

WDSF - Manual de Normas y Reglas Breaking



Fecha: febrero del 2019 (Versión 1)

Esta versión de Normas y Reglas del Breaking de la WDSF es una adaptación del libro de Reglas de YOG WDSF documento que fue creado por la WDSF en 2018 por los autores siguientes:

Autores por orden alfabético:

Dominik Fahr, and8
Kevin "Renegade" Gopie Steve
"Silverback" Graham
Patrick Grigo, and8
Dr. Gabriel Ma
Niels "Storm" Robitzky
Mario Roth, Six Step
GmbH Thomas Shaughnessy, WDSF

Corrector y organizador del formato:

Géraldine Zahnd, WDSF

Crédito fotográfico:

Fotografía de portada por el fotógrafo Little Shao

Traducción al español:

Oscar "mos-k" Ortíz
Itzel Arellano

Adaptación al español de España:

Comité de Competición Breaking FEBD

Tabla de Contenido

- 1. Prólogo**
- 2. Introducción al estilo de danza Breaking**
 - 2.1. Una breve historia del Breaking competitivo
 - 2.2. Elementos del Breaking
- 3. Reglamento General para el 2018 Juegos Olímpicos de la Juventud**
 - 3.1. Formato de competición
 - 3.2. Conducta de los Atletas
- 4. Sistema de Juicio**
 - 4.1. El Sistema de Valores Trivium
 - 4.2. La Metafísica del Sistema de Valores Trivium
 - 4.3. Los criterios y su Jerarquía
 - 4.4. Descripción detallada de los seis criterios de evaluación
 - 4.4.1. Calidad física - Dominio superior en el Trivium
 - 4.4.2. Calidad interpretativa - Dominio superior en el Trivium
 - 4.4.3. Calidad artística - Dominio superior en el Trivium
 - 4.4.4. Superposición de valores
- 5. Reglas y regulaciones para la Competición**
 - 5.1. Reglas y regulaciones para las batallas 1vs1
 - 5.1.1. Preselección para batallas 1vs1
 - 5.1.2. Fase Round Robin para batallas 1vs1
 - 5.1.3. Fase Knock-Out para batallas 1vs1
 - 5.2. Reglas y regulaciones para batallas de equipos
 - 5.2.1. Preselección para batallas de equipo
 - 5.2.2. Fase Round Robin para batallas de equipo
 - 5.2.3. Fase Knock-Out para batallas de equipo
- 6. Situaciones excepcionales**

1. Prólogo

El presente Manual de Reglas y Regulaciones del Breaking (MRRB) contiene las reglas primarias, disposiciones y requisitos para la planificación, organización y buen funcionamiento de las competiciones de Breaking de la WDSF.

Por otra parte, es importante señalar, que los formatos de competición para Breaking no solamente consisten en competiciones de 1vs1 y 2vs2. Existen también competiciones donde las modalidades pueden ser de 3vs3, 4vs4 y de crews vs crews enteras con un número variado de integrantes, donde es posible que el número de miembros de cada crew sea desigual. La elección de unas categorías como Olímpicas frente a otras, no debe ser vista como una infravaloración de los otros muchos formatos populares de competición.

Evolución del contenido

Esta es una versión adaptada para la Federación Española de Baile y Deportivo de la versión actual del manual original: WDSF - Breaking Rules and Regulations Manual (BRRM) (versión 1), publicado en febrero de 2019. La Federación Mundial DanceSport (WDSF) se reserva el derecho de modificar este documento y las normas reflejadas en éste.

2. Introducción al estilo de danza “Breaking”

Breaking (también llamado B-Boying o B-Girling) es un estilo de baile urbano que se originó a mediados de la década de los 70s en el distrito del Bronx en Nueva York. Los primeros creadores de Breaking eran jóvenes afroamericanos y puertorriqueños. Durante los siguientes ~ 40 años, el Breaking ha evolucionado desde sus raíces en el Bronx a una forma de arte cultural reconocido internacionalmente, que incluye elementos de danza urbana y movimientos atléticos.

2.1. Breve historia del Breaking competitivo

El arte del Breaking evolucionó a partir de diversas manifestaciones de danzas y otras actividades que influyeron en los jóvenes de Nueva York durante la primer mitad de los años setenta. En los primeros años, los B-boys y B-girls bailaban en fiestas, en clubs y en la calle, practicaban en sus casas, en los pasillos de los edificios o en los centros comunitarios. Durante esa época, rara vez se llevaron a cabo competiciones estructuradas con jueces .

A principios de 1980, el Breaking había comenzado a llamar la atención de los medios de comunicación en los Estados Unidos y la danza se hizo cada vez más popular, extendiéndose rápidamente a través de los Estados Unidos y en el extranjero. Se formaron crews de Breaking como los Zulu Kings, Rock Steady Crew, Dynamic Rockers y New York City Breakers - que desarrollaron no sólo los fundamentos de la danza, sino también los movimientos más complejos.

En 1983, la gran producción Flashdance introdujo el Breaking al público general a gran escala. Aunque Flashdance no estaba ideada para ser únicamente una película de

Breaking, ya que solo aparecía en algunas escenas de esta, la película tuvo un gran impacto inspirando a personas de todo el mundo a practicar Breaking.

Después de Flashdance, se produjeron una serie de películas enfocadas al Breaking, tales como: Breakin' y Beat Street. Beat Street destacó por una de las escenas más famosas de Breaking vistas en una película, la batalla entre Rock Steady Crew y New York City Breakers. La escena fue filmada en el Roxy, que era un club nocturno del barrio bajo de West Side en Manhattan y la plataforma perfecta para la escena de Breaking, donde los crews de cada barrio de Nueva York iban a bailar y batallar entre sí.

A mediados de la década de 1980, el Breaking se había convertido en un fenómeno mundial con una amplia cobertura por parte de los medios de comunicación, pero a finales de la década de 1980, muchos estadounidenses declararon una ruptura en esta moda por haber ido y venido tanto; esto era al menos la percepción del público en general.

A medida que la década de 1990 se acercaba, sólo una minoría de B-boys/girls en todo el mundo comprendía la relevancia cultural de esta expresión de arte así que comenzaron a impulsar a bailarines retirados para que ayudaran a re-activar la escena del Breaking. Una gran cantidad de actividades y colaboraciones se iniciaron en el campo de la danza teatro, pero también se abrió una nueva etapa de competiciones con jueces.

En 1990, se creó la Batalla Internacional del Año (Battle of the Year BOTY). En la tradición de Battle of the Year, las crews de Breaking realizan un showcase representando a sus países, un grupo internacional de jueces selecciona a las mejores presentaciones y, a continuación, las mejores crews batallan una contra la otra por el primer lugar. Battle of the Year fue el primer evento de Breaking en establecer formalmente competiciones con jueces a gran escala. Hoy en día, Battle of the Year incluye eventos de clasificación en todos los continentes y es tradicionalmente el evento de Breaking más grande del mundo, en términos de asistencia de espectadores.

A medida que la década de 1990 pasaba, se crearon otros eventos internacionales de Breaking, incluyendo el Pro-Am en Miami, The Bboy Summit y el Freestyle Session, ambos en California. Con la llegada de estas competiciones con jueces, se generó un nuevo interés por el Breaking en las áreas urbanas y los B-boys/girls que comenzaron a competir en la generación de 1990, crecieron participando en batallas organizadas en todo el mundo.

Además de Battle of the Year y Freestyle Session, los principales eventos internacionales de Breaking hoy en día incluyen The Notorius IBE (Holanda), Outbreak Europe (Eslovaquia), el Red Bull BC One Championships (Mundial), el UK B-boy Championships (Inglaterra), el Silverback Open (Estados Unidos), BIS (China), y The Undisputed World Finals (Mundial), entre muchos otros organizados principalmente en Norteamérica, Europa y Asia.

No solamente existe la escena activa competitiva con premios en efectivo y tours profesionales, tales como el Undisputed World Bboy Series (diez eventos internacionales y una final) y el UDEF Pro Breaking Tour (40 eventos con premios en efectivo, principalmente en Norteamérica), sino que también el Breaking aparece con frecuencia en programas de televisión y en comerciales, así como en obras de teatro o como parte de producciones de danza contemporánea. En resumen, el Breaking se ha convertido en un medio de expresión artística de carácter cultural y mundial que incluye elementos deportivos, dando así su naturaleza atlética. Evidentemente, esto condujo en el 2016 a que el Comité Olímpico

Internacional (COI), tomara la decisión de agregar el Breaking a los Juegos Olímpicos de la Juventud 2018 en Buenos Aires, Argentina.

2.2. Elementos de Breaking

El Breaking consta de tres elementos principales: el top rock, el down rock y los freezes; como se describe a continuación.

A. Top Rock:

En el top rock (también **toprock**), todos los movimientos se realizan de pie. Cuando se hace top rock, los B-boys/girls se están preparando para bajar al suelo. La mayoría de los solos de Breaking comienzan con top rock. Originalmente, los movimientos de top rock fueron pensados para que otros bailarines se apartaran del camino. La actitud del B-boy/girl durante la fase de top rock en el set de Breaking, debe presentarse con fuerza. Cuando los B-boys/girls hacen top rock en medio de una pista de baile en el club, por lo general llaman la atención y la gente abre un círculo alrededor de ellos. Este círculo, facilitará que cada B-boy/girl pueda llevar a cabo los movimientos de suelo con el espacio necesario. La mayoría de los movimientos de top rock se originaron por el rock dance (también conocido como rocking), y los pasos utilizados con mayor frecuencia en el top rock son el Indian o Outlaw Two-Step y el Crossover Step.

B. Down Rock

El down rock (también **downrock**) está compuesto en su totalidad por movimientos de suelo que comienzan cuando el B-boy/girl toca el suelo con sus manos. Las posiciones supina o prona también se incluyen en el down rock; es decir, cuando el B-boy/girl está literalmente en el suelo sobre su espalda o su estómago. Para obtener una mejor comprensión, el down rock se puede subclasificar de la siguiente manera:

- **Drops:** Los drops representan las diferentes formas de conseguir llegar al suelo en un movimiento, formando así la transición entre el top rock y el down rock. Algunas de las transiciones de drops más famosas son llamadas sweeps o coin drops.
- **Footwork / legwork:** Este incluye elaborados pasos, movimiento de piernas, patadas y sweeps, todo esto mientras se baila en el suelo. Hay conceptos enteros como el six-step, el 8-ball o el pretzel, que contienen diferentes variaciones del mismo paso y una gran posibilidad de interpretaciones, cada variación contiene sus propios componentes y tradiciones en el baile.
- **Spins:** Un giro con un mínimo de 360 grados ejecutado en el suelo, se considera que es un spin. Cuando un spin se ejecuta con varios giros a la vez se vuelve parte de la familia de los power moves (también powermoves). Si un giro de 360 grados se realiza completamente en el aire, se le conoce como full twist. Cuanto más vertical se hace el spin, más difícil es mantener el equilibrio. Por lo tanto, el 1990 (un giro en una sola mano, en un sólo brazo y en posición de parado de manos) o el 2000 (en el que los B-boys/girls giran sobre ambas manos juntas mientras se está en una posición de parado de manos) a veces son considerados como los reyes de

los spins. Los movimientos de spin como el head-spin, el back-spin o el hand-glide, son movimientos que la mayoría de los B-boys/girls asocian con volver al Breaking de la década de 1980.

- **Power Moves:** Los power moves son un complejo conjunto de movimientos finos en los que el juego con la gravedad se ve reforzado a través de la fuerza centrífuga (centrifugal power) - que es la velocidad y la dinámica presente en el power move y lo que dio origen a este término descriptivo. Todos los power moves tienen un movimiento de rotación y, a menudo conducen a un círculo que se forma alrededor de los B-boys/girls en la pista de baile. En un set limpio de power move, el Bboy/girl rara vez toca el suelo con sus pies. Algunos de los power moves más frecuentes se derivan de air flares, windmills y floats; cada uno de ellos, representa una familia de movimientos.
- **Blow Ups:** Los blow ups son movimientos rápidos y explosivos que conducen a un momento de sorpresa durante el set del B-boy/girl. A veces incluyen flips y freezes.
- **Air Moves:** El término indica que hay un momento, durante el set del B-boy/girl, en el cual el cuerpo entero no toca el suelo. Cualquier tipo de salto se puede adaptar a esta descripción. Los flips, por ejemplo, se consideran parte de la familia de los air moves. Algunos otros ejemplos incluirían el air backspin, el air flare o el air twist.
- **Transiciones:** Las transiciones son los movimientos que suceden entre los movimientos. Son los enlaces que dan el aspecto dinámico a la ejecución de un Bboy/girl. Pueden ser muy sutiles, pero merecen toda la atención a nivel competitivo. Mientras que otros movimientos como los swipes o los windmills a menudo se realizan dentro de un patrón repetitivo, los movimientos de transición se ejecutan una sola vez dentro el set y esto hace que la ejecución del B-boy/girl se vuelva algo inesperado. Hay que tener en cuenta que también las transiciones se pueden hacer entre el top rock y el down rock.

C. Freezes:

Un freeze es una pose en la que el bailarín deja de moverse completamente en momentos específicos dentro de un set. El freeze ofrece la oposición perfecta a la agilidad continua que desempeña el B-boy/girl. En la mayoría de los casos, un freeze requiere mucho equilibrio y fuerza, o mucha flexibilidad. Si se elige un freeze fácil y cómodo, entonces el carácter del B-boy/girl debe potenciarlo para mejorar el impacto del movimiento. Lo que puede ser confuso, es el hecho de que las posiciones de freeze también se pueden utilizar como movimientos – el baby freeze, por ejemplo, puede convertirse fácilmente en parte del footwork, suponiendo que el B-boy/girl decide no hacerlo freeze y más bien decide seguir bailando. Sólo un alto total en cierta posición, hace que sea un freeze. Los nombres de los freezes suelen describir la posición en cuestión. Algunos ejemplos serían: el chair freeze, que hace parecer que se está sentado en una silla; el hollow-back freeze, en el que hay apoyo de la cabeza, la espalda se arquea y los pies tocan casi el suelo; y el ninja freeze, en el que parece que se está haciendo una patada con salto.

3. Reglamento General

Las regulaciones que se describen a continuación, cubren las siguientes disciplinas:

- Breaking 1 vs 1 (Bgirls y Bboys), cada set puede durar un máximo de 60 segundos
- Breaking 2 vs 2 (equipos, formados por 2 Bgirls o 2 Bboys, o 1 Bboy y 1 Bgirl), cada set puede durar un máximo de 90 segundos.

Durante cada batalla de equipos, se espera que los B-boys o B-girls de cada equipo puedan representar una cantidad más o menos equivalente de tiempo cuando se combinan todas las rondas de una batalla; Sin embargo, no hay penalización explícita por desequilibrios en el tiempo de representación entre cada B-boy o B-girl del equipo.

3.1. Sistema de competición

Todos los eventos de la competición consisten en batallas entre dos B-boys/girls o dos equipos. Cada batalla se compone de un número fijo de rondas y cada ronda debe seguir una misma secuencia: un B-boy/girl (o equipo) realiza primero un set, y luego el otro Bboy/girl (o equipo) responde con su set. Estos dos sets comprenden una ronda dentro de una batalla.

Las batallas serán juzgadas por un mínimo de tres jueces o por otro número impar de jueces, además de un árbitro (juez principal), quien será responsable de garantizar el cumplimiento de las normas y reglas.

Dependiendo del número de participantes, las dos competiciones de uno contra uno (masculino y femenino) y la competición de batalla de equipos comenzarán con una fase de preselección seguida de una fase de Round Robin y luego una fase de eliminación directa. Son posibles diferentes formatos de Round Robin, dependiendo del número de participantes. El organizador y/o el administrador de la competición deciden finalmente el formato de la batalla y lo aprueban junto con la WDSF.

Las batallas deben ejecutarse sin ningún contacto físico por parte de los oponentes; altercados físicos deberán dar lugar a advertencias y potencialmente a la descalificación por parte de los jueces, dependiendo la naturaleza del altercado.

3.2. Conducta de los atletas

Todos los atletas deben comportarse de manera responsable y con buen espíritu deportivo, de acuerdo con las directrices del COI. Incluyendo el respetar a los otros atletas, sin comportamiento ofensivo o amenazante en absoluto. Todos los atletas deberán estar a tiempo y habrá cero tolerancia para fumar o beber durante la competición. Por otra parte, todos los atletas deben cumplir con las normas establecidas por la Agencia Mundial Antidopaje (WADA), para cualquier duda referirse a la Lista de Prohibiciones de la WADA (www.wada-ama.org).

4. Sistema de juicio

El Sistema de Evaluación Trivium es el sistema que se recomienda utilizar en las competiciones de Breaking de WDSF, basados en la experiencia de los Juegos Olímpicos de la Juventud en Buenos Aires 2018. Se pueden considerar otros sistemas de evaluación junto con el Organizador y el Director de la competición, con previa aprobación de WDSF.

4.1. Sistema de Valores Trivium

Introducción al Cross-Fader:

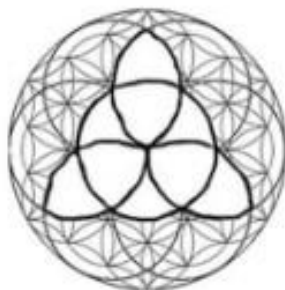


Al comparar las intervenciones de los B-boys/girls que compiten en tiempo real, el balance entre ellos puede cambiar constantemente. Mediante el uso de la escala de cross-fader, se evita que los jueces cometan juicios de blanco/negro, lo que permite que su juicio se acerque más a la realidad mediante una decisión gradual. Esta es la razón por la que el instrumento principal del Trivium es un cross-fader, lo que permite ajustes en la evaluación de todos los criterios calificados por los jueces.

4.2. La Metafísica del Sistema Trivium

El sistema de valores Trivium es un modelo holístico de juicio en el que todos sus criterios se relacionan uno con el otro. El todo es la suma de todas sus partes. Como tal, los jueces tienen que observar el desempeño completo del competidor, abarcando: contenido, aspectos y desenvoltura

El término "Trivium" se deriva del latín medieval y significa un lugar donde se cruzan tres caminos. Más tarde se utilizó para describir el estudio de la gramática, la retórica y la lógica, concepto análogo de tres partes: mente-cuerpo-alma.



4.3. Los criterios y su jerarquía

La mejor manera de mostrar el proceso de pensamiento que deriva del Sistema de Valores Trivium es mediante la creación de un triángulo - en cada una de las tres esquinas, hay un criterio de gran valor cualitativo: (1) Calidad física (para el cuerpo), (2) Calidad interpretativa (para el alma) y (3) Calidad artística (para la mente). Cada uno de estos tres criterios cualitativos, están a su vez divididos en dos subcategorías, con el Trivium. Todos los criterios se entrelazan e influyen entre sí, estando representados de la siguiente manera:

El Cuerpo: Calidad Física

- 1-Técnica 20,0% valor del fader
- 2-Variedad 13,333% valor del fader

El Alma: Calidad Interpretativa

- 3-Interpretación 20,0% valor del fader
- 4-Musicalidad 13,333% valor del fader

La Mente: Calidad Artística

- 5-Creatividad 20,0% valor del fader
- 6-Personalidad 13,333% valor del fader

Los jueces tienen un fader asignado en su dispositivo de mano Trivium, para cada uno de estos seis criterios (los criterios se definen con más detalle en el capítulo 4.6.)

Cada fader representa el valor de cada criterio en la base de datos. Todos los faders se suman y juntos dan el valor del 100% (para más detalles, vea el capítulo 4.6.)

Durante e inmediatamente después de cada ronda de una batalla, el juez puede ajustar los faders de acuerdo a lo que vio durante las intervenciones.

4.4. Descripción detallada de los seis criterios de evaluación

Seis cross-faders para los seis criterios

Técnica 20.0%	Variedad 13.333%
Interpretación 20.0%	Musicalidad 13.333%
Creatividad 20.0%	Personalidad 13.333%

Los siguientes criterios tienen que ser considerados por los jueces, cuando lleguen a sus conclusiones.

4.4.1. Calidad Física - Dominio de Nivel Superior en el Trivium

33,333% peso de la puntuación

Este dominio de nivel superior (uno de tres) representa las cualidades relacionadas con el cuerpo, se divide en dos sub-categorías de criterios de nivel inferior, específicamente Técnica (20,0%) y Variedad (13,333%). La técnica y la variedad son a su vez subdivididas en valores, que hacen hincapié en las cualidades clave en las que los jueces deben prestar atención a medida que evalúan a los B-boys/girls.

- **Técnica**
 - Aptitud y Agilidad
 - Destreza-Control Motor Fino
 - Llevar el cuerpo al límite

- Equilibrio
 - Fuerza y Resistencia
 - Flexibilidad
 - Dinámica
 - Control espacial
- **Variedad**
 - Dimensión
 - Enfoque empático

Valores de técnica

Aptitud y Agilidad

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta si utilizan sus atributos fisiológicos de manera efectiva, lo que significa llevar las ventajas fisiológicas a niveles más altos y / o convertir las posibles desventajas en beneficios.

Destreza-Control Motor Fino

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta el dominio de movimientos detallados realizados sin esfuerzo y de manera ligera, mientras que se mantiene el propósito y la convicción.

Llevar el cuerpo al límite

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta el riesgo y la dificultad involucrados al momento de que los bailarines realizan movimientos que llevan al extremo la habilidad humana.

Equilibrio

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta su habilidad para mantener su centro de gravedad con una mínima oscilación postural, y prestar atención en cómo los cambios de velocidad afectan significativamente a este equilibrio.

Fuerza y Resistencia

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta su dominio de la fuerza central para controlar las fuerzas aplicadas en el cuerpo (para soporte y estructura), y de igual manera la fuerza explosiva de las extremidades (para el movimiento dinámico). La atención también debe enfocarse a las soluciones que proporcionan para evitar mostrar la fatiga muscular en su movimiento.

Flexibilidad

Los jueces deben comparar los movimientos de los competidores y las posiciones del cuerpo, y tener en cuenta si los movimientos parecen restringidos (o no) en su rango de movimiento y, si existe algún sacrificio (o no) en la estética postural, y si pueden mantener una figura apropiada. La atención debe dirigirse a cualquier movimiento o posición del cuerpo que demuestre el control / dominio en rangos extremos de movimiento de la articulación.

Dinámica

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta los cambios de dirección, rotación, velocidad, forma, etc., y cómo lo implementan en sus movimientos.

Control espacial

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta su habilidad para dominar la orientación y la posición de su cuerpo, tanto interna como externamente en el entorno.

Valores de variedad

Es preferible que los competidores demuestren una amplia gama de movimientos durante toda la competición, con un mínimo de repeticiones. El uso repetido de movimientos puede dar lugar al acumulación de sanciones, con un botón específico asignado para restar puntos - Los puntos pueden ser restados de la Técnica (criterio de Calidad Física Trivium), y de la Creatividad (criterio de Calidad Artística Trivium).

Dimensión

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta su habilidad para dominar la ejecución de movimientos propios del bailarín, en relación con su movimiento dentro y a través de múltiples ejes.

Enfoque empático

Con el fin de que los jueces reconozcan cuando los movimientos son repetidos o diversos, es importante para ellos tener una verdadera apreciación de la progresión que define a los movimientos como similares o diferentes. Al tener una comprensión personal de los retos a los que se enfrentan ejecutando ciertos movimientos, se encontrarán en mejores condiciones para poder contextualizar apropiadamente los movimientos como repetidos o únicos y entonces comparar las capacidades de los competidores.

4.4.2. Calidad Interpretativa - Dominio de Nivel Superior en el Trivium

33,333% peso de la puntuación

Este dominio de nivel superior (uno de tres) representa las cualidades relacionadas con el cuerpo, se divide en dos sub-categorías de criterios de nivel inferior, específicamente Interpretación (20,0%) y Musicalidad (13,333%).

Estos criterios se subdividen a la vez en valores, que enfatizan las cualidades en las que los jueces deben prestar atención al evaluar a los B-boys/girls.

- **Representación**
 - Composición y Narrativa
 - El elemento sorpresa
 - Compromiso emocional
 - Autenticidad

- **Musicalidad**
 - Coherencia
 - Acentuaciones

- Síncopa
- Textura
- Fraseo

Valores de representación

Composición y Narrativa

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tener en cuenta lo bien estructuradas que están sus combinaciones de movimientos cuando se unen, y lo bien entendidas y contextualizadas que están sus narrativas. Esto también debe ser claramente comunicado a los espectadores.

El elemento de la sorpresa

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y prestar atención a los movimientos imprevistos y no anticipados que provocan una sensación de asombro en los espectadores.

Compromiso emocional

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y prestar atención en que tan logrado y comprometido retratan al personaje que están realizando, y cómo los espectadores se sienten atraídos y cautivados por la presentación.

Autenticidad

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y prestar atención a qué tan creíbles se presentan ante ellos, y lo genuino y sincero que aparentan su presentación.

Valores de musicalidad

Coherencia

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores en su sincronía de movimiento con el pulso de la música.

Acentuaciones

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores en su énfasis visual y enunciación de movimiento que sigue el compás de la música.

Síncopa

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores en su énfasis visual de los latidos sin acento, mientras que el mantenimiento de articulación con la música.

Textura

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores en su expresión de y la sensación de la música, que une la calidad del movimiento con la dinámica y la naturaleza de la música.

Fraseo

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores en la naturaleza cíclica de los bailarines competidores movimientos, compatibles con las reglas musicales de la canción que se está reproduciendo.

4.4.3. Calidad Artística - Dominio de Nivel Superior en el Trivium

33,333% peso de la puntuación

Este dominio de nivel superior (uno de tres) representa las cualidades relacionadas con la mente, se divide en dos sub-categorías de criterios de nivel inferior, específicamente Creatividad (20,0%) y Personalidad (13,333%). Estos criterios son a su vez subdivididos en valores, que hacen hincapié en las cualidades clave en las que los jueces deben prestar atención a medida que evalúan a los B-boys/girls.

- **Creatividad**
 - Progresión de los Principios de la Fundación

- **Personalidad**
 - Presencia escénica y carisma
 - Individualidad y carácter

Valores de Creatividad

Progresión de los Principios de la Fundación

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores para desarrollar nuevos conceptos y nuevos movimientos. Para lograrlo, es importante primero consolidar una base con respecto a los Principios de la Fundación para entonces ser capaz de hacer observaciones significativas con respecto al progreso.

En este documento de los Principios de la Fundación, se define como un marco para los conceptos subyacentes, la estructura y la composición de cómo se gobierna una forma de danza. Esto requiere una comprensión global alrededor de la mecánica del cuerpo, junto con el desarrollo cultural y filosófico en relación al estilo de baile.

Los jueces deben considerar qué tan lejos han avanzado los competidores en cuanto a las ideas y conceptos preexistentes; no sólo en el marco de la danza, sino también en cuanto a la innovación del respeto - en otras palabras, la representación tiene que ser tan significativa como para ampliar los parámetros anteriores, redefiniendo normas del pasado.

Es importante señalar que un juez sólo puede hacer comparaciones de lo que él o ella sabe en ese momento particular en el tiempo, lo que puede dar lugar a cambios de perspectiva después de asimilar nueva información.

Valores de Personalidad

Presencia escénica y carisma

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores en su habilidad para proyectar su energía hacia el exterior. La confianza debe mostrarse convincente y a la vez debe mantener al espectador comprometido con la presentación.

Individualidad y carácter

Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores para transmitir y deslumbrar un sentido único de estilo y distinguida identidad. Una vez que esto está establecido, se da pie a tener una base para evaluar las áreas relacionadas con la presencia en el escenario,

el carácter y la representación. No importa cuan exigentes sean los movimientos físicos de los competidores, el carácter de este debe de permanecer.

4.4.4. Valores superpuestos

Hay una serie de valores que no se ajustan perfectamente a un criterio en específico; sin embargo, se ha identificado cómo afectan varias combinaciones de criterios.

Criterios tanto Físicos como Interpretativos Afectados

- **Forma (afecta tanto la Técnica como la Representación)**

Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para mantener formas claras y deliberadas, tanto en su centro y como en sus extremidades.

- **Ejecución (afecta tanto la Técnica como la Representación)**

Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para completar la totalidad de sus movimientos previstos con propósito y claridad.

Criterios tanto Interpretativos como Artísticos Afectados

- **Confianza (afecta tanto la Representación como la Personalidad)**

Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para desempeñarse de manera asertiva con confianza y convicción.

- **Espontaneidad (Representación y Creatividad)**

Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para adaptarse e innovar en el momento, para mejorar su actuación.

Criterios tanto Artísticos como Físicos Afectados

- **Repetición (Variedad y Creatividad)**

Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para demostrar una amplia gama de movimientos durante toda la competición, con una mínima repetición (esto se aplica durante toda la competición, a partir de la primera ronda hasta la final).

- **Bite (Variedad, Creatividad y Personalidad)**

Un *bite* es una frase o un conjunto de movimientos, o una combinación de movimientos, tomados de otro bailarín.

Es importante tener en cuenta que existe una distinción académica entre un competidor que reclama (bajo falsas pretensiones) que un movimiento es un producto de su propia creación (y por lo tanto, tomar crédito por los logros de otra persona), contra un competidor que, sin saberlo, utiliza un movimiento que ha sido ampliamente aceptado como creación de otro bailarín. Sin embargo, en la práctica, los jueces solo pueden reaccionar a lo que se está observando, dado que es difícil determinar los verdaderos movimientos propios.

Los elementos copiados de otro B-boy/girl serán penalizados.

Todos los Criterios Afectados

Crash

El movimiento no intencionado o accidental se divide en tres grados de severidad:

- Slip (Resbalón)

El competidor comete un pequeño error en su movimiento, y es lo suficientemente significativo como para disminuir notablemente la calidad y aumentar la incertidumbre de un movimiento en particular, pero no obstaculiza su capacidad para seguir ejecutando movimientos. Los competidores son capaces de recuperarse bastante rápido de este tipo de errores. Esto resulta en una reducción del 2.50% (2 lugares decimales) en la evaluación total de un participante, por cada juez que vea el Slip.

- Crash (Caída)

El competidor comete un error moderado en su movimiento, lo que provoca un significativo tropiezo, pérdida de equilibrio u otros signos que indiquen una marcada pérdida de control físico; donde el movimiento del competidor parecerá pesado en el momento. Esto resulta en una reducción del 5.00% (2 lugares decimales) en la evaluación total de un participante, por cada juez que vea la falta.

- Wipe-out

El competidor comete un grave error en su movimiento, y no ejecuta completamente su movimiento intencional, y claramente interrumpe su turno en la pista. Esto resulta en que ese set en particular sea descontado; sin embargo, si el oponente también comete un Wipe-out, entonces ambos sets de los competidores se compararán.

Mala Conducta

Este valor afecta a los criterios de Interpretación, Creatividad y Personalidad. Los jueces deben recordar las reglas cuando están considerando si se debe o no penalizar a los competidores por mala conducta.

“Los B-boys/girls no deben actuar de una manera que desacredite el baile. Deben abstenerse de expresar abiertamente gestos/actos obscenos, lascivos, groseros, raciales, abusivos, discriminatorios, sexuales o violentos”.

La mala conducta relacionada particularmente con el Contacto Físico, se divide en tres grados de gravedad:

- Leve

El contacto físico accidental o no intencionado resulta en una reducción del 2.66% (2 lugares decimales) en la evaluación total de un participante, por cada juez que vea el contacto.

- Moderado

El contacto físico deliberado o intencional da como resultado una reducción del 5.34% (2 lugares decimales) en la evaluación total de un participante, por cada juez que vea el contacto.

- Grave

Una infracción deliberada o intencional y/o agresiva del código de conducta da como resultado un voto de descalificación (por ese juez en particular). Sin embargo, antes de que un competidor sea descalificado, la mayoría de los jueces debe considerar el acto de mala

conducta para merecer la descalificación y todas las decisiones de descalificación están sujetas a un voto afirmativo final por la mayoría de los jueces.

Hay una evaluación en tiempo real que muestra el número de advertencias acumuladas en pantalla, para los competidores y para el público. Esta información también se muestra en el dispositivo que cada juez tiene en sus manos.

Gestos y actos Raciales, Extremadamente Violentos o Extremadamente Sexuales

Los jueces son instruidos para descalificar al competidor ofensor cuando se muestran estos actos. Sin embargo, una mayoría de los jueces debe acordar el grado de mal comportamiento para que se considere motivo de descalificación. Todas las decisiones de descalificación están sujetas a un voto afirmativo final por la mayoría de los jueces:

- Durante la Fase de Preselección, todos los votos finales, en caso de descalificación, se llevarán a cabo inmediatamente después de un acto que haya provocado la descalificación.
- Durante la Fase Round Robin, los jueces no deben votar en forma definitiva sobre una descalificación, sino que los jueces votarán sobre la descalificación después de la concluir la Fase Round Robin.
- Durante la Fase de Knock-Out, todos los votos finales sobre descalificación se llevarán a cabo inmediatamente después de un acto que haya provocado la descalificación.

5. Reglas y Regulaciones para la Competición

5.1. Reglas y regulaciones para batallas 1vs1

5.1.1. Preselección batallas 1vs1

Si hay un gran número de participantes, la primera fase debe ser una preselección con batallas para todos los participantes y cada batalla será de una ronda por B-boy/girl. Los jueces compararán a todos los participantes y se establecerá una clasificación, ningún ganador será elegido directamente después de cada batalla. Si el número de participantes es bajo, la fase de preselección se puede omitir y la primera fase sería la fase Round Robin.

5.1.2. Fase Round Robin batallas 1vs1

De acuerdo con la clasificación resultante de la fase de preselección, el top 8, 16, 32, etc. se elegirá para la segunda fase, el Round Robin. Esta fase incluye una serie de batallas por cada B-boy/girl, cada una de las cuales consta de dos rondas. Diferentes formatos de Round Robin son posibles dependiendo del número de participantes.

Clasificación

Durante la fase Round Robin, los B-boys/girls se dividirán en sub-grupos de la misma cantidad de B-boys/girls que marca el ranking de la preselección, y cada B-boy/girl batallará contra los otros B-boys/girls de su Grupo de Batalla una vez. Durante la Fase Round Robin cada batalla estará compuesta por dos rondas.

Por ejemplo, un Round Robin con 16 participantes se dividiría en cuatro grupos, según el ranking de preselección.

- 1) Grupo 1 de batalla: #1, #8, #9, #16
- 2) Grupo 2 de batalla: #2, #7, #10, #15
- 3) Grupo 3 de batalla: #3, #6, #11, #14
- 4) Grupo 4 de batalla: #4, #5, #12, #13

- En las dos rondas de cada batalla de Round Robin, un B-boy/girl comenzará primero su presentación, seguido del otro B-boy/girl.
- El B-boy/girl con la posición más baja en el ranking comienza primero cada ronda, como se describe a continuación.
- Una vez que haya concluido la fase Round Robin, se establecerá un ranking como se describe a continuación, y este ranking determinará la clasificación de los oponentes para la fase de eliminación directa. Para un Top 8 Knock-out sería por ejemplo: #1 batallará #8 en los cuartos de final y #2 batallará #7, #3 batallará #6, y #4 batallará #5. Los ganadores pasan a las semifinales y los perdedores son eliminados; después de las semifinales, los ganadores pasan a la final y los perdedores pasan a la batalla del 3er lugar.
- Si un B-boy/girl se retirara de la competición después de la fase de Round Robin y antes del comienzo de la fase de Knock-Out, ya sea debido a una lesión u otros factores, él o ella sería reemplazado por el siguiente competidor del ranking, establecido durante la Fase Round Robin.

Regla del que baila primero en Batalla de la Fase Round Robin 1vs1

El ranking de la preselección se utilizará con el propósito de clasificar a los B-boys/girls desde el primer hasta el último lugar, para todas las series de batallas durante la fase de Round Robin (en otras palabras, si, por ejemplo, el B-boy/girl #1 se enfrentara al B-boy/girl #6, el B-boy/girl #6 comenzaría primero).

Primera Serie de Batallas (Batallas Round Robin)

Durante la primera serie de batallas de Round Robin, el B-boy/girl con la posición de clasificación más baja, basada en la preselección, bailará primero.

Segunda Serie de Batallas (Batallas Round Robin)

En la segunda serie de batallas de Round Robin, el B-boy/girl con la posición de clasificación más baja, basada en la preselección, bailará primero.

Tercer Serie de Batallas (Batallas Round Robin)

En la tercera serie de batallas de Round Robin, el B-boy/girl con la posición de clasificación más baja, basada en la preselección, bailará primero.

Pre-Batalla

1. Antes de que comience la batalla, es importante que los jueces tomen sus asientos designados, verifiquen si su dispositivo de mano Trivium está funcionando; los asientos de los jueces deben estar cerca del escenario.
2. El montaje del DJ con los platos y el mixer, debe estar listo y el DJ debe estar preparado con la pista de break que se reproducirá.
3. En este punto, el MC controla la secuencia y mantiene el contacto visual entre el juez principal, los jueces, el DJ, los competidores, el público y los técnicos, para poder reaccionar rápidamente ante cualquier situación.
4. El MC verifica el micrófono y se dirige a la audiencia que ya se encuentra involucrada en el evento.

5. Después el MC llama a los B-boys/girls participantes a la pista de baile. En la pista de baile, habrá dos lados designados para los B-boys/girls:
 - El lado rojo en el que un B-boy/girl se designa como rojo (el lado rojo será para el B-boy/girl con menor ranking en ese punto de la competición) y
 - El lado azul en el que un B-boy/girl se designa como azul (el lado azul será para el B-boy/girl con mayor ranking en ese punto de la competición).
6. Los B-boys/girls se desplazan a sus lados asignados en la pista de baile, preparándose para la acción. El equipo técnico de cada B-boy/girl (hasta tres) debe estar detrás del B-boy/girl, apoyando a su B-boy/girl fuera de la pista de baile.
7. El tiempo máximo en el que el B-boy/girl del lado rojo o el B-boy/girl del lado azul deberán realizar su presentación en un set es de 60 segundos. Si un B-boy/girl realiza su presentación durante demasiado tiempo, el juez principal interviene y el MC llama al B-boy/girl para finalizar. No hay penalizaciones por intervenciones demasiado largas o demasiado cortas.
8. El MC anuncia el comienzo de la batalla y el comienzo de cada ronda dentro de la batalla, así como el final de la batalla y el final de cada ronda.
9. El MC también anuncia qué B-boy/girl tiene que representar primero.

Primera Ronda de cada Batalla Round Robin

1. El MC anuncia la primera ronda.
2. El DJ reproduce la primera pista de break para la primera representación (la música de las representaciones es elegida y reproducida por el DJ).
3. El B-boy/girl del Lado Rojo comienza la primera ronda (el B-boy/girl del Lado Rojo siempre es el que ocupa el puesto más bajo en ese momento de la competición).
4. Cada juez presiona el botón del Lado Rojo (que designa al B-boy/girl del Lado Rojo) en su interface de mano y reacciona a la representación presionando los Botones de acceso directo según lo que él o ella haya interpretado.
5. El B-boy/girl del Lado Rojo realiza el 1er solo en la pista de baile.
 - Él o ella termina su representación al regresar al Lado Rojo. Al hacerlo, el B-boy/girl indica al B-boy/girl del Lado Azul y al DJ que el set ha terminado.
6. El DJ reproduce la misma pista de break desde el principio.
7. El B-boy/girl del Lado Azul representa su set.
8. Cada juez presiona el botón del Lado Azul (que designa al B-boy/girl del Lado Azul) en su interface de mano y reacciona a la representación presionando los Botones de acceso directo según lo que él o ella haya interpretado. Una vez que el B-boy/girl del Lado Azul ha terminado su set, los jueces ajustan los faders comparando las habilidades del B-boy/girl del Lado Rojo frente al B-boy/girl del Lado Azul.
9. Los jueces presionan el botón de enviar, una vez que están seguros de que su evaluación refleja con precisión las habilidades de la representación que han visto. Este es el final de la primera ronda.
10. Los resultados de una batalla se mostrarán a la audiencia después de que se complete la primera ronda de la batalla.

Segunda Ronda de cada Batalla Round Robin

La estructura de la segunda ronda es técnicamente igual a la primera. Las representaciones de los B-boys/girls varían. Nuevamente, los resultados se mostrarán a la audiencia después de completar la batalla.

Al final de cada Batalla Round Robin

- El MC anuncia el final de la segunda ronda.
- Los participantes se saludan.

- La música se detiene.
- El MC se fija en la pantalla en la que se mostrarán los resultados
- Los resultados se muestran.
- El MC anuncia al ganador.

5.1.3. Fase Knock-Out 1vs1

Una vez que ha concluido la fase de Round Robin, se establecerá un ranking, y éste determinará la selección del top de oponentes clasificados para la fase Knock-Out. Si el Knock Out consiste en top 8, el # 1 batallará con el # 8 en los cuartos de final y el # 2 batallará con el # 7, el # 3 batallará con el # 6, y el # 4 batallará con el # 5. Los ganadores pasan a las semifinales y los perdedores son eliminados; después de las semifinales, los ganadores pasan a la final, y los perdedores pasan a la batalla por el 3er lugar.

- Durante la fase Knock-Out, cada batalla consistirá en cuatro rondas, divididas a la mitad con una pausa de 90 segundos.
- En la primera mitad (que incluirá dos rondas), el B-boy/girl del Lado Rojo comienza su representación.
- En la segunda mitad (que de nuevo tiene dos rondas), el B-boy/girl del Lado Azul comienza su representación.
- Se puede considera una alternativa para fase Knock-Out con dos rondas por batalla. La aprobación debe darla la WDSF junto con el Organizador y / o el Director de Competición.

Pre-Batalla:

1. Antes de que comience la batalla, es importante que los jueces tomen sus asientos designados, verificando si su dispositivo de mano Trivium está funcionando; los asientos de los jueces deben estar cerca del escenario.
2. El montaje del DJ con los platos y el mixer, debe estar listo y el DJ debe estar preparado con la pista de break que reproducirá.
3. En este punto, el MC controla la secuencia y mantiene el contacto visual entre el juez principal, los jueces, el DJ, los competidores, el público y los técnicos, para poder reaccionar rápidamente ante cualquier situación.
4. El MC verifica el micrófono y se dirige a la audiencia que ya se encuentra involucrada en el evento.
5. Después el MC llama a los B-boys/girls participantes a la pista de baile. En la pista de baile, habrá dos lados designados para los B-boys/girls:
 - El Lado Rojo es en el que un B-boy/girl se designa como rojo (el lado rojo será para el B-boy/girl con menor ranking en ese punto de la competición)
 - El Lado Azul es en el que un B-boy/girl se designa como azul (el lado azul será para el B-boy/girl con mayor ranking en ese punto de la competición).
6. Los B-boys/girls se desplazan a sus lados asignados en la pista de baile, preparándose para la acción. El equipo técnico de cada B-boy/girl (hasta tres) debe estar detrás del B-boy/girl, apoyando a su B-boy/girl fuera de la pista de baile.
7. El tiempo máximo en el que el B-boy/girl del lado rojo o el B-boy/girl del lado azul deberán realizar su representación en un set es de 60 segundos. Si un B-boy/girl realiza su representación durante demasiado tiempo, el juez principal interviene y el MC llama al B-boy/girl para finalizar. No hay penalizaciones por intervenciones demasiado largas o demasiado cortas.
8. El MC anuncia el comienzo de la batalla y el comienzo de cada ronda dentro de la batalla, así como el final de la batalla y el final de cada ronda.

9. El MC también anuncia qué B-boy/girl tiene que representar primero.

Primera Round de cada Batalla en la Fase Knock-Out:

1. El MC anuncia la primera ronda.
2. El DJ reproduce la primera pista de break para la primera representación (la música de las representaciones es elegida y reproducida por el DJ).
3. El B-boy/girl del Lado Rojo comienza la primera ronda (el B-boy/girl del Lado Rojo siempre es el que ocupa el puesto más bajo en ese momento de la competición).
4. Cada juez presiona el botón del Lado Rojo (que designa al B-boy/girl del Lado Rojo) en su interface de mano y reacciona a la representación presionando los Botones de acceso directo según lo que él o ella haya interpretado.
5. El B-boy/girl del Lado Rojo realiza el 1er solo en la pista de baile.
→ Él o ella termina su representación al regresar al Lado Rojo. Al hacerlo, el Bboy/girl indica al B-boy/girl del Lado Azul y al DJ que el set ha terminado.
6. El DJ reproduce la misma pista de break desde el principio.
7. El B-boy/girl del Lado Azul representa su set.
8. Cada juez presiona el botón del Lado Azul (que designa al B-boy/girl del Lado Azul) en su interface de mano y reacciona a la representación presionando los Botones de acceso directo según lo que él o ella haya interpretado. Una vez que el B-boy/girl del Lado Azul ha terminado su set, los jueces ajustan los faders comparando las habilidades del B-boy/girl del Lado Rojo frente al B-boy/girl del Lado Azul.
9. Los jueces presionan el botón de enviar, una vez que están seguros de que su evaluación refleja con precisión las habilidades de la representación que han visto. Este es el final de la primera ronda.

Segunda Ronda por cada Batalla en la Fase Knock-Out:

La estructura de la segunda ronda es técnicamente igual a la de la primera. Las representaciones de los bailarines varían. Por cada batalla, los resultados se mostrarán a la audiencia sólo después de que se hayan completado las dos rondas de la batalla.

Pausa

El MC anuncia la pausa al final de la ronda cuando se completa la primera mitad de la batalla. Los bailarines tienen una pausa de 90 segundos. Durante esta pausa, los B-boys/girls pueden recibir consejos, masajes, cambiar de ropa, beber agua, etc.

Tercera Ronda por cada Batalla en la Fase Knock-Out:

1. El B-boy/girl del Lado Azul comienza primero en las siguientes dos rondas.
2. El MC anuncia la tercera ronda.
3. El DJ reproduce la pista de break para la primera presentación (la música de las representaciones es elegida y reproducida por el DJ)
4. El B-boy/girl del Lado Azul realiza el primer solo en la pista de baile.
5. Los jueces presionan el botón del Lado Azul (que designa al B-boy/girl del Lado Azul) en sus interfaces de mano y reaccionan a la representación presionando los botones de acceso directo de acuerdo con lo que interpretan. El B-boy/girl del Lado Azul finaliza su representación al levantarse y regresar al Lado Azul. Al hacerlo, el Bboy/girl le indica al B-boy/girl del Lado Rojo y al DJ que su set ha terminado.

6. El DJ reproduce la misma pista de break desde el principio.
7. El B-boy/girl del Lado Rojo representa.
8. Los jueces presionan el botón del Lado Rojo (designando el B-boy/girl del Lado Rojo) y reaccionan a la representación presionando los botones de acceso directo de acuerdo con lo que interpretan.
9. Una vez que el B-boy/girl del Lado Rojo termina su set, los jueces ajustan los faders comparando las habilidades de los B-boys/girls del Lado Azul y el Lado Rojo, de acuerdo con el desempeño y las habilidades que han visto. Este es el final del tercer round.

Cuarta Ronda de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

La estructura de la cuarta ronda es técnicamente la misma que la tercera, con el B-boy/girl del Lado Azul comenzando primero. Las representaciones de los bailarines varían. Por cada batalla, los resultados se mostrarán al público solo después de que se hayan completado los dos rondas de la batalla.

Al final de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

- El MC anuncia el final de la cuarta ronda.
- Los participantes se saludan.
- La música se detiene.
- El MC se fija en la pantalla donde se mostrarán los resultados.
- Los resultados se muestran.
- El MC anuncia al ganador

5.2. Normas y Reglas para las batallas de equipo

5.2.1. Preselección para las batallas de equipo

Si hay un gran número de participantes, la primera fase debe ser una preselección con batallas para todos los equipos y cada batalla estará compuesta por una ronda por B-boy/girl. Los jueces compararán a todos los equipos y se establecerá un ranking, sin elegir ganadores después de las batallas. Si el número de equipos es bajo, la fase de preselección se puede omitir y la primera fase será la Fase de Round Robin.

5.2.2. Fase Round Robin Equipo

De acuerdo con el ranking de la fase de preselección, los mejores 8, 16, 32, etc. serán elegidos para la segunda fase, el Round Robin. Esta fase incluirá una serie de batallas por equipo, con cada batalla compuesta por dos rondas.

Una vez que la fase de Round Robin ha concluido, se establecerá un ranking como se describe a continuación y este ranking determinará los oponentes para la fase de KnockOut. Para un top 8, el # 1 batallará con el # 8 en los cuartos de final y el # 2 batallará con el # 7, el # 3 batallará con el # 6, y el # 4 batallará con el # 5. Los ganadores pasan a las semifinales y los perdedores son eliminados; después de las semifinales, los ganadores pasan a la final y los perdedores pasan a la batalla del 3er lugar.

Si un equipo llegara a abandonar la competición después de la fase de Round Robin y antes del comienzo de la fase de Knock-Out, ya sea debido a una lesión u otros factores, el equipo

será reemplazado por el siguiente equipo en el ranking establecido durante la fase de Round Robin.

Formato de las batallas de Round Robin:

La fase Round Robin de la competición por equipos incluirá subgrupos de equipos, que serán clasificados como se describe a continuación, con cada equipo de un Grupo de Batalla competirá contra los otros tres equipos en ese Grupo de Batalla.

- 1) Grupo de batalla 1: # 1, # 8, # 9, # 16
- 2) Grupo de batalla 2: # 2, # 7, # 10, # 15
- 3) Grupo de batalla 3: # 3, # 6, # 11, # 14
- 4) Grupo de batalla 4: # 4, # 5, # 12, # 13

Batallas Round Robin:

En todas las series de batallas de Round Robin, el equipo con menor ranking comenzará primero en las dos rondas de la batalla (en otras palabras, si el equipo clasificado # 1 batalla contra el equipo clasificado # 6, el equipo # 6 comenzaría primero).

- Si dos equipos que están programados para batallar entre sí en la fase de Round Robin tienen la misma clasificación, el juez principal decidirá qué equipo comienza la batalla.
- Durante cada batalla de equipo, se espera que los dos integrantes de cada equipo representen aproximadamente por una cantidad equivalente de tiempo en las rondas de cada una de las batallas; sin embargo, no hay penalizaciones explícitas por desequilibrios en el tiempo entre los B-boys/girls del equipo.

Pre-Batalla:

1. Antes de que comience cada batalla de equipo, los jueces deben tomar sus asientos designados, que tendrán que estar muy cerca del escenario. Cada juez deberá verificar si su dispositivo de mano Trivium funciona correctamente.
2. El montaje del DJ debe estar listo con los platos y el mixer, y el DJ debe estar preparado con la pista de break que reproducirá.
3. El MC debe revisar el micrófono, dirigiéndose a la audiencia y a todos los involucrados en la próxima batalla, incluidos los competidores, jueces y DJ.
4. Luego el MC llama a los B-boys/girls participantes a la pista de baile. En la pista de baile, habrá dos lados asignados para los B-boy/girls:
 - a. El Lado Rojo es en el que habrá un equipo designado como Rojo.
 - b. El Lado Azul es en el que habrá un equipo designado como Azul.
5. Los equipos se desplazarán a sus lados asignados en la pista de baile, el Lado Rojo o el lado Azul, preparándose para la acción. El equipo técnico de cada equipo (limitado a tres por equipo) debe estar detrás de los B-boys/girls y fuera de la pista de baile.
6. En este punto el MC debe mantener contacto visual entre el juez principal, los jueces, el DJ, los participantes, así como el público y los técnicos, para poder reaccionar rápido a cualquier posible situación.
7. El tiempo máximo que tiene el Lado Rojo o El lado Azul es de 90 segundos por ronda, incluido el tiempo realizado por ambos B-boys/girls en el equipo. Si un equipo representa demasiado tiempo, el juez principal intervendrá y el MC llamará al

equipo para terminar. No hay penalizaciones por representaciones demasiado largas o demasiado cortas.

8. El MC anuncia el principio y el final de cada batalla y cada ronda dentro de una batalla.
9. El MC también anuncia qué equipo debe representar primero.

La batalla:

1. El MC anuncia la primera ronda.
2. El DJ reproduce la pista de break para la primera representación (la música de las representaciones siempre es seleccionada y reproducida por el DJ)
3. Cada equipo puede decidir libremente la composición y secuencia de su representación.
4. El equipo del lado Rojo comienza la primera ronda.
5. Los jueces presionan el botón del Lado Rojo (designando al equipo del Lado Rojo) en su interface de mano y reaccionan a la representación, presionando los botones de acceso directo de acuerdo con lo interpretan.
6. El Lado Rojo realiza el primer solo en la pista de baile. El equipo del Lado Rojo termina su representación al levantarse y regresar al Lado Rojo. Al hacerlo, los bailarines indican al equipo del Lado Azul y al DJ que su set ha terminado.
7. El DJ reproduce la misma pista de break desde el principio.
8. El equipo del Lado Azul realiza el primer solo.
9. Los jueces presionan el botón del Lado Azul (que designa al equipo del Lado Azul) en su interface de mano y reaccionan a la representación presionando los botones de acuerdo a lo que han interpretado. Una vez que el equipo del Lado Azul ha terminado su representación, los jueces ajustan los faders comparando las habilidades del equipo Rojo y el equipo Azul.
10. Los jueces presionan el botón de enviar, una vez que están seguros de que su evaluación refleja con precisión las habilidades de la representación que han visto. Este es el final de la primera ronda.

Segunda Ronda de cada Batalla Round Robin

La estructura de la segunda ronda en cualquier batalla, es técnicamente igual que la primera ronda. Las representaciones de los B-boys/girls varía. Por cada batalla, los resultados se mostrarán a la audiencia después de que se hayan completado las dos rondas de la batalla.

Al final de cada batalla Round Robin

- El MC anuncia el final de la batalla.
- Los contendientes se saludan.
- La música se detiene.
- El MC se fija en la pantalla en la que se mostrarán los resultados.
- Se muestran los resultados.
- El MC anuncia al equipo ganador.

5.2.3. Fase de Knock-Out para Equipo

Una vez que la fase de Round Robin ha concluido, se establecerá un ranking, y éste determinará el top de los oponentes mejor clasificados para la Fase Knock-Out. Si la fase Knock-Out consiste en un top 8, el # 1 batallará con el # 8 en los cuartos de final y el # 2 batallará con el # 7, el # 3 batallará con el # 6, y el # 4 batallará con el # 5. Los ganadores pasarán a las semifinales, y los perdedores son eliminados; después de las semifinales, los ganadores pasan a la final y los perdedores pasan a la batalla por el 3er lugar.

- Si un equipo llega a abandonar la competición después de la fase de Round Robin y antes del inicio de la fase de Knock-Out, ya sea debido a una lesión u otros factores, el equipo sería reemplazado por el siguiente equipo del ranking, establecido durante la fase Ronda Robin.
- Cada batalla durante la fase Knock-Out incluirá cuatro rondas y se dividirá a la mitad con una pausa de 90 segundos entre la primera y la segunda mitad de la batalla.
- En la primera mitad de la batalla (que involucra dos rondas), un lado comienza a representar primero.
- En la segunda mitad de la batalla, que nuevamente tiene dos rondas, el otro lado comienza primero su representación.
- La alternativa de una fase Knock-Out con dos rondas por batalla, podría tomarse en consideración por la WDSF junto con el Organizador y / o el Director de Competición.

Pre-batalla:

1. Antes de que comience cada batalla de equipo, los jueces deben tomar sus asientos designados, que tendrán que estar muy cerca del escenario. Cada juez deberá verificar si su dispositivo de mano Trivium funciona correctamente.
2. El montaje del DJ debe estar listo con los platos y el mixer, y el DJ debe estar preparado con la pista de break que reproducirá.
3. El MC debe revisar el micrófono, dirigiéndose a la audiencia y a todos los involucrados en la próxima batalla, incluidos los competidores, jueces y DJ.
4. Luego el MC llama a los B-boys/girls participantes a la pista de baile. En la pista de baile, habrá dos lados asignados para los B-boy/girls:
 - El Lado Rojo es en el que habrá un equipo designado como Rojo.-
 - El Lado Azul es en el que habrá un equipo designado como Azul.
5. Los equipos se desplazarán a sus lados asignados en la pista de baile, el Lado Rojo o el lado Azul, preparándose para la acción. El equipo técnico de cada equipo (limitado a tres por equipo) debe estar detrás de los B-boys/girls y fuera de la pista de baile.
6. En este punto el MC debe mantener contacto visual entre el juez principal, los jueces, el DJ, los participantes, así como el público y los técnicos, para poder reaccionar rápido a cualquier posible situación.
7. El tiempo máximo que tiene el Lado Rojo o El lado Azul es de 90 segundos por ronda, incluido el tiempo realizado por ambos B-boys/girls en el equipo. Si un equipo representa demasiado tiempo, el juez principal intervendrá y el MC llamará al equipo para terminar. No hay penalizaciones por presentaciones demasiado largas o demasiado cortas.
8. El MC anuncia el principio y el final de cada batalla y cada ronda dentro de una batalla.
9. El MC también anuncia qué equipo debe representar primero.

Primera Ronda de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

1. El MC anuncia la primera ronda.
2. El DJ reproduce la pista de break para la primera presentación (la música de las representaciones siempre es seleccionada y reproducida por el DJ)
3. Cada equipo puede decidir libremente la composición y secuencia de su presentación.
4. El equipo del lado Rojo comienza la primera ronda.
5. Los jueces presionan el botón del Lado Rojo (designando al equipo del Lado Rojo) en su interface de mano y reaccionan a la representación, presionando los botones de acceso directo de acuerdo con lo interpretan.
6. El Lado Rojo realiza el primer solo en la pista de baile.
→ El equipo del Lado Rojo termina su representación al levantarse y regresar al Lado Rojo. Al hacerlo, los bailarines indican al equipo del Lado Azul y al DJ que su set ha terminado.
7. El DJ reproduce la misma pista de break desde el principio.
8. El equipo del Lado Azul realiza el primer solo.
9. Los jueces presionan el botón del Lado Azul (que designa al equipo del Lado Azul) en su interface de mano y reaccionan a la representación presionando los botones de acuerdo a lo que han interpretado. Una vez que el equipo del Lado Azul ha terminado su representación, los jueces ajustan los faders comparando las habilidades del equipo Rojo y el equipo Azul.
10. Los jueces presionan el botón de enviar, una vez que están seguros de que su evaluación refleja con precisión las habilidades de la representación que han visto. Este es el final de la primera ronda.

Segunda Ronda de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

La estructura de la segunda ronda en cualquier batalla, es técnicamente la misma que la primera ronda. Las presentaciones de los B-boys/girls varía. Por cada batalla, los resultados se mostrarán a la audiencia después de que se hayan completado las dos rondas de la batalla.

Pausa de 90 segundos

El MC anuncia la pausa al final de la segunda ronda, lo que indica que la primera mitad de la batalla ha terminado y le sigue una pausa de 90 segundos. Durante este período, los Bboys/girls pueden obtener consejos, masajes, cambio de cosas, beber agua, etc.

Tercer Rounda de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

1. El equipo del Lado Azul comenzará primero durante la tercera ronda de la batalla.
2. El MC anuncia la tercera ronda.
3. El DJ reproduce la pista de reak para la primera presentación (la música para las presentaciones siempre es seleccionada y reproducida por el DJ).
4. Los jueces presionan el botón del Lado Azul (designando al equipo del Lado Azul) en su interface de mano y reaccionan a la representación presionando los botones de acceso directo, de acuerdo con lo que han interpretado.
5. El equipo del Lado Azul realiza el primer solo en la pista de baile.
→ El equipo del Lado Azul termina su representación al levantarse y regresar al Lado Azul; al hacerlo, están indicando al equipo del Lado Rojo y al DJ que su set ha terminado.

6. El DJ reproduce la misma pista de break desde el principio.
7. El equipo del Lado Rojo representa.
8. Los jueces presionan el botón del Lado Rojo (designando el equipo del Lado Rojo) y reaccionan a la representación pulsando los botones según lo que han interpretado. Una vez que el equipo del Lado Rojo ha terminado su representación, los jueces ajustan los faders comparando las habilidades del equipo del Lado Azul con las del equipo del Lado Rojo.
9. Los jueces presionan el botón de enviar, una vez que están seguros de que su evaluación refleja con precisión las habilidades de la representación que han visto. Este es el final de la tercera ronda.

Cuarta Ronda de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

La estructura de la cuarta ronda es técnicamente la misma que la de la tercera, con el equipo del Lado Azul empezando primero. Las representaciones de los B-boys/girls varía. Por cada batalla, se mostrarán los resultados a la audiencia solo después de que se hayan completado las dos rondas de la batalla.

Al Final de cada Batalla de la Fase Knock-Out:

- El MC anuncia el final de la cuarta ronda.
- Los contendientes se saludan.
- La música se detiene.
- El MC se fija en la pantalla en la que se mostrarán los resultados.
- Se muestran los resultados.
- El MC anuncia al equipo ganador.

6. Situaciones excepcionales

En caso de retraso o ausencia por parte de los competidores, cambios en el horario de competición, entrada ilegal en el área de la competición por espectadores o competidores, o inconformidades en la ropa usada por los competidores o el personal involucrado en la competición, el juez principal determinará los siguientes pasos, coordinando según sea necesario con los jueces y el personal oficial. Si mientras se desarrolla el evento surge una situación imprevista (ej. dificultades técnicas, situaciones meteorológicas impredecibles) la competición debe retrasarse, aplazarse o interrumpirse. Se incluyen los siguientes ejemplos:

Retraso o ausencia:

Problema: Uno o más competidores están retrasados o ausentes

Solución: Después de un período de 15 minutos, el competidor o equipo se eliminará de la competición y el siguiente B-boy/girl en el ranking lo reemplazará.

Retraso del evento / aplazamiento:

Problema: La competición no se inicia según lo programado.

Solución: La competición debe ser reprogramada, sujeto a las pautas de los organizadores.

Interrupción del evento:

Problema: Debido a una circunstancia imprevista, la competición puede ser interrumpida.

Solución: Si la interrupción excede las 24 horas, la competición se re-iniciará desde el comienzo, a menos que los jueces acuerden por mayoría de votos reanudar la competición Desde donde fue interrumpida.

Escenarios Batallas 1vs1

Escenario - Antes de que comience el evento:

Problema: Un B-boy/girl calificado no puede viajar a la competición.

Solución: El B-boy/girl se reemplazará con el siguiente B-boy/girl elegible del ranking, sujeto a las directrices sobre reemplazos.

Problema: Un B-boy/girl no puede participar en el Round Robin justo antes de que comience la competición.

Solución: Si no hay un posible B-boy/girl alternativo disponible, entonces se usará un formato alternativo de Round Robin.

Escenario - Durante la Fase Round Robin:

Problema: Un B-boy/girl no puede terminar una batalla dentro de la fase de Round Robin.

Solución: En este caso, el oponente de la batalla recibe automáticamente todos los votos, 1 ronda y la batalla termina.

Problema: Un B-boy/girl no tiene un oponente.

Solución: En este caso, el B-boy/girl sin oponente en una batalla recibe automáticamente todos los votos y 1 ronda.

Escenario - Antes de la Fase Knock-Out:

Problema: Un B-boy/girl no puede entrar en la primera batalla.

Solución: El B-boy/girl será reemplazado por el siguiente bailarín en el ranking después de la finalización de la fase Round Robin.

Escenario - Durante la Fase Knock-Out:

Problema: Un B-boy/girl no puede terminar una batalla.

Solución: El oponente se lleva automáticamente todas las rondas que el otro B-boy/girl no pueda completar y la batalla termina.

Problema: Un B-boy/girl está descalificado (razones diferentes).

Solución: El oponente se lleva automáticamente todas las rondas que el Bboy/girl descalificado no pueda completar y la batalla termina.

Escenario: Después de concluir la Fase Knock-Out:

Problema: Un B-boy/girl está descalificado (razones diferentes).

Solución: Los B-boys/girls de menor ranking se mueven a las posiciones de mayor ranking, tomando la clasificación de cualquier B-boy/girl descalificado.

Escenarios para la Competición por Equipos

Escenario - Antes de que la competición haya comenzado:

Problema: Un B-boy/girl de un equipo no puede ingresar a la fase de Round Robin justo antes de que la competición comience

Solución: Suponiendo que no hay posibles B-boys/girls alternativos disponibles bajo las pautas para sustitutos o reemplazos, entonces se empleará un formato alternativo de Round Robin.

Problema: Un B-boy/girl en un equipo ha sido descalificado (por diferentes razones) durante las batallas de 1vs1.

Solución: Sin embargo, el B-boy/girl puede participar en la competición por equipos.

Escenario - Durante la fase de Round Robin:

Problema: Uno de los B-boys/girls en un equipo no puede terminar una batalla dentro de la fase de Round Robin.

Solución: En este caso, el equipo contrario de la batalla recibe automáticamente todos los votos, 1 ronda y la batalla termina.

Problema: Dos B-boys/girls en un equipo no pueden terminar una batalla dentro de la fase de Round Robin.

Solución: El equipo contrario de la batalla recibe automáticamente todos los votos, 1 ronda y la batalla termina.

Problema: Un equipo no tiene un oponente.

Solución: En este caso, el equipo sin oponente de la batalla recibe automáticamente todos los votos y 1 ronda.

Escenario - Antes de que comience la Fase Knock-Out:

Problema: Un B-boy/girl en un equipo no puede entrar en la primera batalla.

Solución: El equipo será reemplazado por el siguiente equipo mejor clasificado en el ranking, establecido durante la fase de Round Robin.

Escenario - Durante la Fase Knock-Out:

Problema: Un B-boy/girl en un equipo no puede terminar la batalla.

Solución: El equipo contrario se lleva automáticamente todas las rondas que el B-boy/girl del equipo no puede completar la representación y la batalla termina.

Problema: Un equipo está descalificado (razones diferentes).

Solución: El equipo contrario se lleva automáticamente todas las rondas que el equipo descalificado no puede completar y la batalla termina.

Escenario: después de concluir la Fase Knock-Out:

Problema: Un equipo está descalificado (razones diferentes).

Solución: Los equipos de menor ranking pasan a la siguiente posición de mayor ranking.