



Guía y Reglas Oficiales Hip Hop International Agrupaciones de 15 a 40 Integrantes

Contiene los requerimientos, puntos básicos a seguir, las guías y las reglas para participar en el Campeonato de Hip Hop presentado por Hip Hop International (HHI) y sus afiliaciones en USA y en el mundo entero incluyendo el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance.

Campeonato de Hip Hop Dance

Los Campeonatos Nacionales e Internacionales de Hip Hop Dance son eventos competitivos que proveen a los participantes la oportunidad de mostrar el arte y la técnica del baile Hip Hop y del baile callejero, nacional e internacional, con exposición televisiva y de medios con reconocimiento mundial. Las agrupaciones presentan sus creaciones de habilidad y desempeño en una rutina coreografiada. La creatividad, el talento para el espectáculo y la libertad artística son apreciados procurando siempre integridad, buen gusto y que la seguridad no esté comprometida. Las rutinas más fascinantes de hip-hop contienen una variedad de estilos de la danza, movimientos originales de talento para el espectáculo y una excelente música como acompañamiento.

Definición de Hip Hop Dance

No hay definición para el baile Hip Hop. El Hip-Hop es una fusión de varias disciplinas de la danza de la callejera y de las interpretaciones culturales alrededor del mundo. Una rutina de hip-hop incorpora imagen, música, actitud, postura y el estilo de calle para hacerlo único. Las rutinas de Hip-Hop más reales muestran una gran variedad de estilos de baile hip-hop (vieja y nueva escuela), movimientos significativos (o con significado) de coreografía que transporten el carácter y la energía de la calle.

Hip Hop International (HHI)

Hip Hop International fue fundada en el año 2000 en Los Ángeles, California. Hip Hop International es reconocida mundialmente por sus producciones en vivo y producciones para televisión en ESPN, MTV y las redes internacionales alcanzando más de 170 países. Hip Hop International es representada a través de las licencias en el mundo entero quienes bajo los principios del hip-hop realizan sus eventos con auspicio de Hip Hop International y quienes califican a los bailarines y a las agrupaciones de hip hop para representar a sus países en el World Hip Hop Dance Championship y en el World Battles: B boy, Popping y Locking.

Contacto de Hip Hop International en Colombia

LIGHT SPA

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

Teléfonos: (571) 2799337 – 7603035

Celular: 3102456803

Página web: www.hhicolombia.com

E-mail: hhicolombia@gmail.com / lightspaorg@gmail.com

Twitter: [@hhicolombia](https://twitter.com/hhicolombia)

Youtube: [Yesid HHI COLOMBIA](https://www.youtube.com/channel/UCYesidHHICOLOMBIA)

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

Criterio de participación

1. Las agrupaciones deben regirse bajo las reglas de HHI.
2. Las agrupaciones participantes en los eventos internacionales y mundiales son responsables por certificar su nacionalidad y sus fechas de nacimiento.
3. El organizador se reserva el derecho de permitir o no la participación de una agrupación o bailarín basándose en su comportamiento antes, durante o después de cualquier evento realizado por HHI. Cualquier bailarín o agrupación que el organizador considere como conflictivo para la realización de un evento no podrá participar y será el organizador quien determine el tiempo de la sanción.

Cantidad y Selección de las Mega Agrupaciones participantes

El organizador del evento determina el número total de las agrupaciones participantes para las competencias locales, nacionales e internacionales. Todos los eventos deben estar organizados usando las reglas y regulaciones de Hip Hop International. Las agrupaciones que participan en el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance avanzan de **a)** rondas eliminatorias nacionales en cada país donde Hip Hop International tiene sus licencias, **b)** seleccionados por el organizador de HHI, **c)** por invitación especial de Hip Hop International. En el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance un país no puede registrar o inscribir más de tres (3) Mega agrupaciones.

Composición de una Mega Agrupación

Una Mega Agrupación está conformada por mínimo quince (15) y un máximo de cuarenta (40) integrantes. La Mega Agrupación puede estar conformada por cualquier combinación de hombres y mujeres.

Requisitos de edad

No hay límite de edad mínima o máxima. Una Mega Agrupación puede estar conformada de cualquier combinación de edades.

Requerimientos de Nacionalidad (para competencias internacionales o mundiales)

1. Cada integrante debe ser ciudadano o residente del país que representa.
2. El organizador del evento solicitará con anticipación a la competencia la prueba de nacionalidad de cada integrante con una copia del registro civil de nacimiento y/o pasaporte.
3. Un integrante extranjero deberá comprobar su residencia con un mínimo de seis (6) meses en el país presentando un documento oficial que compruebe dicha declaración.
4. Un integrante de una Mega Agrupación no podrá competir representando a más de 2 países en tres años consecutivos.

Formas y permisos de Liberación

1. Los participantes deben completar y firmar todos los formatos incluyendo pero no limitando, el registro, la información de música a utilizar y la información del seguro. Los formatos deben devolverse antes de la fecha límite de registro al organizador con el valor de la inscripción o el registro puede ser negado.
2. **Liberación por accidente:** Cada integrante de la Mega Agrupación debe firmar y presentar un formulario de liberación de responsabilidad antes de la competición, liberando a HHI, el (los) organizador (es), sus agentes, oficiales, staff y patrocinadores de cualquier accidente o lesión ocurridos a un integrante de una Mega Agrupación antes, durante o después de un evento de HHI o competencia.
3. **Liberación de Derechos de Imagen:** Todas las Mega Agrupaciones deberán firmar el formato de liberación de imagen permitiendo a HHI, al organizador del evento, agentes o patrocinadores filmar o grabar la actuación de las Mega Agrupaciones en el evento para ser utilizados en televisión, videos caseros, Internet, radio, prensa, medios, relaciones públicas, etc.

Cambios o Sustituciones

Un máximo de cinco (5) cambios o sustituciones, se pueden hacer en la Mega Agrupación (incluyendo situaciones para los campeones defensores).

Orden de Presentación en la Competencia

Ronda Preliminar - orden seleccionado al azar

* Ronda Semifinal - orden inverso al de las puntuaciones preliminares

Ronda Final - orden inverso al de las puntuaciones semifinales

* Una ronda semifinal se lleva a cabo por decisión del organizador de la competición.

Área de Competencia

El área de competencia estándar es de 12 metros x 12 metros (40' x 40') para todos los eventos de campeonato. El organizador del evento podrá ajustar el tamaño del área de presentación del piso y deberá notificar a todos los participantes con anticipación a la competencia. Bajo ninguna circunstancia el área competencia será inferior a 9 metros x 9 metros (30' x 30').

Atuendo- Vestuario

Todas las Mega Agrupaciones deberán usar vestimentas que reflejan el carácter real y el estilo natural del ambiente urbano y callejero. Un atuendo puede incluir accesorios como sombreros, casquillos, guantes, bufandas, joyería, etc. Quitarse piezas del vestuario durante la ejecución está permitido siempre que no sea ofensivo o este fuera de carácter. El vestuario o accesorios que han sido quitados tendrán que colocarse fuera del área de la competencia y jamás deberá ser aventada fuera del escenario al público. Ropa interior adecuada debe ser usada por los integrantes de la Mega Agrupación (hombres y mujeres), todo el tiempo. Ropa demasiado corta y/o muy ajustada podrá ser juzgada como inadecuada especialmente por sobreexposición de ciertas áreas del cuerpo. Aceites corporales u otras sustancias aplicadas al cuerpo o a la ropa que puedan afectar el área del escenario y la seguridad de los demás competidores están prohibidos. Las Mega Agrupaciones pueden usar botas de danza, zapatos de calle, zapatillas o zapatos atléticos del deporte. Todo el calzado debe tener limpios, suelas que rayen o marquen el escenario (zapatos y botas de calle) no son permitidos. Zapatos de tap, zapatos de jazz, y pies descalzos están prohibidos.

Accesorios

En la división Mega Agrupación los accesorios pequeños son permitidos, que sean de fácil movilidad y que sean un elemento de la vestimenta y / o se relacionan con el tema o la naturaleza de la actuación. Accesorios que se colocan en el escenario en el suelo, como sillas, escaleras, muebles, etc. no están

permitidos. La deducción por el uso de accesorios que no están permitidos es de 1,0. Rodilleras, o cualquier otro elemento usado para la seguridad y la ejecución apropiada del movimiento es permitido, pero debe estar oculto cuanto sea posible para no desviar la concentración de los jueces en el momento de la presentación de la rutina.

Atención Médica

1. Es responsabilidad de la Mega Agrupación, del entrenador o capitán de la Mega Agrupación reportar al organizador (es) del evento si uno de sus integrantes se ha lastimado o está enfermo.
2. Si antes o durante la competencia un integrante de la Mega Agrupación está enfermo, lesionado o presenta alguna condición física o emocional que ponga en riesgo su salud al competir, el integrante será declarado como no apto para la competencia o descalificado para la siguiente fase. El organizador de la competencia se reserva el derecho de retirar a cualquier competidor que aparente tener tal inhabilidad o lesión seria o requiera de atención médica.
3. El organizador de la competencia se reserve el derecho de solicitar un certificado médico que autorice al participante competir.

Equipo técnico/sonido e iluminación

1. El equipo audio/visual debe proporcionar la calidad profesional de sonido e iluminación para las Mega Agrupaciones y los espectadores.
2. El evento debe incluir un amplificador, un tablero de mezcla, lector de CD y un mínimo de cuatro (4) altavoces: dos (2) dirigidos hacia los ejecutantes, y dos (2) dirigidos hacia la audiencia.
3. El control de velocidad del equipo no se garantiza.

Requerimientos de la Música

1. Las rutinas deben ser ejecutadas en su totalidad con música seleccionada, preparada y provista por las Mega Agrupaciones. Los organizadores del evento no proveerán la música.
2. La música de competencia de una Mega Agrupación deber ser grabada en un USB y debe ser la única pieza musical grabada en esta USB.
3. La USB debe estar en buenas condiciones. Es responsabilidad de la Mega Agrupación tener una copia disponible de la música en USB para usarse en caso de presentarse la necesidad.
4. No hay un máximo o mínimo de canciones o grabaciones que se puedan utilizar en la rutina. Las canciones pueden ser editadas para enriquecer o realzar la coreografía y la presentación personal.
5. Sonidos especiales y composiciones originales están permitidos. Se debe tener cuidado en que las ediciones no sean muy complejas, que los sonidos especiales y canciones no sean de baja calidad, porque podría afectar negativamente el puntaje total de la rutina.
6. La música no deberá contener un lenguaje inapropiado, obsceno u ofensivo.
7. Una Mega Agrupación puede corregir o sustituir su pista musical al avanzar de una ronda a otra. El cambio debe hacerse y entregarse en el tiempo asignado y permitido por los organizadores. Durante el Campeonato Mundial de Hip Hop Dance, el tiempo límite para la sustitución de la música (USB), es no menor a tres (3) horas antes de iniciar la ronda de semifinales y no menor a diez (10) horas antes de iniciar la ronda final de la competencia. Ningún cambio o corrección será aceptado más allá de este plazo.
8. Debido a las diferentes Leyes de Derechos de Autor, los organizadores de la competencia no garantizan que la música de una Mega Agrupación pueda ser utilizada en los eventos en vivo, televisivos u otros medios. Los organizadores se reservan el derecho de pedir a la Mega Agrupación que cambie el tema por otro para tales situaciones.

Rondas de Práctica

Al menos que una circunstancia lo impida, todas las Mega Agrupaciones tendrán una oportunidad de practicar su rutina con la música en el área de competición con tiempo antes de la competencia. La Mega Agrupación es responsable de asistir a la ronda de práctica o puede perderla.

Rondas Competitivas

1. Una competencia puede tener tres rondas de clasificación (Preliminar, Semifinal y Final) dependiendo del número total de Mega Agrupaciones inscritas y del tiempo disponible. La decisión será determinada por el organizador del evento y anunciada a todos los participantes antes del inicio de la competencia.
2. Cuando una competencia consiste de solo dos rondas (preliminares y final) el número de Mega Agrupaciones que avanza está basada en el total de Mega Agrupaciones inscritas, y la decisión será tomada por el organizador del evento usando la siguiente escala:
 - ✓ 1-10 Mega Agrupaciones – avanzan hasta 5 Mega Agrupaciones
 - ✓ 11-15 Mega Agrupaciones – avanzan hasta 7 Mega Agrupaciones
 - ✓ 16 o más Mega Agrupaciones- hasta el 50% del número total de las Mega Agrupaciones que compiten más el campeón defensor avanza a la final.

Cuando una competencia consiste en tres rondas (preliminares, semifinales y finales) el porcentaje de mega Agrupaciones que avanza de la ronda preliminar a la ronda semifinal es el 50% del total de Mega Agrupaciones. El número de agrupaciones que avanza de la ronda semifinal a la ronda final será hasta 5 incluyendo al campeón defensor.

* Se hará el anuncio antes del inicio de la competencia avisando a todas las agrupaciones la cantidad que avanzan a la ronda semifinal y / o final.

Cambio de Rutina

Una Mega Agrupación puede modificar o cambiar su rutina original cuando avance de una ronda a otra.

Orden de Aparición en Competencia

1. El orden de la ronda preliminar será determinado por sorteo.
2. El orden de la ronda semifinal será determinado por el lugar que obtuvieron en la ronda preliminar. Las Mega Agrupaciones con menor puntuación serán las primeras y las de más alta puntuación serán las últimas.
3. La ronda Final de la competencia incluye las Mega Agrupaciones que calificaron en la semifinal más los campeones que defienden título, cuando aplique el caso. Los Campeones que defienden título avanzan automáticamente a la ronda Final sin pasar por la ronda preliminar. Sin embargo, los campeones defensores deben mostrar su rutina en la ronda Semifinal para recibir un puntaje. El actual campeón puede volver para defender su título. El actual campeón es aquel que recibió la medalla de oro del campeonato inmediatamente anterior.

EL campeonato – Reglas y Criterios generales

Duración de la rutina

División Mega Agrupación: La duración de la rutina es de tres minutos y treinta segundos (3:30). Un período de gracia de treinta segundos (30), más o menos es permitido que resulta en un mínimo de tres minutos (3:00) y un máximo de cuatro minutos (4:00). El conteo del tiempo comienza con el primer sonido audible (incluye señales, pitos, etc.) y termina con el ultimo sonido audible. La duración de la rutina (música) que dure menos de tres minutos (3:00) o más de cuatro minutos (04:00) recibirá una deducción.

Puntaje de la Rutina

La rutina de Hip Hop es evaluada según criterio de **Desempeño** y **Habilidad** para un puntaje total máximo posible de 10 puntos.

La rutina se evalúa de acuerdo a los criterios de desempeño y habilidad para un puntaje total máximo posible de 10 puntos. Los jueces evaluarán el desempeño y la habilidad de la Mega Agrupación a través del integrante más débil de la Mega Agrupación. Las Megs Agrupaciones deben ser conscientes de que tener un integrante más joven, que no es claramente más fuerte que los demás integrantes pueden bajar la puntuación.

**Criterio de desempeño y valor de los puntos:
Desempeño = 50% o cinco puntos del puntaje final**

Los jueces recompensarán las rutinas que incorporen movimientos únicos y originales/creativos, de estilos de Hip-hop ejecutados, buen uso del escenario, formaciones, teatralidad, intensidad y apariencia de calle resultando en una rutina entretenida que evoque alguna respuesta emotiva.

Creatividad (10%)

La coreografía y la presentación de la rutina en una forma única con movimientos y combinación de ellos. Formas originales de ir al piso y levantarse de él, transiciones y edición de la música que hagan resaltar la rutina de otras. Ser especial, diferente y fresco con todos los aspectos de la rutina.

Manejo del escenario, espacio, formaciones y cambios de nivel (10%)

La Mega Agrupación debe demostrar conciencia del espacio entre integrantes a través de una completa gama de formaciones únicas, complicadas y difíciles, movimientos interactivos y patrones. También será considerado el uso completo de él. La rutina deberá 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.

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

La rutina contiene movimientos dinámicos desde el comienzo hasta el final, ya sea de forma individual por parte de los miembros de la Mega Agrupación o en grupo de la misma, estas deben contener un mínimo de pausas o poses. Los integrantes de la Mega Agrupación deben poseer entusiasmo, pasión y una habilidad "natural" para "mostrar" en el escenario.

Presencia / Vestimenta Calle (10%)

(Presencia de la calle es la capacidad de los integrantes de la Mega Agrupación para demostrar una representación auténtica y desinhibida de la danza hip-hop, la presencia de la calle incluye actitud, energía, postura y estilo) La ropa y accesorios que se usen deben representar y reflejar el carácter real y el estilo natural del entorno urbano con un estilo único que haga resaltar a la Mega Agrupación. Los integrantes de la Mega Agrupación no tienen que estar vestidos iguales o similares. La individualidad del vestuario puede ser tenida en cuenta sin ningún inconveniente. Las Mega Agrupaciones pueden usar vestimenta que represente el tema de su rutina. Trajes de animales, personajes cómicos o de halloween no son recomendados. En caso de alguna duda contactar a Hip Hop International.

Valor de entretenimiento/ atracción hacia el público (10%)

Las Mega Agrupaciones con sus rutinas deben conectar con la audiencia y provocar respuestas emotivas ej., emoción, alegría, risas, involucramiento y/o sentimiento de drama relativo al estilo presentado. La rutina debe dejar una impresión memorable y duradera.

**Criterio de habilidad y valor de los puntos:
Habilidad = 50% o cinco puntos del puntaje total**

Los jueces evaluarán la ejecución y dificultad del el/los estilo(s) presentado(s): popping, locking, breaking, house, etc. Los jueces considerarán la calidad del movimiento durante toda la rutina, incluyendo la localización de brazos, piernas y cuerpo, combinación de los tres niveles piso, de pie y aire y sincronización de los integrantes de la Mega Agrupación.

Musicalidad (10%)

Es el uso sincronizado de la actuación, la coreografía con la música y la habilidad grupal de actuar simultáneamente con ella. Movimientos y patrones realizados para simular sonidos de los integrantes de la Mega Agrupación en ausencia de música grabada (ej., zapateo, aplausos, voz, etc.) será considerado musicalmente y juzgado similarmente.

Musicalidad - Técnica de Beat/Síncopa - Los movimientos dentro de la rutina deben demostrar estructura musical y estilo, ej., uso de variaciones rítmicas enfatizando en el upbeat, downbeat, tempo y acentos en patrones musicales sencillos, dobles, de medio tiempo y sincopas.

Musicalidad –Movimientos relacionados con la música –Mantenerse en el tiempo de la música, moverse dentro del beat o variaciones de la música, y usando frases identificables para construir la rutina coreográfica.

Sincronización (10%)

Los movimientos de las Mega Agrupaciones deben ser realizados con sincronía; el rango de movimiento, velocidad, la sincronización y ejecución deben ser realizados por todos los integrantes de la agrupación al unísono. Los movimientos en cannon, secuencias o Peel off son permitidos.

Ejecución / Movilidad controlada y estabilización (10%)

La Mega Agrupación debe mantener el control de la velocidad, dirección, momento y localización corporal durante toda la rutina.

Dificultad de ejecución de estilos auténticos de Hip Hop (10%)

La dificultad es medida por los niveles de capacidad demostrada por todos los integrantes de la Mega Agrupación y la variedad de los estilos realizados. La consideración es dada por el número de integrantes de la agrupación que intenten y completen exitosamente coreografías complicadas y que demuestren por su variedad estilos de baile y su ejecución además del entendimiento de los fundamentos y orígenes del hip hop / street dance. Consideración adicional y recompensa de puntos de dificultad es otorgado a las Megas Agrupaciones que intenten realizar movimientos complicados con todos o la mayoría de sus integrantes.

Variedad de estilos de Street Dance (10%)

Tres (3) o más estilos de baile deben ser identificables en una rutina de una Mega Agrupación para recibir el máximo de 1 punto o 10%

Una Mega Agrupación que realice dos (2) estilos de baile identificables recibirá un máximo de punto cinco (.5).

Una Mega Agrupación que realice un (1) estilo de baile identificable recibirá un máximo de punto veinti cinco (.25).

Las Mega Agrupaciones podrán incluir dentro de sus actuaciones una amplia selección de estilos del Street Dance de la lista provista sin el uso excesivo de los mismos patrones y movimientos. Un variado rango de estilos podrán ser mostrados en la coreografía usando movimientos de brazos, piernas y cuerpo.

La siguiente es una lista de estilos de Street Dance desde la fundación hasta el presente *:

- Locking
- Popping
- Bboying/Bgirling (breaking)
- Wacking/Punking
- Vogueing
- House Dance
- Party Dance o Club Dance (ritmos populares del dance)
- Hip Hop Dance/Coreografía (new style)
- Krumping
- Stepping/Gumboots

La danza tradicional y el folklore son bienvenidas y pueden ser consideradas parte de una rutina de street dance sin exceder su uso en tiempo.

Lista de Penalizaciones / Deducciones

DESEMPEÑO

Todos los integrantes de la Mega Agrupación deben estar en el escenario por mínimo 30 segundos durante la apertura y conclusión de la presentación 1.0

Inicio Tardío – apareciendo en escena después de 20 segundos de ser anunciado .05

Fanfarroneo .05

Pre Inicio – Pre actuación mayor a 10 segundos .05

Caída o tropiezo /por ocurrencia – Mayor 1.0

Caída o tropiezo /por ocurrencia – Menor .05

Falso comienzo .25

MÚSICA

Música bajo el mínimo o más del máximo permitido (3:00-4:00) 6 - 10 segundos .1

Música bajo el mínimo o más del máximo (3:00-4:00) más de 10 segundos 0,5

Contiene lenguaje inapropiado .2

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

Gestos obscenos, comentarios o movimientos por ocurrencia .1

Uso excesivo de gimnasia, acrobacia o movimientos peligrosos 1.0

VESTIMENTA

Uso de accesorios inapropiados 1.0

Ropa o accesorios lanzada al público .05

Uso de accesorios que afecten la rutina .25

Ropa / Calzado inadecuados .05

Ropa no intacta (cordones desatados, prendas de vestir caídas o sueltas) 0.5

El uso de aceites para el cuerpo, pintura u otras sustancias que afecten el rendimiento .1

Ropa o accesorios lanzados al público .05

Incidencia de Circunstancias Extraordinarias

Una circunstancia extraordinaria es un acontecimiento fuera del control de una Mega Agrupación que afecta la capacidad de desempeño de la misma al inicio o en cualquier momento de la rutina. Una circunstancia extraordinaria no está limitada a los ejemplos listados a continuación y puede ser declarada a discreción del Juez Director.

Ejemplos:

1. Se reproduce la música errónea o con claves.

2. Problemas de la música por mal funcionamiento del equipo.

3. Alteraciones causadas en general por el mal funcionamiento de equipo. Es decir, luces, escenario, sonido, etc.

4. La introducción de algún objeto extraño o perturbación en el escenario, por parte de algún integrante de la Mega Agrupación o el público, justo antes o durante la actuación.

Manejo de una Circunstancia Extraordinaria

1. Es responsabilidad de la Mega Agrupación detenerse inmediatamente si una circunstancia extraordinaria ocurre.

2. El organizador de la competencia, el Juez Director y el comité del evento revisarán la situación, y confirmarán la decisión y corrección del problema, la Mega Agrupación será llamada una vez más y reiniciara la rutina. Si el reclamo de la Mega Agrupación se determina por el Juez Director sin fundamentos, a la Mega Agrupación se le permitirá reiniciar la rutina dando como resultado una deducción de .5.

3. El reclamo de una circunstancia extraordinaria presentada por una Mega Agrupación después de la rutina no será aceptada o revisada.

Inicio y Final Mega Agrupación

Todos los integrantes de la Mega Agrupación deben comenzar la rutina en el escenario por un mínimo de 30 segundos y al final de la misma, los integrantes de la Mega Agrupación deben estar por un mínimo de 30 segundos. Los integrantes de la Mega Agrupación pueden salir o entrar del área de competencia libremente por el resto de la rutina.

Inicio Tardío

Una Mega Agrupación que no aparezca en el escenario y tome su posición de inicio 20 segundos después de haber sido llamado, se considerará un inicio tardío y recibirá una deducción en el puntaje.

Pre Inicio

Un pre inicio ocurre cuando antes de tomar la posición de inicio, la Mega Agrupación demuestra ejercicio excesivo o se muestra un integrante más de 10 segundos después de que todos los integrantes han entrado al escenario. Se impartirá una sanción.

Salida en Falso

Salida en falso es un movimiento compuesto por uno o más integrantes de la Mega Agrupación antes o después de señal / beep / inicio de la música, causando una solicitud de reinicio de la rutina por parte de la Mega Agrupación.

No Show

Una Mega Agrupación que no aparezca en el escenario al comienzo para tomar la posición de inicio (60 segundos después de ser llamados será declarada "No Show" y serán descalificados.

Grandstanding

Grandstanding es una muestra después de la presentación o una pose después de la rutina. Será causa de una deducción.

Fallas

1. Falla Mayor

- a. Un integrante de la Mega Agrupación cae de un soporte y es irrecuperable.
- b. Un integrante de la mega Agrupación cae durante la actuación y es irrecuperable.

2. Falla Menor

- a. Un error accidental durante la presentación que es recuperable.
- b. Un integrante de la Mega Agrupación tropieza o cae durante la actuación y es igualmente recuperable.

Calificación de una rutina

Panel de Jueces

Un panel de jueces constará de seis (6) u ocho (8) personas, Si existen circunstancias atenuantes, el Juez director o principal y/o el organizador del evento pueden ajustar el numero de jueces.

1. Todos los jueces deben cumplir con los requisitos de elegibilidad, ser capacitados, tener habilidad para juzgar y certificación requerida. Los jueces son asignados ya sea a la posición de Desempeño o Habilidad y su puntuación será asignada solo en su respectiva área.
2. Competencias locales, Regionales o nacionales; número de jueces requeridos:
 - a) Tres (3) jueces de Habilidad
 - b) Tres (3) jueces de Desempeño
 - c) Un (1) Juez director o principal
3. Competencias internacionales y Mundiales; el mínimo de jueces requeridos:
 - a) Cuatro (4) jueces de Habilidad
 - b) Cuatro (4) jueces de Desempeño
 - c) Un (1) Juez director o principal
 - d) d. un director técnico. (Campeonatos Mundiales y Continentales)

Localización de los jueces en el campeonato

El panel de jueces y el Juez director o principal estarán sentados en la mesa localizada paralelamente al escenario, distanciada lo suficiente para proveer una vista clara y sin obstrucciones de cada agrupación de "pies a cabeza". Iluminación adecuada debe ser provista. Los jueces de Desempeño y Habilidad estarán sentados en posiciones alternadas ej., Desempeño, Habilidad, Desempeño, Habilidad, Desempeño, etc.

Deberes de los jueces

1. Jueces de Desempeño

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo con el criterio de desempeño, creatividad, manejo del escenario, teatralidad, presencia de calle y variedad de estilos de Hip Hop.

2. Jueces de Habilidad

Evaluar y calificar la rutina de acuerdo con los criterios de Habilidad del baile Hip-Hop: musicalidad, sincronización, ejecución correcta de los estilos y dificultad.

3. Juez director o principal

a. El Juez director o principal puede que califique o puede que no califique las rutinas. La responsabilidad del juez director o principal es de velar por que el desempeño de cada juez sea justo y apropiado, evaluar todas las discrepancias, penalidades, deducciones y descalificaciones. Un juez puede ser removido y reemplazado del panel por el juez director o principal dado el caso. El juez director o principal puede también asistir a los entrenamientos de los jueces especialmente a o lo que refiere a la identificación y demostración de los diez (10) estilos oficiales del street dance para HHI.

b. Las tareas del Juez director o principal específicamente en cuanto a la realización de una rutina, incluye:

- i. Confirmar la realización, número y la ejecución apropiada de los estilos del street dance.
- ii. Evaluar si movimientos prohibidos son realizados.
- iii. Identificar y evaluar "caídas" menores y/o mayores.
- iv. Evaluar las entradas y salidas del escenario, comienzos tardíos o anticipados, fanfarroneo e interrupciones de rutinas.
- v. Evaluar si hay violaciones de vestuario.
- vi. Evaluar violaciones musicales, incluyendo lenguaje inapropiado y duración.
- vii. Detección y selección de jueces.

Las decisiones finales serán tomadas de acuerdo a la concertación con los jueces especializados para cada área ejemplo decisiones de desempeño con jueces de desempeño y así mismo con los jueces de habilidad.

4. Director Técnico

Las tareas del director técnico incluyen la educación y capacitación de los jueces en cuanto a las reglas y regulaciones de HHI y asistir al Juez director o principal en la evaluación de la calificación justa y acertada del panel de jueces.

Las tareas específicas del director del panel incluyen:

- i. La gestión de las actividades programadas por el panel.
- ii. Coordinación de las sesiones de retroalimentación de las agrupaciones.
- iii. Programar, enseñar y administrar el taller de entrenamiento de los jueces.
- iv. Facilitar el sorteo de orden de presentación de las agrupaciones en la competencia.
- v. La publicación de los puntajes o resultados al público.
- vi. Detección y selección de jueces.
- vii. Gestión de preguntas y consultas.
- viii. Conducción de la reunión post competencia con los representantes de las agrupaciones participantes.

Puntuación y Posiciones

1. La puntuación preliminar y / o semifinal no es factor en la puntuación final. La puntuación preliminar es descartada para la puntuación semifinal y esta es descartada para la puntuación de la ronda final.
2. Las posiciones finales de las agrupaciones son determinadas por la puntuación en su ronda final solamente.
3. Las calificaciones de los jueces serán publicadas al público siguiendo las rondas preliminares, semifinal y final.
4. Cuando hay deducciones, los jueces informarán a la agrupación seguida la ronda preliminar de la competencia.
5. EL puntaje final determina las posiciones de las agrupaciones por cada división.

Calculo del puntaje final

1. El puntaje mas alto posible es diez (10).
2. En un panel de 6 jueces (6) las puntuaciones de Desempeño y Habilidad serán promediadas y después totalizadas en el cálculo del puntaje final. En un panel de ocho jueces (8) los puntajes más altos y más bajos serán descartados y los seis restantes serán promediados y luego totalizados en el cálculo del puntaje final.
3. Cualquier deducción realizada por el Juez director o principal será reducida del puntaje final, para arrojar un puntaje total final.
4. El puntaje final será redondeado al decimal más cercano.

Puntajes de empate

Los puntajes de empate serán desempatados en el siguiente orden:

1. La agrupación con el puntaje más alto de Desempeño.
2. La agrupación con el puntaje más alto de Habilidad.
3. Un análisis de los jueces en orden de divisiones.

Discrepancias en las reglas y/o competencia

1. Cualquier problema o discrepancia durante la competencia será llevada al organizador de la competencia quien la llevará al juez director o principal, director técnico y /o al comité de evento, y la decisión respectiva será final.
2. Cualquier discrepancia dada por la traducción o interpretación de las reglas será resuelta de acuerdo a la versión en Inglés. En el evento de cualquier discrepancia, la versión en inglés se mantendrá.

Protestas

Las protestas están prohibidas y no serán aceptadas sin importar los puntajes o decisiones finales.

Ceremonia de Premiación

La competencia concluirá con una ceremonia donde se premiarán a las Mega Agrupaciones con mayor puntaje. Medallas, trofeos, cintas, y/o premios serán dados al menos a las tres Mega Agrupaciones con el mayor puntaje de la competencia.

Qué se debe considerar en el desarrollo de la rutina

Para realizar una rutina ganadora elija CUIDADOSAMENTE los estilos de street Dance que representen mejor los puntos fuertes de la Mega Agrupación y el sabor de su personalidad. Las Mega Agrupaciones son animadas a ser frescas, imaginativas e innovadoras en sus coreografías y seguir su propio estilo e identidad.

Evite seguir o ser influenciado por rutinas de Campeonatos Mundiales pasados. No hay modelo distintivos para una rutina ganadora. Lo que fue único y especial un año puede llegar a ser sobre usado el siguiente. Los jueces de HHI buscan actuaciones que sean diferentes, nuevas, originales y la muestra de varios estilos del Street Dance. Sean ustedes mismos y expresen la diversidad de la Mega Agrupación con pasión, intensidad y estilo.

Una rutina Ganadora debe incluir una amplia cantidad de baile. No cometa el error, de usar muchas canciones e incluir demasiados efectos sonoros dado que normalmente eso inhibe la actuación. Editar

la música excesivamente o sumar demasiados efectos sonoros puede llegar a afectar el fraseo, el conteo de 8 tiempos y la musicalidad. Las canciones en una rutina están hechas para dejar una impresión o para expresar un tema musical permitido por un baile sin interrupción. El sobre uso de ediciones y efectos sonoros lleva a una no música - no actuación. Sea cuidadoso y preserve la musicalidad de la rutina.

Frecuentemente se escatima o es olvidado por las Mega Agrupaciones el encuentro del "Groove o swagga". El groove es la reacción del bailarín con el beat y el trasfondo. Ayuda al bailarín a improvisar y expresar su baile desde dentro hacia fuera. El groove existe en todos los tipos de música y danza y ciertamente en todos los estilos del Street Dance. Es lo que hace al "funky". Encuentre el Groove en su música y expréselo en la rutina de la mega Agrupación. Es otra oportunidad de lucirse y de ser recompensado por los jueces.

Las Mega Agrupaciones podrán considerar incluir menos estilos del street dance y ejecutarlos perfectamente que incluir mas con la posibilidad de ejecutarlos de una manera mas pobre. El número de estilos del street dance recompensados por los puntos de máxima variedad en una rutina es tres.

Los jueces evaluarán la habilidad de la Mega Agrupación por su integrante más débil. Las Mega Agrupaciones deben tener encuentra que tener un integrante más débil que claramente no es tan fuerte como sus compañeros puede representar un descuento significativo en el puntaje final.

La inclusión de danzas tradicionales (culturales) y folklor para mejorar la individualidad y así mismo, es permitido y bienvenido, ejemplos: Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

Los movimientos realizados en una rutina que requiera preparación para llegar al movimiento ej., back slip, serán considerados como trucos sin valor a menos que sean precedidos, seguidos e integrados dentro de la danza coreográfica. La inclusión de TRUCOS (una práctica establecida por el uso de habilidades especializadas representativas de un campo particular de actividades que no pertenece a la danza Hip Hop ej., Gimnasia) puede sumar a la producción final de la rutina, pero puede no afectar el puntaje final colocando una rutina por encima de otra. Ningún punto especial será otorgado por la inclusión "especifica" de trucos pero usarlo para resaltar el tema de la rutina, personalidad y emoción es un riesgo admisible.

Originar y usar un único "movimiento de firma" para incrementar la creatividad y el atractivo de la agrupación es permitido. La inclusión de un MOVIMIENTO DE FIRMA (acto difícil, diestro, o inteligente diseñado para provocar intriga y/o sorprender, que envuelva a la mayoría de los integrantes de la agrupación al mismo tiempo) mejorara una rutina e incrementará el puntaje si se ejecuta correctamente y es relevante a la idea en general de la actuación. La creación y el uso de un movimiento de firma ayudan a identificar una Mega Agrupación de las otras. Sin embargo, se sugiere a las Mega Agrupaciones limitar el número de movimientos de firma, dado que el tiempo que pueden necesitar para ser ejecutados puede tomar más de lo necesitado y podría quitar tiempo en el que se realice una cantidad apropiada de danza para obtener un buen puntaje total.

Las Mega Agrupaciones están autorizadas a utilizar más de una rutina o variaciones de la misma rutina en un evento de campeonato HHI. Mantener la rutina de nuevo cuando se realiza frente al mismo panel de jueces a través de las rondas preliminares, semifinales y final es aceptable y se sugiere que así sea.