

MANUAL DE COMPETICIONES

HIPHOP & ALL STYLE BATTLE FEBD



INDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	3
2. REQUISITOS GENERALES	3
2.1 FORMATO DEL EVENTO.....	3
2.2 REQUISITOS PARA UNA BATALLA DE HIP HOP Y ALL STYLE.....	4
3. SISTEMA DE JUICIO	6
3.1 HOJA DE VALORACIÓN (JUECES). VALORACIÓN Y ELEMENTOS DE JUICIO.....	6
4. REGLAS Y REGULACIÓN DE LA COMPETICIÓN	6
4.1 REGLAS Y REGULACIÓN PARA BATALLAS 1VS1	8
4.2 FASE DE PRESELECCIÓN 1VS1	7
4.3 FASE OCTAVOS	8
4.4 FASE CUARTOS	8
4.6 FASE SEMIFINAL.....	8
4.7 FINAL	8
4.8 EMPATES.....	8
5. ROLES DURANTE LA COMPETICIÓN.....	9
5.1 Rol del Jurado.	9
5.2 Rol del Director/a de Competición.	9
5.3 Rol del secretario/a de Competición.	10
5.4 Rol del DJ / Rol de la música.	10
5.5 Rol de Presentador / Speaker / MC.	10
6. ANEXOS	11

1. INTRODUCCIÓN

El Manual de Competiciones HIPHOP y ALL STYLE, está basado en el formato Breaking FEBD que a su vez está basado en el WDSF Rules & Regulations for Breaking (febrero 2019, versión 1), que es el que previsiblemente se usará en los Campeonatos del Mundo, Campeonatos Europeos y en los Juegos Olímpicos, sufriendo variaciones que por capacidad e infraestructura en nuestro país necesitan ser adaptadas, por lo que la FEBD se reserva el derecho de modificar este documento y las normas que en él se reflejan.

Este manual será de obligado cumplimiento en cualquier competición o campeonato organizado por la FEBD que se realice en territorio español o cualquier competición o campeonato que siendo autorizado o amparado por la FEBD sea puntuable para el Ranking Nacional.

Este manual es complementario al Código Básico de Competiciones y sus Anexos de obligado cumplimiento que son de aplicación para todas las especialidades deportivas, siempre en defecto de disposiciones o cuestiones en los reglamentos que regulan el resto de las especialidades deportivas amparadas por la FEBD.

2. REQUISITOS GENERALES

Los requisitos que se exponen aquí se aplican a las siguientes modalidades de competición, pero pueden ser aplicadas para otros formatos también. (Por ejemplo, 3vs3...)

- HipHop o Allstyles 1vs1 con una duración de cada set/salida de un máximo de 60 segundos.

- HipHop o Allstyles 2vs2 (Batalla de equipos, formados por 2 bailarinxs con una duración de cada set/salidas de un máximo de 90 segundos por equipo.

Durante las Batallas de equipos se espera que ambos/as integrantes de cada equipo representen por un espacio de tiempo más o menos equivalente, sin embargo, no existe ninguna penalización implícita por la descompensación de tiempo en la representación de los/las integrantes del equipo.

2.1 FORMATO DEL EVENTO

Todos los eventos de la competición consisten en batallas que enfrentan a dos bailarinxs, o a dos equipos. Cada batalla consiste en un número fijo de Rondas en las que cada Ronda se desarrolla en la siguiente secuencia:

Un bailarinx o un equipo, realiza un set/salida primero, y luego el/la otro/a bailarinx o equipo, responde con una salida. Estas dos salidas comprenden una Ronda dentro de una Batalla.

Las batallas serán juzgadas por un mínimo de tres Jueces u otro número superior impar de Jueces, más un/a árbitro (Director de Competición), que se encargará de garantizar el cumplimiento de las normas y reglamentos.

Dependiendo del número de participantes, las 2 competiciones de 1vs1 y por equipos, comenzarán con una Fase de Preselección. Dicha Fase de Preselección servirá para seleccionar a los 16 o 32 participantes que luego continuaran compitiendo hasta llegar a octavos, cuartos, semis y final.

Dependiendo del número de participantes y el tiempo disponible, esta Fase de Preselección estaría seguida de una Fase de Octavos de Final u otra ronda anterior que derivaría en octavos.

También en el caso de que el número de participantes fuera muy bajo y este número de participante lo permitiera, se podría saltar la Fase de Preselección y pasar directamente a la Octavos de Final para establecer el ranking.

Después de la Fase de Preselección o de la Fase de Octavos (según el formato del evento), se pasará a la Fase Cuartos de final.

El formato del evento y de las batallas será decidido por el Organizador y/o Director de Competición con la aprobación de la FEBD. Así, por razones de organización y tiempo, el Organizador y/o Director de Competición puede eventualmente optar por diferentes formatos de batallas para la Fase Octavos de final, si esta tuviera lugar. También por razones de organización y tiempo, el Organizador y/o Director de Competición puede eventualmente optar por diferentes formatos de batallas para la Fase Octavos.

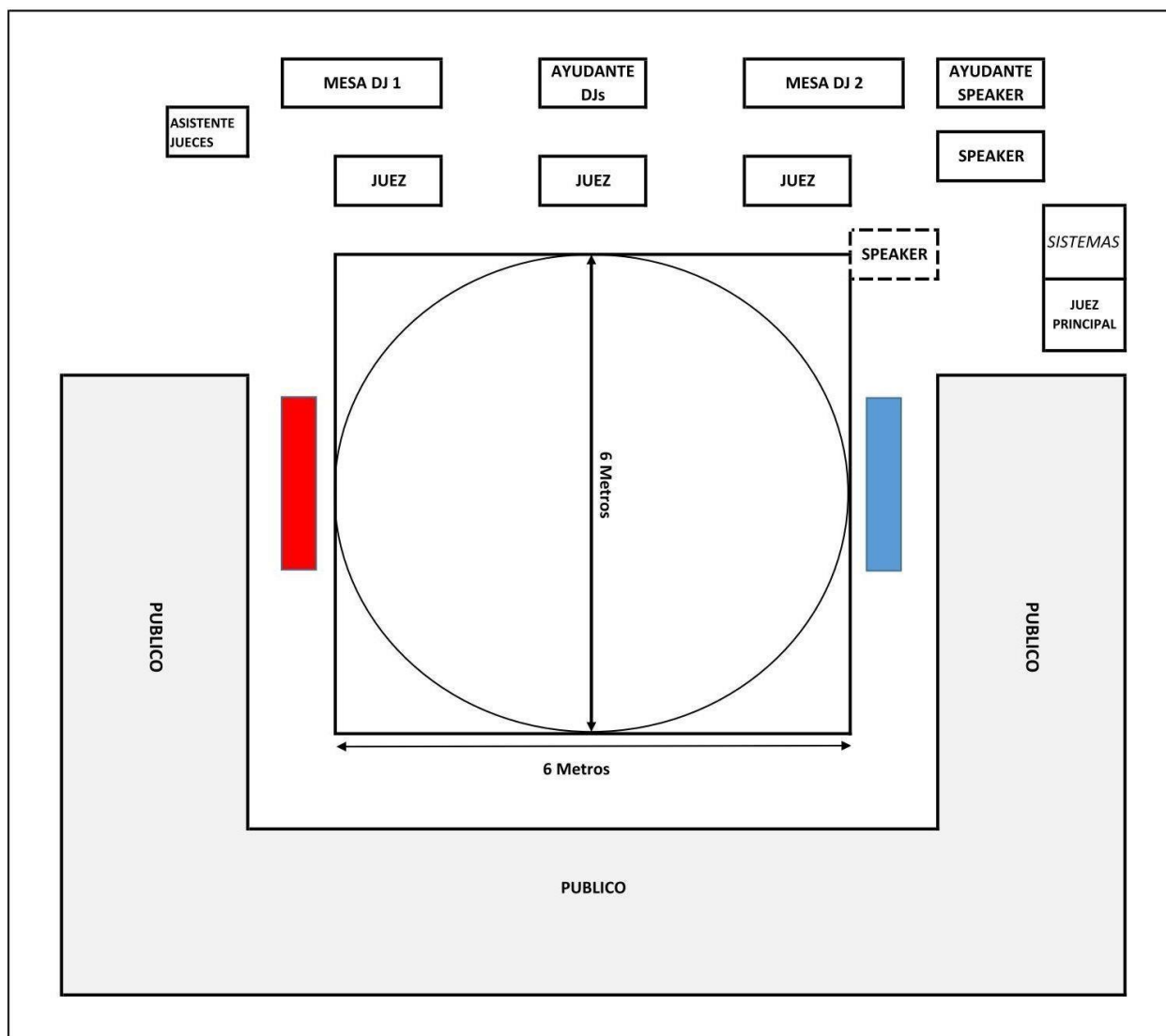
Las batallas se disputarán sin ningún contacto físico por parte de los oponentes; cualquier altercado físico dará lugar a advertencias y podría dar lugar a la descalificación por parte de los jueces dependiendo de la naturaleza del altercado.

2.2 REQUISITOS PARA UNA BATALLA DE TOP STYLES

Será indispensable para poder realizar una competición de TopStyles avalada por la FEBD, cumplir con los siguientes requisitos:

- 2 contrincantes ya sea en la categoría 1vs1 o 2v2
- 1 Pista de baile de 6x6 metros (o 6m de diámetro) con una marca visible de color rojo a la izquierda y otra azul a la derecha (visto sobre plano).
- Número de jueces impares, siendo necesario un mínimo de 3.
- 1 Director de Competición.
- Mínimo 1 Presentador (Speaker / MC) con un micrófono conectado al sistema de sonido.
- Sistema de sonido.
- Mínimo 1 Dj de Topstyles o de la especialidad de la battle (hiphop, popping, house..)
- Todos los documentos necesarios y que deban ser cubiertos durante la batalla, así como:
Carpetas, folios y bolígrafos suficientes para el jurado.
- Asientos cómodos para el jurado y el Director de Competición.
- Mopa para limpiar la pista de baile.
- Agua en cantidades suficientes para, jueces, dj, host y staff.

EJEMPLO PLANO DE PISTA



Función de los jueces

El papel principal de un juez/a es evaluar a los/las participantes comparando sus habilidades relativas ronda a ronda. después de cada ronda o batalla los jueces decidirán su voto.

Cada juez debe realizar un análisis del/la bailarín/a o equipo que está bailando, comparando la representación de este/a bailarín/a o equipo contra o el/la otro/a en cada ronda, usando los criterios de juicio establecidos mediante el Sistema de Juicio (Ver Capítulo 3. Sistema de Juicio).

Cada juez irá valorando los diferentes grados de calidad entre los contrincantes. Cada juez usará estos valores para representar su interpretación de las habilidades observadas basándose en los criterios establecidos. Una vez finalizada la ronda o batalla los jueces emitirán sus votos a mano alzada.

Conducta de los atletas

Todos los atletas deben comportarse de manera responsable y con deportividad, lo que incluye, pero no limitado a respetar a los otros atletas, sin comportamiento ofensivo o amenazante de ningún tipo. Todos los atletas deben de ser puntuales. No se permitirá fumar ni se tolerará el consumo de alcohol durante la competición. Además, todos los atletas deben cumplir con las reglas establecidas por la Agencia de Dopaje (AMA). Para cualquier duda, consulte la Lista Prohibida de la AMA (www.wada-ama.org).

3. SISTEMA DE JUICIO

Se proporcionará a los jueces unas Hojas de Valoración que pueden usar durante las batallas a las que se han añadido una “Tabla Trivium” que pretende recoger los valores de juicio de este sistema de votación. (Ver ejemplo más abajo).

Los jueces no tienen la obligación (aunque es recomendable y sirve de ayuda para la deliberación), cubrir los datos correspondientes a los elementos de juicio dentro de la Hoja de Valoración.

OBSERVACIONES:		JUEZ									
		FASE				BATALLA					
		PARTICIPANTE (2):			PARTICIPANTE (1):						
		RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3					
TECNICA	FISICO (0 AL 5)										
VARIACION											
PERFORMATIVIDAD	INTERPRETACION (0 AL 5)										
MUSICALIDAD											
CREATIVIDAD	ARTISTICO (0 AL 5)										
PERSONALIDAD											
CRASH	PENALIZACION (-1)										
REPEAT											
BITE											
GANADOR RONDA (X)											
GANADOR BATALLA											

ELEMENTOS DE JUICIO					
CUALIDADES FÍSICAS		CUALIDADES INTERPRETATIVAS		CUALIDADES ARTÍSTICAS	
TÉCNICA	- Aptitudes físicas - Destreza - Control motor - Flexibilidad - Dinamismo - Balance - Control del espacio	PERFORMATIVIDAD	- Composición - Elementos de sorpresa - Emoción - Autenticidad	CREATIVIDAD	- Progresión de los fundamentals o foundation.
VARIACIÓN	- Variación (amplitud) - Énfasis	MUSICALIDAD	- Coherencia - Acentuación - Sincronismo	PERSONALIDAD	- Presencia - Carisma - Individualidad - Carácter

4. REGLAS Y REGULACIÓN DE LA COMPETICIÓN

4.1 REGLAS Y REGULACIÓN PARA BATALLAS 1VS1

El tiempo máximo del que dispone cada bailarín/a para representar durante una ronda es de 60 segundos. Si se sobrepasara este tiempo el Director de Competición intervendría y el MC pediría al bailarín/a que terminase. No hay penalización por representar más o menos tiempo.

El bailarín/a regresa a la marca de color correspondiente en su zona de la pista, para indicar a su oponente y al DJ, que ha terminado su ronda.

4.2 FASE DE PRESELECCIÓN 1VS1

La primera fase debe de ser una Fase de Preselección en la que tomarán parte todos los participantes. En la Fase de Preselección, dependiendo del número de inscritos y del tiempo disponible para el evento, se pueden hacer las preselecciones en varios formatos:

- Cada bailarín hace su presentación de un minuto, (se pueden colocar de a 4, uno en cada esquina, para ser más ágiles en el caso de que fuese necesario, por organización y tiempo del evento, o por multitud de participantes).
- Batallas directamente, formato normal o cuadrilatero.

Las preselecciones siempre son una única ronda de 60 segundos de duración.

4.2.1 Desarrollo de la Fase de Preselección 1vs1.

La primera batalla será entre el número 1 y el 2 de dicha lista y así sucesivamente.

El bailarín/a con el número impar siempre se situará en la parte roja de la pista (a la derecha de los jueces, visto en el plano) y el bailarín/a con el número par se colocará en la parte azul de la pista (a la izquierda de los jueces visto en el plano).

El bailarín/a situado en la zona roja será siempre el primero en hacer su ronda/salida, una vez finalizada esta, el bailarín/a situado/a en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizada la ronda se dará por finalizada la batalla, repitiendo el proceso con el siguiente par de participantes de la lista.

Fase de Preselección 4 Esquinas 1vs1

Por razones de organización y tiempo en cada batalla de la Fase de Preselección podrán tomar parte hasta 4 participantes, en este caso la primera batalla sería entre los números 1,2,3,4 y así sucesivamente.

El bailarín/a con el número impar más bajo se situará en la parte roja de la pista en la esquina más próxima a la zona de jueces (visto sobre plano). El bailarín/a con el número par más bajo se situará en la parte azul de la pista en la esquina más próxima a la zona de jueces (visto sobre plano).

El bailarín/a con el número impar más alto se situará en la parte roja de la pista en la esquina más alejada a la zona de jueces (visto sobre plano). El bailarín/a con el número par más alto se situará en la parte azul de la pista en la esquina más próxima a la zona de jueces (visto sobre plano)

El bailarín/a con el número impar más bajo (situado en la esquina de la zona roja más cercana a la zona derecha de los jueces) será siempre el primero en hacer su set/salida, una vez finalizada esta, el bailarín/a con el número par más bajo (situado en la esquina de la zona azul más cercana a la zona izquierda de los jueces) hará su set/salida. Una vez finalizada la ronda, el bailarín/a con el número impar más alto (situado en la esquina de la zona roja más alejada a la zona derecha de los jueces) hará su set/salida, una vez finalizada esta, el bailarín/a con el número par más alto (situado en la esquina de la zona azul más alejada a la zona izquierda de los jueces) hará su set/salida, una vez finalizada la ronda se dará por finalizada la batalla, repitiendo el proceso con el siguiente grupo de 4 participantes de la lista.

Fase de Preselección Triangular 1vs1 (Un set/salida por bailarín/a)

Si el número de participantes en la Fase de Selección fuera impar, en la última batalla de la fase podrán tomar parte 3 participantes.

El bailarín/a con el número impar más bajo se situará en la parte roja de la pista en la esquina más próxima a la zona derecha de los jueces (visto sobre plano), el bailarín/a con el número par se situará en la parte azul de la pista a la izquierda de los jueces (visto sobre plano).

El bailarín/a con el número impar más alto se situará en la parte roja de la pista en la esquina más alejada a la zona derecha de los jueces (visto sobre plano).

El bailarín/a con el número impar más bajo (situado en la esquina de la zona roja más cercana a los jueces) será siempre el primero en hacer su set/salida, una vez finalizada esta, el bailarín/a con el número par (situado en la zona azul a la izquierda de los jueces) hará su set/salida, una vez finalizada, el bailarín/a con el número impar más alto (situado en la esquina de la zona roja más alejada a los jueces) hará su set/salida, una vez acabada esta, se dará por finalizada la batalla.

Valoración de los participantes en la Fase de Preselección 1vs1

En las batallas de la Fase de Preselección no habrá votaciones ni se elegirán ganadores de las batallas. Los jueces compararán y valorarán las rondas de todos los participantes y de acuerdo a esta valoración se establecerá una selección.

Si un/a participante se ausentara de la competición después de pasar la Fase de Preselección sea por alguna lesión o cualquier otra razón, será reemplazado por otro/a participante.

De acuerdo con la selección establecida tras la Fase de Preselección, los/las mejores 4, 8, 12, 16, o 32..... bailarín/a serán los/las elegidos/as para la Fase de Octavos. Esta fase incluye una serie de batallas para cada bailarín/a y cada batalla comprenderá 2 rondas. Por motivos de organización y tiempo, el Organizador y/o Director de Competición eventualmente podría decidir que cada batalla comprendiera una sola ronda (una salida por bailarín/a).

4.3 FASE OCTAVOS

Ó TOP 16, en esta fase cada bailarín/a hará 2 RONDAS y se votará a mano alzada.

4.4 FASE CUARTOS

Ó TOP 8, en esta fase cada bailarín/a hará 2 RONDAS y se votará a mano alzada.

4.5 FASE SEMIFINAL

Ó TOP 4, en esta fase cada bailarín/a hará 2 RONDAS y se votará a mano alzada.

4.6 FINAL

En esta fase cada bailarín/a hará 3 RONDAS y tras el veredicto de los jueces, un representante de ellxs se acercará a los participantes indicando el ganador/a.

4.7 EMPATES

En el caso de haber empates, vuelven a hacer una ronda y solo deciden los jueces que han dado empate.

Todo esto sería igual si la versión es 1vs1 o 2vs2, con la diferencia al ser 2vs2 o más componentes, de verse reducida la cantidad de salidas o rondas por cada fase, en lugar de 2 rondas a 1, por ejemplo, hasta semifinales.

Aunque no de modo obligatorio previo al comienzo de la Fase de octavos se realizaría un sorteo que determinará el orden de las batallas de dicha fase. Ya sea mediante sorteo u otro criterio los organizadores.

5. ROLES DURANTE LA COMPETICIÓN

5.1 Rol del Jurado

Como se mencionó anteriormente, debe haber un mínimo de tres jueces u otro número impar de estos.

- Todos los jueces deben estar aprobados por la FEBD.
- Todos los jueces deben ser especialistas en la categoría que van a juzgar.
- La composición del jurado debe ser consistente durante todas las rondas del evento.
- El rol de los jueces es valorar las representaciones y puntuarlas de acuerdo con las líneas y reglas de la competición.
- Los jueces no están obligados a justificar su voto al Director de Competición o a los competidores, a excepción de que el Director de Competición observe que un juez no está cumpliendo con los estándares de juicio.
- Durante la competición o en los intervalos de esta, un juez no debe discutir la representación de cualquier participante ni con este ni con el resto de los participantes o el público.
- El jurado no debe dejarse influenciar por factores externos, incluidos comentarios del público o del presentador.

5.2 Rol del Director/a de Competición

Por encima de los/as jueces/as debe haber un Director/a de Competición. El Director/a de Competición deberá encargarse de las tareas detalladas a continuación. En la situación de que el Director/a de Competición tuviera una opinión diferente de cómo debería resolverse un caso, el Director/a de Competición tiene la potestad de tomar la decisión final.

- Que se cumplen los requisitos descritos en el Apartado “2.2 Requisitos para una Batalla de HipHop/All Styles”.
- Asegurarse de que todos los jueces se encuentran en el Evento y encontrar un sustituto cualificado si fuera necesario.
- Reunirse con los jueces antes de que comience la competición para instruirlos, de acuerdo al formato del evento y sus obligaciones.
- Asegurarse de que los jueces se encuentran en sus asientos con tiempo de antelación antes de que comiencen las batallas.
- Observar y controlar el comportamiento de los jueces y que este se ajusta al Código de Conducta y los estándares de ética.

- Prevenir cualquier comportamiento inapropiado por parte de los deportistas, entrenadores y público hacia los jueces.
- Inspeccionar las marcas y confirmar que los participantes en la siguiente ronda son los correctos.
- Asegurarse de que los participantes lo hacen en su correspondiente ronda y que todos los participantes están en la pista para su ronda.
- Tomar decisiones sobre cuestiones que pudieran surgir durante la competición.
- Asegurarse de que solo él y los jueces, tienen acceso a los resultados antes de que sean comunicados al Presentador.
- Asegurarse de que el DJ pincha la música correcta.
- El Director/a de Competición puede delegar alguna de sus labores al Secretario/a de Competición.

5.3 Rol del Secretario/a de Competición

El Secretario/a de Competición puede ayudar en las labores que debe desempeñar el Director/a de Competición.

5.4 Rol del DJ / Rol de la música.

El DJ pone la música en las competiciones. La batalla comienza cuando el DJ pone la música. Durante la batalla el DJ pone música apropiada para la representación de los participantes.

Es responsabilidad del DJ poner canciones que sean apropiadas para las batallas.

El DJ debe poner la misma sección de la canción para cada participante en cada una de las rondas de una batalla.

Debe de haber un justo intercambio de rondas antes de que el DJ cambie de canción. El número de rondas durante las que suena una canción es decisión del DJ.

5.5 Rol de Presentador / Speaker / MC.

- El Presentador es el Maestro de Ceremonias (MC) en comunicación con todas las personas involucradas en el evento.
- El MC es una parte obligatoria de la competición, y es la persona que se encuentra en la pista para asegurar el correcto transcurrir de la competición.
- El MC es el encargado de presentar a los jueces, al DJ y a los participantes.
- El MC llama a los participantes a la pista y les indica su posición correspondiente. El MC se asegurará de que el bailarín/a que no está representando permanezca en el área asignada.
- El MC anuncia el final de un set/salida, el cambio al siguiente set/salida, el cambio a la siguiente ronda y el inicio y final de una batalla.
- El MC debe interactuar con la audiencia de una manera apropiada.

ANEXO 2 Ejemplo de cuadrante/cronograma de una batalla:

