se tú mismo y expresa la diversidad de tu agrupación con pasión, intensidad y estilo. Una rutina ganadora debe incluir una amplia cantidad de danza.
- No cometes el error de usar demasiadas canciones o de incorporar demasiados efectos de sonido ya que eso puede inhibir la presentación de tu danza. Editar la música excesivamente o añadir demasiados efectos de sonido puede tener un impacto negativo en el fraseo, en las cuentas de 8 y la musicalidad. Se supone que las canciones de una rutina deben dejar una expresión duradera o expresar un tema musical permitiendo que la danza sea limpia e ininterrumpida. El sobre uso de ediciones y efectos de sonido a veces desemboca en un resultado de no música no danza. Sé cuidadoso y conserva la musicalidad de tu rutina. Durante el segmento de 20+ segundos recomendados (para junior y Minicrew) y de 30+ segundos (para varsity y adult) ininterrumpidos de música en la rutina, se recomienda a las agrupaciones mostrar coreografías usando movimientos continuos de la parte superior e inferior del cuerpo. Esto es un mínimo, se recomienda a las agrupaciones extender esta mecánica a lo largo de la presentación.

- Las agrupaciones frecuentemente olvidan o subestiman encontrar el “Groove”. El “Groove” es la reacción del bailarín al ritmo y al trasfondo de la música. Este ayuda al bailarín a improvisar y expresar su danza desde su interior. El “Groove” existe en todos los tipos de danza y de música y, definitivamente, en todos los estilos de danza urbana y de clubes. El “Groove” es lo que hace a la danza “Funky”. Encuentra el “Groove” en tu música y exprésalo en la rutina de tu agrupación. Esta es otra oportunidad de exponer la danza y recibir reconocimiento de los jueces.
- Las agrupaciones deben tener cuidado de no sobrecargar la rutina con demasiados estilos de danza. Es mejor concentrarse en incluir menos estilos y ejecutarlos de manera correcta que en mostrar más con la posibilidad de no ejecutarlos correctamente. Recuerda que el número máximo de estilos que pueden añadir puntos de variedad en una rutina son tres.
- Los jueces van a evaluar las habilidades de la agrupación a través del miembro más débil. La agrupación debe estar consciente de que tener un miembro que es, evidentemente, no tan fuerte como los demás miembros, puede bajar la puntuación general del grupo.
- Movimientos incluidos en la rutina que requieren de una preparación para su ejecución, como back flips, serán considerados como trucos que no tendrá ningún valor en puntaje a menos de que sean precedidos, seguidos e integrados a la coreografía de danza hip hop.
- La inclusión de trucos puede añadir a la vistosidad de la producción general de una rutina, pero no la pondrá en una posición más alta que otra rutina. No se ganarán más puntos por la inclusión de trucos. Piensa dos veces antes de incluir movimientos que se encuentran fuera del espectro de la danza o que sean demasiado peligrosos. Movimientos de gimnasia, inspirados en porristas o en acrobacias no acumulan más puntos. La inclusión de tales movimientos debe entonces ser limitada en caso de que se usen.
- Se recomienda crear y utilizar movimientos que son “distintivos” para incrementar la creatividad y la atracción del público. Incluir movimientos distintivos difíciles, de destreza o acciones diseñadas para divertir, intrigar o sorprender a la audiencia que involucren la mayoría de los miembros al mismo tiempo, va a potenciar la rutina e incrementar la puntuación si se ejecutan bien y si son relevantes para la interpretación general de la rutina. La creación y ejecución de un movimiento distintivo ayuda a identificar a la agrupación de las demás, sin embargo, se recomienda a las agrupaciones limitar el número de movimientos distintivos en una rutina ya que el tiempo de preparación puede restar del tiempo necesario para presentar una cantidad adecuada de coreografía de danza hip hop para alcanzar una puntuación alta en la rutina.
- Incluir danzas tradicionales (culturales) y de folclor para mejorar la individualidad y así reconocer a la agrupación en el futuro, esta permitido y es bienvenido, pero debe mantenerse al mínimo, ejemplos: salsa, capoeira, bollywood, etc.
- Las preguntas y dudas acerca de las reglas y regulaciones de Hip Hop International y/o su interpretación debe dirigirse a (info@hiphopinternational.com).