MANUAL DE COMPETICIONES

BREAKING FEBD

Contenido

INTRODUCCIÓN **4**

1. REQUISITOS GENERALES **4**

2.1 FORMATO DEL EVENTO 4

2.2 REQUISITOS PARA UNA BATALLA DE BREAKING 5

2. SISTEMA DE JUICIO **7**

3.1 HOJA DE RESULTADOS (DIRECTOR DE COMPETICIÓN/EQUIPO DE ESTADÍSTICA) 7

3.2 HOJA DE VALORACIÓN (JUECES). VALORACIÓN Y ELEMENTOS DE JUICIO. 7

3. REGLAS Y REGULACIÓN DE LA COMPETICIÓN **8**

4.1 REGLAS Y REGULACIÓN PARA BATALLAS 1VS1 8

4.2 FASE DE PRESELECCIÓN 1VS1 8

4.2.1 Desarrollo de la Fase de Preselección 1vs1. 8

4.3 FASE ROUND ROBIN 1VS1 10

4.3.1 Desarrollo de la Fase de Round Robin 1vs1 11

4.3.2 Ranking Fase Round Robin 11

4.4 FASE KNOCK-OUT 1VS1 12

4.4.1 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1v1 (Batalla a 4 Rondas). 13

4.4.2 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla Al Mejor de 3 Rondas). 14

4.4.3 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 2 Rondas). 14

4.4.4 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 1 Ronda). 15

4.6 REGLAS Y REGULACIÓN PARA BATALLAS POR 2vs2 y EQUIPOS 15

4.7 FASE DE PRESELECCIÓN 2vs2 y EQUIPOS 15

4.7.1 Desarrollo de la Fase de Preselección 2vs2 y Equipos. 15

4.8 FASE KNOCK-OUT 2vs2 16

4.8.1 Desarrollo de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla). 17

4.8.2 Desarrollo de una batalla Al Mejor de 3 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2. 18

4.8.3 Desarrollo una batalla a 2 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2. 19

4.9 FASE KNOCK-OUT EQUIPOS 19

4.9.1 Desarrollo de la Fase Knock-Out de Equipos (2 Rondas por Integrante del Equipo) 20

4.9.2 Desarrollo de la Fase Knock-Out de Equipos (1 Ronda por Integrante del Equipo). 20

4.10 SISTEMA DE VOTACIÓN ALTERNATIVO 20

4.10.1 Desarrollo Alternativo de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla). 20

4.10.2 Desarrollo Alternativo de la Fase Knock-Out (2 rondas por batalla). 21

4.10.3 Desarrollo Alternativo de la Fase Knock-Out de Equipos. 22

4. ROLES DURANTE LA COMPETICIÓN **23**

5.1 Rol del Jurado. 23

5.2 Rol del Director/a de Competición. 23
5.3 Rol del Secretario/a de Competición. 24
5.4 Rol del DJ / Rol de la música. 24
5.5 Rol de Presentador / Speaker / MC. 24
5.6 Rol del Técnico de Software/Equipo de Estadística. 24
5. ANEXOS 25

INTRODUCCIÓN

El Manual de Competiciones Breaking FEBD 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.

1. 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…)

-Breaking 1vs1 (Bboys y Bgirls) con una duración de cada set/salida de un máximo de 60 segundos.

-Breaking 2vs2 (Batalla de equipos, formados por 2 Bboys, 2 Bgirls o equipo mixto) 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 Bboys, a dos Bgirls, 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 Bboy, una Bgirl o un equipo, realiza un set/salida primero, y luego el/la otro/a Bboy, Bgirl o equipo, responde con un set/salida. Estos dos sets/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.

Ambas competiciones tanto de 1vs1 (Bboys y Bgirls) o por equipos, comenzarán con una Fase de Preselección. Dicha Fase de Preselección servirá para realizar un ranking que determinará el orden de los grupos, batallas y/o cuadros de las siguientes fases.

Dependiendo del número de participantes y el formato de la competición, esta Fase de Preselección podría estar seguida de una Fase Round Robin.

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 Fase Round Robin para establecer el ranking.

Según el número de participantes existen diferentes formatos posibles para la Fase Round Robin. *Pueden encontrarse varios ejemplos en el ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN*

Después de la Fase de Preselección o de la Fase Round Robin (según el formato de la competición), se pasará a la Fase Knock-Out.

Según el número de participantes existen diferentes formatos posibles para la Fase Knock-Out. *Pueden encontrarse varios ejemplos en el ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN*

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 las diferentes fases de la competición.

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 BREAKING

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

- 2 Bboys o 2 Bgirls, o 2 equipos oponentes, (cada uno de ellos podrán estar acompañado en la pista de baile por un grupo de no más de 3 personas).

- 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.

- 1 Equipo de Estadística (El Director de Competición también podría realizar estas labores)

- Mínimo 1 Presentador (Speaker / MC) con un micrófono conectado al sistema de sonido.

- Sistema de sonido.

- Mínimo 1 Dj de Breaking.

- Todos los documentos necesarios y que deban ser cubiertos durante la batalla, así como:

Clipboards, folios y bolígrafos suficientes para el jurado.

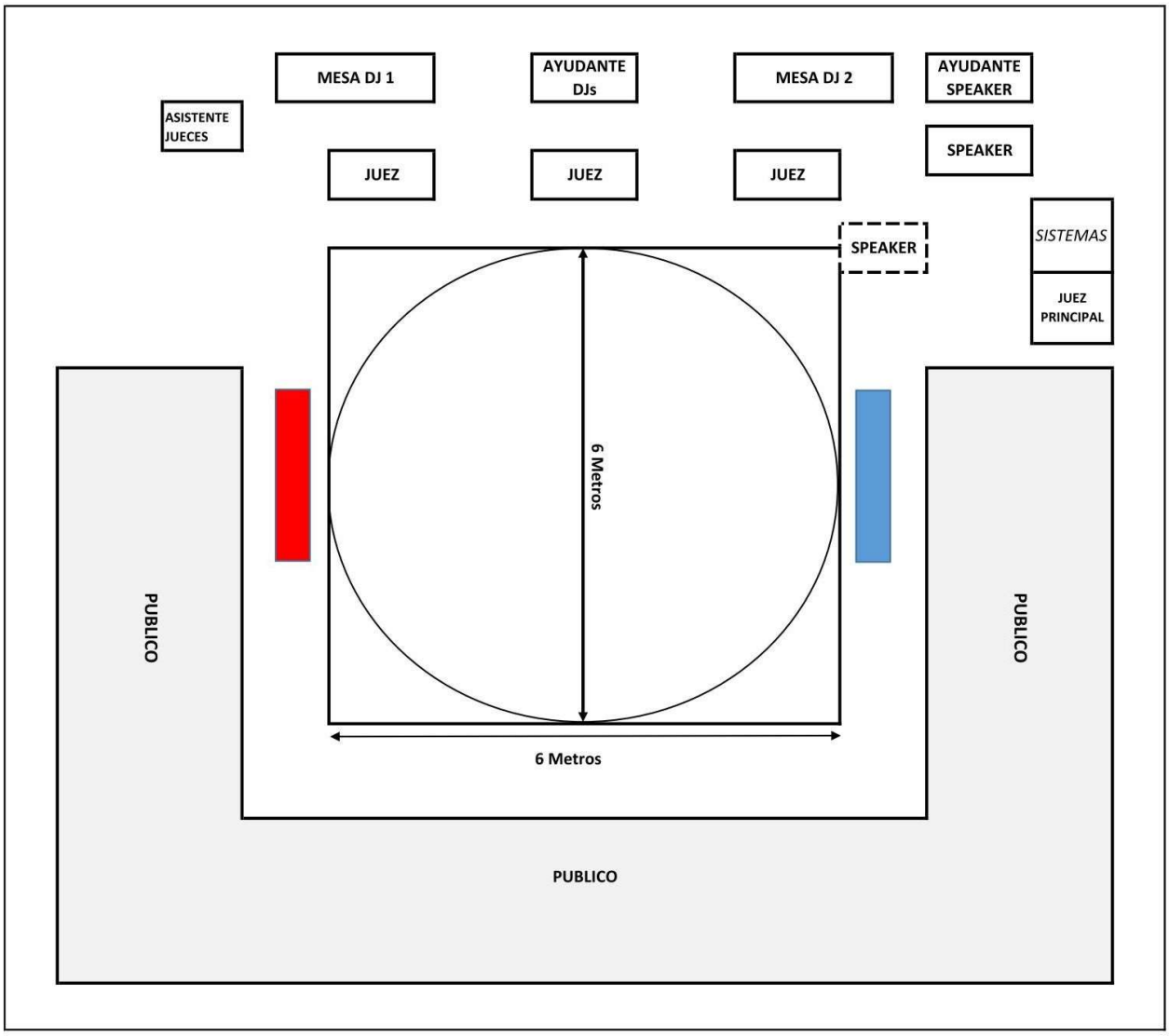
- Asientos confortables para el jurado y el Director de Competición.

- Mopa para limpiar la pista de baile.

- Agua en cantidades suficientes para, jueces, dj, host y staff.

*Dependiendo del tipo de competición el tamaño de la pista podría ser diferente.

EJEMPLO PLANO DE PISTA



Función de los jueces

El papel principal de un juez 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 Bboy/Bgirl o equipo que está bailando, comparando la representación de este/a Bboy/Bgirl o equipo contra el/la otro/a Bboy/Bgirl o equipo 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.

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).

2. SISTEMA DE JUICIO

Tomando como referencia el "WDSF Rules and Regulations for Breaking", el sistema de juicio es diferente al standard establecido en competiciones no regladas. Este sistema se conoce como: Trivium Value System, del cual se puede encontrar información al respecto en el WDSF Rules and Regulations for Braking (Version I).

Este sistema computarizado, tiene principalmente en cuenta tres Criterios Generales que representan cada uno el 33,33% de la valoración final (la suma de estos tres Criterios Generales representa el 100% de dicha valoración final).

Aunque que no es posible asegurar la disponibilidad del Trivium Value System o sistema equivalente en todos los campeonatos y competiciones, este sistema de juicio es el que se tomará como referencia adaptándolo a la capacidad de organización de cada campeonato o competición e instruyendo a los jueces en su funcionamiento general.

A tal efecto 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.

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.

3.1 HOJA DE RESULTADOS (DIRECTOR DE COMPETICIÓN/EQUIPO DE ESTADÍSTICA)

En todo caso una vez finalizada la batalla, el Director de Competición o el Equipo de Estadística trasladarán la decisión tomada por los jueces a la Hoja de Resultados correspondientes, debiendo cubrir al menos los siguientes datos:

- Nombre/orden de los jueces
- Fase: Octavos, Cuartos, Semifinal o Final
- Batalla: Primera, segunda, tercera, etc.
- Nombre, A.K.A o Nº participante 1 (Rojo): Será el que está situado a la derecha del jurado.
- Nombre, A.K.A o Nº participante 2 (Azul): Será el que está situado a la izquierda del jurado.
- Ganador Ronda y/o Ganador Batalla (según cada juez): Será el participante al que el juez ha considerado ganador de la ronda y la batalla, sin importar la decisión de los otros jueces.
- Ganador Ronda y/o Ganador Batalla (resultado final): Será el participante al que la suma de las distintas votaciones de cada juez y ronda dé como ganador de la ronda y/o la batalla.

Puede encontrarse una plantilla de ejemplo en el ANEXO 2 HOJAS DE RESULTADOS

3.2 HOJA DE VALORACIÓN (JUECES). VALORACIÓN Y ELEMENTOS DE JUICIO.

En caso de que el juez decida cubrir los datos correspondientes a los elementos de juicio dentro de la Hoja de Valoración, se hará de la siguiente manera:

1) Cada elemento de juicio puede valorarse con valores numéricos del 0 al 5.
2) En cada ronda realizada, se añadirá el valor numérico que el juez decida para la ronda correspondiente (RONDA 1, RONDA 2, …)
3) De manera genérica, cada penalización tendrá un descuento de 1 punto.

Pueden encontrarse una plantilla de ejemplo en el ANEXO 2 HOJAS DE VALORACIÓN

3. REGLAS Y REGULACIÓN DE LA COMPETICIÓN

4.1 REGLAS Y REGULACIÓN PARA BATALLAS 1VS1

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

El Bboy o Bgirl 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 de la competición debe de ser una Fase de Preselección en la que tomarán parte todos los participantes. En la Fase de Preselección todas las batallas serán a una ronda (un set/salida por Bboy o Bgirl) si dicha Fase de Preselección fuera seguida de la Fase Round Robin.

En caso de que la Fase de Preselección fuera seguida directamente por la Fase Knock-out, el Organizador y/o Director de Competición podría determinar que las batallas de dicha Fase de Preselección sean a una ronda o a dos rondas (dos sets/salidas por Bboy o Bgirl).

Si hubiera un numero bajo de participantes o el número de participantes fuera cerrado y además dicho número de participantes lo permitiera, la Fase de Preselección puede saltarse y pasar directamente a la Fase Round Robin.

4.2.1 Desarrollo de la Fase de Preselección 1vs1.

Aunque no de modo obligatorio previo al comienzo de la Fase de Preselección se realizaría un sorteo que determinará el orden de las batallas de dicha fase. Ya sea mediante sorteo u otro criterio los participantes serán ordenados en una lista por orden numérico.
Pueden encontrarse plantillas de ejemplo en el ANEXO 3 LISTA ORDEN SALIDAS FASE DE PRESELECCION

Fase de Preselección 1vs1 una Ronda (Un set/salida por Bboy/Bgirl)
La primera batalla será entre el número 1 y el 2 de dicha lista y así sucesivamente.

El Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl con el número par se colocará en la parte azul de la pista (a la izquierda de los jueces visto en el plano).

El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja será siempre el primero en hacer su set/salida, una vez finalizada esta, el Bboy o la Bgirl 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 1vs1 dos Rondas (Dos sets/salidas por Bboy/Bgirl)
La primera batalla será entre el número 1 y el 2 de dicha lista y así sucesivamente.

El Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl con el número par se colocará en la parte azul de la pista (a la izquierda de los jueces visto en el plano).

El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja será siempre el primero en hacer su set/salida, una vez finalizada esta, el Bboy o la Bgirl situado/a en la zona azul hará su set/salida, una vez finaliza esta salida termina la primera ronda, pasando seguidamente y sin interrupción a la segunda ronda. El

Bboy o la Bgirl situado/a en la zona roja hará su segundo su set/salida, una vez finalizada esta, el Bboy o la Bgirl situado/a en la zona azul hará su segundo set/salida, una vez finalizada la segunda 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy/Bgirl)

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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl con el número par se situará en la parte azul de la pista a la izquierda de los jueces (visto sobre plano). El Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl con el número par (situado en la zona azul a la izquierda de los jueces) hará su set/salida, una vez finalizada, el Bboy o la Bgirl 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.

Fase de Preselección Triangular 1vs1 (Dos sets/salidas por Bboy/Bgirl)

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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl con el número par se situará en la parte azul de la pista a la izquierda de los jueces (visto sobre plano). El Bboy o la

Bgirl 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 Bboy o la Bgirl 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 Bboy o la Bgirl con el número par (situado en la zona azul a la izquierda de los jueces) hará su set/salida, una vez finalizada, el Bboy o la Bgirl 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 finaliza esta salida termina la primera ronda, pasando seguidamente y sin interrupción a la segunda ronda. El Bboy o la Bgirl con el número impar más bajo (situado en la esquina de la zona roja más cercana a los jueces) hará su segundo set/salida, una vez finalizada esta, el Bboy o la Bgirl con el número par (situado en la zona azul a la izquierda de los jueces) hará su segundo set/salida, una vez finalizada, el Bboy o la Bgirl con el número impar más alto (situado en la esquina de la zona roja más alejada a los jueces) hará su segundo 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 siguiendo los Criterios de Valoración establecidos por el Director de Competición y de acuerdo a esta valoración se establecerá un Ranking.

Para el establecimiento del Ranking de la Fase de Preselección, se sumarán y compararán las puntuaciones otorgadas por cada uno de los/as jueces al Bboy o a la Bgirl.

Si un/a participante se ausentara de la competición después de pasar la Fase de Preselección y antes del comienzo de la Fase Round Robin o la Fase Knock-Out (dependiendo del formato del evento), ya sea por alguna lesión o cualquier otra razón, será reemplazado por el/la siguiente participante en el ranking establecido tras la Fase de Preselección.

4.3 FASE ROUND ROBIN 1VS1

De acuerdo con el ranking establecido tras la Fase de Preselección, los/las mejores 4, 8, 12, 16, o 32……. Bboys o Bgirls serán los/las elegidos/as para la Fase Round Robin. Esta fase incluye una serie de batallas para cada Bboy o Bgirl 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 (un set/salida por Bboy o Bgirl).

Clasificación/Reparto

Durante la Fase Round Robin, los/las participantes serán repartidos/as en grupos del mismo número de integrantes basándose en el ranking establecido por la Fase de Preselección y cada Bboy o Bgirl batallará una vez con cada uno/a de los/las otros/otras participantes de su grupo.

Como ejemplo, una Fase Round Robin de 16 participantes se dividiría en cuatro grupos basados en el ranking de la Fase de Preselección.

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

Pueden encontrarse más ejemplos en el ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN

Regla de quien representa primero en un Batalla de la Fase Round Robin 1vs1

El Ranking de la Fase de Preselección se usará para determinar el orden de todas las batallas de los diferentes grupos en la Fase Round Robin.

En todas las batallas de todos los grupos, el Bboy o la Bgirl con la posición más baja en el ranking se situará en la zona roja de la pista y el Bboy o la Bgirl con la posición más alta del ranking se colocará en la zona azul.

En ambas rondas de las batallas o en todas las batallas a una ronda de todos los grupos, el Bboy o la Bgirl situado/a en la zona roja hará su set/salida primero, seguido/a del Bboy o la Bgirl situado en la zona azul. (Por ejemplo, si el Bboy o la Bgirl #1 se enfrentara al Bboy o la Bgirl #6. #6 se situará en la zona roja de la pista y #1 se situará en la zona azul. #6 comenzaría primero).

4.3.1 Desarrollo de la Fase de Round Robin 1vs1.

Primera ronda de una batalla o Batalla a una ronda de la Fase Round Robin 1vs1

El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto. El resultado de la primera ronda o de la batalla a una ronda se mostrará al público una vez finalizada esta.

Segunda ronda de una batalla de la Fase Round Robin 1vs1

La estructura de la segunda ronda es igual a la primera. Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto. El resultado de la segunda ronda se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.3.2 Ranking Fase Round Robin

Para determinar el resultado de la Fase Round Robin, será necesario cubrir un formulario similar al que puede verse más abajo o bien cualquier otro que contenga las mismas categorías. (ANEXO 4)
Pueden encontrarse otras plantillas de ejemplo en el ANEXO 4 HOJA PUNTUACION FASE ROUND ROBIN

EJEMPLO CÁLCULO RANKING FASE ROUND ROBIN

Teniendo en cuenta el número de participantes que tendrá la Fase Knock-Out, pasarán a dicha fase los/as participantes de cada uno de los grupos que al finalizar las batallas alcancen en su grupo uno de los puestos necesarios que se haya establecido según el número de participantes de dicha Fase Knock-Out.

Para determinar el puesto alcanzado por los/as participantes en cada grupo de la Fase Round Robin, se tendrá en cuenta primero el número de rondas (o batallas a una ronda en caso de haber optado por ese formato) que cada Bboy o Bgirl haya ganado en su grupo.

En caso de empate a rondas/batallas entre dos o varios participantes, se tendrá en cuenta el número de votos obtenidos por cada uno/a de ellos/ellas en todas las rondas o batallas de su grupo.

En caso de empate a rondas/batallas y votos, entre dos o varios participantes, se tendrá en cuenta el ranking obtenido en la Fase de Preselección.

Una vez determinados que participantes de cada uno de los grupos de la Fase Round Robin son lo que pasarán a la Fase Knock-Out, se establecerá un Ranking con todos los participantes siguiendo el mismo sistema de clasificación. Este ranking será usado para determinar el cuadro de batallas y orden de dicha fase Knock-Out.

Este Ranking General también determina la posición final de aquellos participantes que no alcancen la Fase Knock-Out.

Si un/a participante se ausentara de la competición después de pasar la Fase Round Robin y antes del comienzo de la Fase Knock-out, ya sea por alguna lesión o cualquier otra razón, será reemplazado/a por el/la siguiente participante en el ranking establecido tras la Fase Round Robin.

4.4 FASE KNOCK-OUT 1VS1

El ranking establecido tras la Fase de Preselección o tras la Fase Round Robin (según el formato de la competición), será el que determine el orden y las batallas de la Fase Knock-out. A modo de ejemplo para una Fase Knock-out TOP8 (Cuartos de Final) #1 se enfrentaría a #8, #2 se enfrentaría a #7, #3 se enfrentaría a #6 y #4 se enfrentaría a #5. Los ganadores pasarían a Semifinales, y los perdedores serían eliminados. Después de Semifinales los ganadores pasarán a la Final y los perdedores se enfrentarán por la 3ª plaza.
Pueden encontrarse más ejemplos en el ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN

Por razones de tiempo/organización, el Organizador y/o Director de Competición podría optar por distintos formatos de batalla durante las distintas rondas de la Fase Knock-out, existiendo la posibilidad de que el formato pueda ser de Batalla a 4 Rondas, Batalla Al Mejor de 3 Rondas (2 Rondas por batalla y posibilidad de una tercera Ronda de desempate en caso de ser necesaria), Batalla a 2 Rondas (sin posibilidad de empate) o Batalla a 1 Ronda (sin posibilidad de empate).

Batalla a 4 rondas
En la Fase Knock-out, una batalla de 4 Rondas consistirá en cuatro rondas separadas a la mitad por una pausa de 90 segundos. (Una quinta ronda tendría lugar solo en caso de empate a rondas ganadas y votos obtenidos).

En la primera mitad (que comprenderá 2 rondas) el Bboy o la Bgirl situado en la zona roja realizará primero sus sets/salidas.

En la segunda mitad (que comprenderá 2 rondas) el Bboy o la Bgirl situado en la zona azul realizará primero sus sets/salidas.

Batalla al mejor de 3 rondas*
En la Fase Knock-out, este tipo de batalla Al Mejor de 3 Rondas, consistirá en dos rondas por batalla, teniendo lugar una tercera ronda en caso de empate a rondas ganadas, independientemente de los votos obtenidos en cada una de las dos rondas.

Batalla a 2 rondas*
En la Fase Knock-out, una batalla a 2 Rondas consistirá en dos rondas por batalla.

Batalla a 1 ronda*
En la Fase Knock-out, una batalla de 1 Ronda consistirá en una ronda por batalla.

**En todas las rondas, el Bboy o la Bgirl situado en la zona roja realizará primero sus sets/salidas.*

4.4.1 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1v1 (Batalla a 4 Rondas).

Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 4 rondas)

El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto. Con esto finaliza la primera ronda.

Segunda ronda una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 4 rondas)

La estructura de la segunda ronda es igual a la primera. Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de ambas votaciones solo se mostrará al público una vez hayan concluido ambas rondas.

Pausa

Los/las participantes disponen de una pausa de 90 segundos durante la cual pueden recibir instrucciones, asistencia, beber agua, cambiarse de ropa….

Tercera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 4 rondas)

El Bboy o la Bgirl situado en la zona azul de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona azul indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona roja puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona roja ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto. Con esto finaliza la tercera ronda.

Cuarta ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 4 rondas)

La estructura de la cuarta ronda es igual a la tercera. Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de ambas votaciones solo se mostrará al público una vez hayan concluido ambas rondas.

Una vez mostrados los resultados de las 4 rondas se anuncia el ganador/a de la batalla, siendo este/a el Bboy o la Bgirl que haya ganado más rondas. En caso de empate el ganador será aquel o aquella que haya obtenido más votos. Solo en caso de empate a rondas y votos tendría lugar una única ronda de desempate.

Ronda de desempate de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 4 rondas)

El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación

decidirá su voto sin posibilidad de dar empate. El resultado de la ronda de desempate se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.4.2 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla Al Mejor de 3 Rondas).

Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla al mejor de 3 rondas)
El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

Es decisión del organizar que el resultado de la primera ronda se muestre al público una vez finalizada esta o que se muestre una vez finalizada también la segunda ronda.

Segunda ronda una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla al mejor de 3 rondas)
La estructura de la segunda ronda es igual a la primera. Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de la segunda ronda (o de la primera y segunda ronda si así se ha establecido) se mostrará al público una vez finalizada esta.

Una vez mostrados los resultados de las 2 rondas se anuncia el resultado de la batalla. En caso de que uno de los/las participantes resultase ganador/a de ambas rondas, será el ganador/a de la batalla.

En caso de empate (cada Bboy/Bgirl ha resultado ha sido el ganador de 1 ronda) no se tendrán en cuenta los votos y tendría lugar una única ronda de desempate.

Ronda de desempate de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla al mejor de 3 rondas)
El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto sin posibilidad de dar empate. El resultado de la ronda de desempate se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.4.3 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 2 Rondas).

Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 2 rondas)
El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida habrá concluido la primera ronda de la batalla pasando a continuación y sin votación por parte de los/as jueces a la segunda ronda.

Segunda ronda una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 2 rondas)
La estructura de la segunda ronda es igual a la primera.

Una vez finalizada la segunda ronda de la batalla, cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto, sin posibilidad de dar empate.

El resultado de la batalla se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.4.4 Desarrollo de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 1 Ronda).

Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 1vs1 (Batalla a 1 ronda)
El Bboy o la Bgirl situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el Bboy o la Bgirl de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Bboy o la Bgirl de la zona azul ha finalizado su set/salida habrá concluido la batalla y cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos contrincantes y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de la batalla se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.6 REGLAS Y REGULACIÓN PARA BATALLAS POR 2vs2 y EQUIPOS

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

Cada equipo decide libremente sobre la composición y secuencia de su representación. El equipo regresa a la marca de color correspondiente en su zona de la pista, para indicar al otro equipo y al DJ que ha terminado su ronda.

4.7 FASE DE PRESELECCIÓN 2vs2 y EQUIPOS

La primera fase de la competición debe de ser una Fase de Preselección en la que tomarán parte todos los equipos. En la Fase de Preselección todas las batallas serán a 1 ronda por cada miembro del equipo (un 2vs2, constaría de 2 rondas, un 3vs3 constaría de 3 rondas…) donde en cada una de las rondas realizará un set/salida un integrante del equipo.

4.7.1 Desarrollo de la Fase de Preselección 2vs2 y Equipos.

Aunque no de modo obligatorio previo al comienzo de la Fase de Preselección se realizaría un sorteo que determinará el orden de las batallas de dicha fase. Ya sea mediante sorteo u otro criterio los participantes serán ordenados en una lista por orden numérico. (Ver ejemplo en 4.2.1 Desarrollo de la Fase de Preselección 1vs1).

Fase de Preselección 2vs2 y Equipos
La primera batalla será entre el equipo número 1 y el 2 de dicha lista y así sucesivamente.

El equipo 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 equipo con el número par se colocará en la parte azul de la pista (a la izquierda de los jueces visto en el plano).

Un/a miembro del equipo situado en la zona roja será siempre el/la primero/a en hacer su set/salida, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizada esta primera ronda, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona roja, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, dependiendo del número de integrantes de los/as integrantes de los equipos, este proceso se

repetirá tantas veces como sea necesario hasta disputar tantas rondas como número de integrantes de los equipos. Una vez finalizada la última ronda que fuera necesaria, se dará por finalizada la batalla, repitiendo el proceso con el siguiente par de equipos.

Fase de Preselección Triangular 2vs2 y Equipos

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

El equipo 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 Equipo con el número par se situará en la parte azul de la pista a la izquierda de los jueces (visto sobre plano).

El equipo 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).

Un/a miembro del equipo situado en la zona roja 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/, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona roja con el número impar más alto (situado en la esquina de la zona roja más lejana a los jueces) hará su set/salida, una vez finalizada esta primera ronda, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona roja con el número impar más bajo (situado en la esquina de la zona roja más cercana a los jueces) hará su set/salida, una vez finalizado este, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizado este, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona roja con el número impar más alto (situado en la esquina de la zona roja más lejana a los jueces) hará su set/salida, este proceso se repetirá tantas veces como sea necesario hasta disputar tantas rondas como número de integrantes de los equipos. Una vez finalizada la última ronda que fuera necesaria, se dará por finalizada la batalla.

Votaciones en la Fase de Preselección 2vs2 y Equipos

No habrá votaciones ni se elegirán ganadores durante las batallas. Los jueces compararán y valorarán a todos los equipos y se establecerá un Ranking.

Si un equipo se ausentara de la competición después de pasar la Fase de Preselección y antes del comienzo de la Fase Round Robin o la Fase Knock-Out (dependiendo del formato del evento), ya sea por alguna lesión o cualquier otra razón, será reemplazado por el siguiente equipo participante en el ranking establecido tras la Fase de Preselección.

4.8 FASE KNOCK-OUT 2vs2

El ranking establecido tras la Fase de Preselección será el que determine el orden y las batallas de la Fase Knock-out. A modo de ejemplo para una Fase Knock-out TOP #1 se enfrentaría a #8, #2 se enfrentaría a #7, #3 se enfrentaría a #6 y #4 se enfrentaría a #5. Los ganadores pasarían a Semifinales, y los perdedores serían eliminados. Después de Semifinales los ganadores pasarán a la Final y los perdedores se enfrentarán por la 3ª plaza.
Por razones de tiempo/organización, el Organizador y/o Director de Competición podría optar por distintos formatos de batalla durante las distintas rondas de la Fase Knock-out, existiendo la posibilidad de que el formato pueda ser de 4 Rondas por batalla, Al Mejor de 3 Rondas o de 2 Rondas por batalla.

Batalla a 4 rondas

En la Fase Knock-out, una batalla a 4 Rondas consistirá en cuatro rondas separadas a la mitad por una pausa de 90 segundos. (Una quinta ronda tendría lugar solo en caso de empate a rondas ganadas y votos obtenidos).

En la primera mitad (que comprenderá 2 rondas) un/a miembro del equipo situado en la zona roja realizará primero su set/salida en cada una de las rondas.

En la segunda mitad (que comprenderá 2 rondas) un/a miembro del equipo situado en la zona azul realizará primero su set/salida en cada una de las rondas.

Batalla al Mejor de 3 Rondas

En la Fase Knock-out, una batalla al Mejor de 3 Rondas consistirá de dos rondas por batalla. Una tercera ronda tendría lugar en caso de empate a rondas ganadas, independientemente de los votos obtenidos.

En todas las rondas el equipo situado en la zona roja realizará primero sus sets/salidas.

Batalla a 2 rondas

En la Fase Knock-out, una batalla de 2 Rondas consistirá de dos rondas por batalla sin posibilidad de empate.

En todas las rondas el equipo situado en la zona roja realizará primero sus sets/salidas.

4.8.1 Desarrollo de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla).

Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla)

Un/a miembro del equipo situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el/la miembro del equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el Equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

Segunda ronda una batalla de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla)

La estructura de la segunda ronda es igual a la primera. Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de ambas votaciones solo se mostrará al público una vez hayan concluido ambas rondas.

Pausa

Los equipos disponen de una pausa de 90 segundos durante la cual pueden recibir instrucciones, asistencia, beber agua, cambiarse de ropa…..

Tercera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla)

Un/a miembro del equipo situado en la zona azul de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona azul indicando de esta manera que el equipo de la zona roja puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el/la miembro del equipo de la zona roja ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

Cuarta ronda de una batalla de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla)
La estructura de la cuarta ronda es igual a la tercera. Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de ambas votaciones solo se mostrará al público una vez hayan concluido ambas rondas.

Una vez mostrados los resultados de las 4 rondas se anuncia el ganador de la batalla. El ganador de la batalla será el equipo que haya ganado más rondas. En caso de empate el ganador será aquel que haya obtenido más votos. Solo en caso de empate a rondas y votos tendría lugar una única ronda de desempate.

Ronda de desempate de la Fase Knock-Out 2vs2 (4 rondas por batalla)
Un/a miembro del equipo situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el/la miembro del equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida. Una vez el/la miembro del Equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto sin posibilidad de dar empate.

El resultado de la ronda de desempate se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.8.2 Desarrollo de una batalla Al Mejor de 3 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2.

Primera ronda de una batalla Al Mejor de 3 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2
Un/a miembro del equipo situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el/la miembro del equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida. Una vez el/la miembro del Equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

Es decisión del organizar que el resultado de la primera ronda se muestre al público una vez finalizada esta o que se muestre una vez finalizada también la segunda ronda.

Segunda ronda de una batalla Al Mejor de 3 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2
La estructura de la segunda ronda es igual a la primera. Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

El resultado de la segunda ronda (o de la primera y segunda ronda si así se ha establecido) se mostrará al público una vez finalizada esta.

Una vez mostrados los resultados de las 2 rondas se anuncia el resultado de la batalla. En caso de que uno de los equipos resultase ganador de ambas rondas, será el ganador de la batalla.

En caso de empate a rondas no se tendrán en cuenta los votos y tendría lugar una única ronda de desempate.

Ronda de desempate de una batalla Al Mejor 3 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2

Un/a miembro equipo situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el/la miembro del equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el/la miembro del Equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los/as representantes de cada equipo y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto sin posibilidad de dar empate.

El resultado de la ronda de desempate se mostrará al público una vez finalizada esta.

4.8.3 Desarrollo una batalla a 2 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2.

Primera ronda de una batalla a 2 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2
Un/a miembro del equipo situado en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que el/la miembro del equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida. Una vez el Equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida finaliza la primera ronda y se pasa directamente a la segunda.

Segunda ronda de una batalla a 2 Rondas de la Fase Knock-Out 2vs2
La estructura de la segunda ronda es igual a la primera.

Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos equipos y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto para el conjunto de la batalla, sin posibilidad de votar empate.

4.9 FASE KNOCK-OUT EQUIPOS

El ranking establecido tras la Fase de Preselección será el que determine el orden y las batallas de la Fase Knock-out. A modo de ejemplo para una Fase Knock-out TOP #1 se enfrentaría a #8, #2 se enfrentaría a #7, #3 se enfrentaría a #6 y #4 se enfrentaría a #5. Los ganadores pasarían a Semifinales, y los perdedores serían eliminados. Después de Semifinales los ganadores pasarán a la Final y los perdedores se enfrentarán por la 3ª plaza.
Pueden encontrarse más ejemplos en el ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN

Por razones de tiempo/organización, el Organizador y/o Director de Competición podría optar por distintos formatos de batalla durante las distintas rondas de la Fase Knock-out, existiendo la posibilidad de que el formato pueda ser de Batallas a 2 Rondas por Integrantes del Equipo o de 1 Ronda por Integrante del Equipo

Batalla a 2 Rondas por Integrante del Equipo
En la Fase Knock-out de Equipos, una batalla de dos rondas por integrante del equipo constará de el doble de rondas que de miembros/integrantes los equipos (un 3vs3, constaría de 6 rondas, un 4vs4 constaría de 8 rondas…) y en donde en cada una de las rondas realizará un set/salida un integrante del equipo.

En todas las rondas el equipo situado en la zona roja realizará primero sus sets/salidas.

Batalla a 1 Ronda por Integrante del Equipo
En la Fase Knock-out de Equipos, una batalla de 1 ronda por integrante del equipo constará de el mismo número de rondas que de miembros/integrantes los equipos (un 3vs3, constaría de 3 rondas, un 4vs4 constaría de 4 rondas…) y en donde en cada una de las rondas realizará un set/salida un integrante del equipo.

En todas las rondas el equipo situado en la zona roja realizará primero sus sets/salidas.

4.9.1 Desarrollo de la Fase Knock-Out de Equipos (2 Rondas por Integrante del Equipo)

Un/a miembro del equipo situado en la zona roja será siempre el/la primero/a en hacer su set/salida, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizada esta primera ronda, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona roja, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, dependiendo del número de integrantes de los/as integrantes de los equipos, este proceso se repetirá tantas veces como sea necesario hasta disputar tantas rondas como el doble del número de integrantes de los equipos. Una vez finalizada la última ronda que fuera necesaria, se dará por finalizada la batalla.

Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los integrantes de ambos equipos ronda a ronda y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto para cada una de las rondas que sean necesarias para el desarrollo de la batalla. El resultado de todas las votaciones solo se mostrará al público una vez hayan concluido la batalla. El equipo ganador de la batalla será aquel que haya ganado un mayor número de rondas, en caso de empate el ganador será el equipo que más votos haya conseguido.

4.9.2 Desarrollo de la Fase Knock-Out de Equipos (1 Ronda por Integrante del Equipo).

Un/a miembro del equipo situado en la zona roja será siempre el/la primero/a en hacer su set/salida, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizada esta primera ronda, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona roja, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, dependiendo del número de integrantes de los/as integrantes de los equipos, este proceso se repetirá tantas veces como sea necesario hasta disputar tantas rondas como el número de integrantes de los equipos. Una vez finalizada la última ronda que fuera necesaria, se dará por finalizada la batalla.

Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los integrantes de ambos equipos ronda a ronda y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto para cada una de las rondas que sean necesarias para el desarrollo de la batalla. El resultado de todas las votaciones solo se mostrará al público una vez hayan concluido la batalla. El equipo ganador de la batalla será aquel que haya ganado un mayor número de rondas, en caso de empate el ganador será el equipo que más votos haya conseguido.

4.10 SISTEMA DE VOTACIÓN ALTERNATIVO

Ante la imposibilidad de poder contar con un sistema que pueda mostrar claramente los resultados de cada votación sin interferir en un desarrollo dinámico y adecuado del evento según los diferentes formatos de batallas descritas para las distintas fases anteriormente, se establece el siguiente sistema de votación alternativo.

4.10.1 Desarrollo Alternativo de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla).

Desarrollo Alternativo - Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla)
El/la Bboy/Bgirl o equipo situado/a en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que al/la Bboy/Bgirl o miembro del equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el/la Bboy/Bgirl o miembro del equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida, finaliza la primera ronda. Y se pasa sin interrupción a la segunda ronda.

Desarrollo Alternativo - Segunda ronda de una batalla de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla)
La estructura de la segunda ronda es igual a la primera.

Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos/as Bboys/Bgirls o equipos durante ambas rondas y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto.

Cada juez decidirá su voto teniendo en cuenta el conjunto de ambas rondas y no cada ronda individualmente. Los jueces no podrán votar empate.

El resultado de la votación se mostrará al público una vez hayan concluido ambas rondas y el/la Bboy/Bgirl o equipo que tenga el mayor número de votos por parte de los jueces, será el ganador de esta primera media parte de la batalla.

Pausa

El/la Bboy/Bgirl o equipos, disponen de una pausa de 90 segundos durante la cual pueden recibir instrucciones, asistencia, beber agua, cambiarse de ropa….

Desarrollo Alternativo - Tercera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla)
El/la Bboy/Bgirl o equipo situado en la zona azul de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona azul indicando de esta manera que el/la Bboy/Bgirl o equipo de la roja puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el/la Bboy/Bgirl o equipo de la zona roja ha finalizado su set/salida, finaliza la tercera ronda. Y se pasa sin interrupción a la cuarta ronda.

Desarrollo Alternativo - Cuarta ronda de una batalla de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla)
La estructura de la cuarta ronda es igual a la tercera.

Cada juez decidirá su voto teniendo en cuenta el conjunto de ambas rondas y no cada ronda individualmente. Los jueces no podrán votar empate.

El resultado de la votación se mostrará al público una vez hayan concluido ambas rondas y el/la Bboy/Bgirl o equipo que tenga el mayor número de votos por parte de los jueces, será el ganador de esta segunda media parte de la batalla.

Una vez mostrados los resultados de las 2 partes de la batalla, se anuncia el ganador de esta. El ganador de la batalla será el/la Bboy/Bgirl o equipo que haya ganado las dos partes de la batalla. En caso de empate el ganador será aquel que haya obtenido más votos una vez sumados los de ambas votaciones. Solo en caso de empate a partes de la batalla ganadas y empate a votos recibidos en ambas votaciones de las partes de la batalla, tendría lugar una única ronda de desempate.

Desarrollo Alternativo - Ronda de desempate de la Fase Knock-Out (4 rondas por batalla)
No diferirá del desarrollo descrito anteriormente para una Ronda de desempate en su correspondiente apartado para cada modalidad (1vs1 o 2vs2).

4.10.2 Desarrollo Alternativo de la Fase Knock-Out (2 rondas por batalla).

Desarrollo Alternativo - Primera ronda de una batalla de la Fase Knock-Out (2 rondas por batalla)
El/la Bboy/Bgirl o equipo situado/a en la zona roja de la pista realiza su set/salida, una vez finalizada volverá a su posición en la zona roja indicando de esta manera que a el/la Bboy/Bgirl o equipo de la zona azul puede comenzar a realizar su set/salida.

Una vez el/la Bboy/Bgirl o equipo de la zona azul ha finalizado su set/salida, finaliza la primera ronda. cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos equipos y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto para esta primera ronda.

Se pasa sin interrupción a la segunda ronda.

Desarrollo Alternativo - Segunda ronda una batalla de la Fase Knock-Out (2 rondas por batalla)
La estructura de la segunda ronda es igual a la primera.

Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de ambos/as Bboys/Bgirls o equipos durante ambas rondas y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto para esta segunda ronda.

Los jueces deberán decidir su voto valorando cada ronda individualmente. Cada juez emitirá su voto teniendo en cuenta el resultado de cada ronda, dando su voto final al/la Bboy/Bgirl o equipo correspondiente si el Sistema de Juicio diera como resultado que es el/la ganador/a de ambas rondas o votando empate si el Sistema de Juicio diera como resultado que cada uno/a de los/las Bboys/Bgirls o equipos es el/la ganador/a de una de las dos rondas respectivamente.

Una vez mostrados los resultados, se anuncia el ganador de la batalla.

El ganador de la batalla será el/la Bboy/Bgirl o equipo haya obtenido más votos por parte de los jueces. En caso de empate (la totalidad de los jueces hubieran votado empate o un mismo número de jueces hubieran votado a un/una Bboy/Bgirl o equipo diferente y el resto de jueces hubiera votado empate) tendría lugar una única ronda de desempate.

Desarrollo Alternativo - Ronda de desempate de la Fase Knock-Out (2 rondas por batalla)
No diferirá del desarrollo descrito anteriormente para una Ronda de desempate en su correspondiente apartado para cada modalidad (1vs1 o 2vs2).

4.10.3 Desarrollo Alternativo de la Fase Knock-Out de Equipos.

Un/a miembro del equipo situado en la zona roja será siempre el/la primero/a en hacer su set/salida, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, una vez finalizada esta primera ronda, el/la otro/a miembro del equipo situado en la zona roja, una vez finalizado este, un/a miembro del equipo situado en la zona azul hará su set/salida, dependiendo del número de integrantes de los/as integrantes de los equipos, este proceso se repetirá tantas veces como sea necesario según lo descrito anteriormente en el apartado Desarrollo de la Fase Knock Out por Equipos. Una vez finalizada la última ronda que fuera necesaria, se dará por finalizada la batalla.

Cada juez siguiendo el Sistema de Juicio comparará las habilidades de los integrantes de ambos equipos y de acuerdo a esta comparación decidirá su voto para cada la batalla. El equipo ganador de la batalla será el equipo que más votos haya conseguido.

4. ROLES DURANTE LA COMPETICIÓN

5.1 Rol del Jurado.

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

- Todos los jueces deben de estar aprobados por la FEBD.
- La composición del jurado debe de 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 de 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 Breaking”.
- 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.
- Comprobar los resultados con el Equipo de Estadística durante las pausas.
- Tomar decisiones sobre cuestiones que pudieran surgir durante la competición.
- Asegurarse de que solo él y del Equipo de Estadística, 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 desempeñar las labores del Equipo de Estadística en ausencia de este, formar parte de este y/o ayudar en alguna de las labores asignadas a dicho equipo.
- 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.

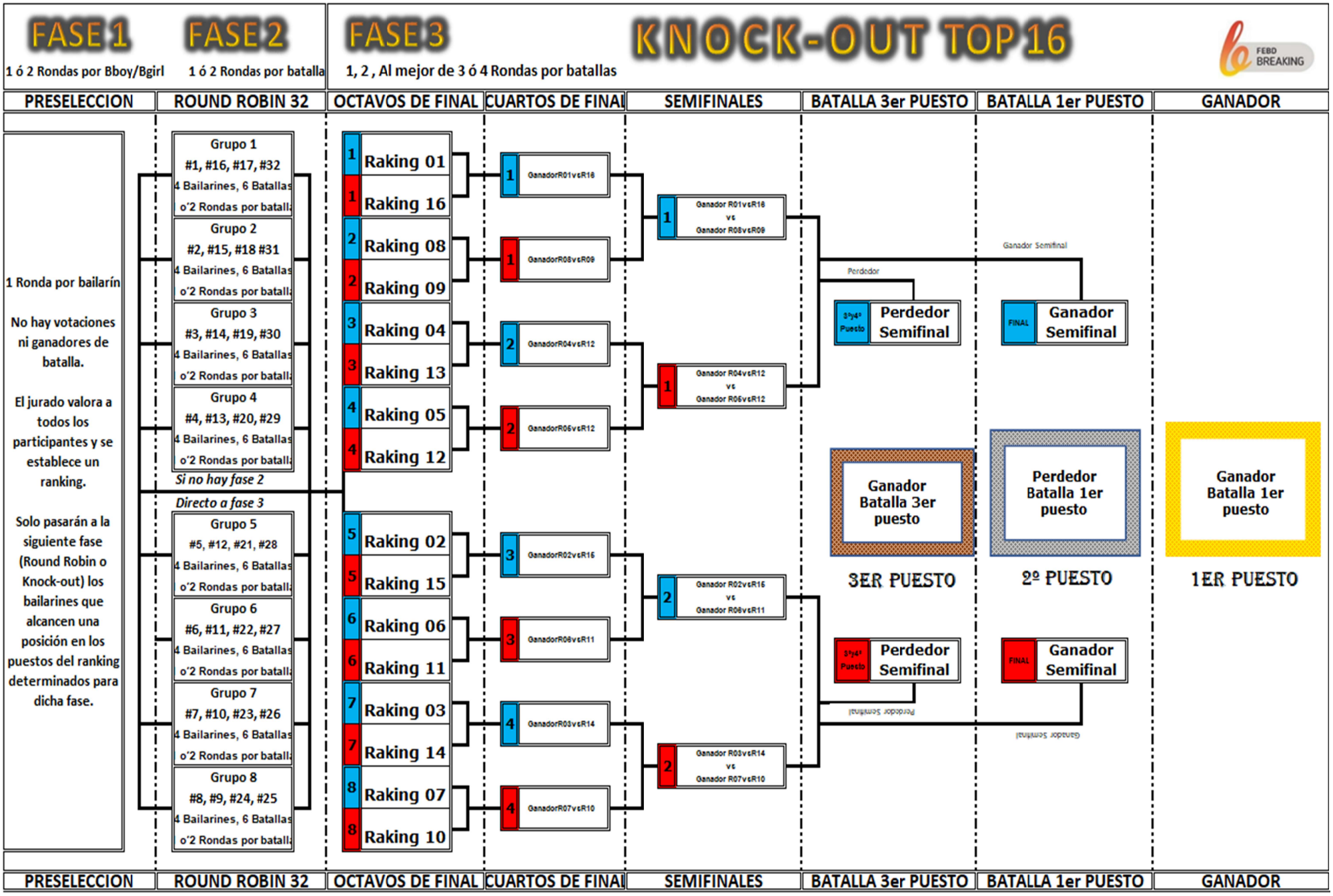
5.5 Rol de Presentador / Speaker / MC.

- 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 trascurrir 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 Bboy o la Bgirl 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.

5.6 Rol del Técnico de Software/Equipo de Estadística.

El Técnico de Software será el responsable del correcto funcionamiento del sistema informático usado como Sistema de Juicio durante el evento y hará las funciones de Equipo de Estadística, trasladando los datos registrados por dicho sistema informático al Director de Competición. En caso de fallo o no existencia de un Sistema de Juicio computarizado que recoja los datos necesarios, el Equipo de Estadística será el encargado de recopilar dichos datos y proporcionárselos al Director de Competición junto con el resultado final. El Técnico de Software/Equipo de Estadística debe reunirse con los jueces antes del evento para introducirlos en el Sistema de Juicio en el que se desarrollará la competición.

ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN 01



* El ranking de la Fase Knock-out vendrá derterminado por el ranking optenido en la Fase Preliminar (Filtros) o en la Fase Round Robin.

ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN 02

FASE 1

1 ó 2 Rondas por Bboy/Bgirl

FASE 2

1 ó 2 Rondas por batalla

FASE 3

1, 2 , Al mejor de 3 ó 4 Rondas por batallas

KNOCK-OUT TOP 8

FEBD BREAKING

PRESELECCION	ROUND ROBIN 16	CUARTOS DE FINAL	SEMIFINALES	BATALLA 3er PUESTO	BATALLA 1er PUESTO	GANADOR

1 Ronda por bailarín

No hay votaciones ni ganadores de batalla.

El jurado valora a todos los participantes y se establece un ranking.

Solo pasarán a la siguiente fase (Round Robin o Knock-out) los bailarines que alcancen una posición en los puestos del ranking determinados para dicha fase.

Grupo 1
#1, #8, #9, #16
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

Grupo 2
#2, #7, #10, #15
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

Si no hay fase 2
Directo a fase 3

Grupo 3
#3, #6, #11, #14
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

Grupo 4
#4, #5, #12, #13
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

1 Raking 01
1 Raking 08
2 Raking 04
2 Raking 05
3 Raking 02
3 Raking 07
4 Raking 03
4 Raking 06

1 Ganador R01vsR08
1 Ganador R04vsR05
2 Ganador R02vsR07
2 Ganador R03vsR06

Perdedor Semifinal

3º/4º Puesto Perdedor Semifinal

Ganador Batalla 3er

3ER PUESTO

3º/4º Puesto Perdedor Semifinal

Perdedor Semifinal

Ganador Semifinal

FINAL Ganador Semifinal

Perdedor Batalla 1er puesto

2º PUESTO

FINAL Ganador Semefinal

Ganador Semifinal

Ganador Batalla 1er puesto

1ER PUESTO

PRESELECCION | ROUND ROBIN 16 | CUARTOS DE FINAL | SEMIFINALES | BATALLA 3er PUESTO | BATALLA 1er PUESTO | GANADOR

* El ranking de la Fase Knock-out y el orden de las batallas vendrá derterminado por el ranking obtenido en la Fase de Preselección o en la Fase Round Robin.

ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN 03

FASE 1

1 ó 2 Rondas por Bboy/Bgirl

FASE 2

1 ó 2 Rondas por batalla

FASE 3

1, 2 , Al mejor de 3 ó 4 Rondas por batallas

KNOCK-OUT TOP 8

FEBD BREAKING

PRESELECCION	ROUND ROBIN 12	CUARTOS DE FINAL	SEMIFINALES	BATALLA 3er PUESTO	BATALLA 1er PUESTO	GANADOR

1 Ronda por bailarín

No hay votaciones ni ganadores de batalla.

El jurado valora a todos los participantes y se establece un ranking.

Solo pasarán a la siguiente fase (Round Robin o Knock-out) los bailarines que alcancen una posición en los puestos del ranking determinados para dicha fase.

Grupo 1
#1, #4, #7, #10
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

Si no hay fase 2
Directo a fase 3

Grupo 2
#2, #5, #8, #11
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

Si no hay fase 2
Directo a fase 3

Grupo 3
#2, #3, #6, #7
4 Bailarines, 6 Batallas
1 o´2 Rondas por batalla

1	Raking 01
1	Raking 08
2	Raking 04
2	Raking 05
3	Raking 02
3	Raking 07
4	Raking 03
4	Raking 06

1	Ganador R01vsR08
1	Ganador R04vsR05
2	Ganador R02vsR07
2	Ganador R03vsR06

Perdedor Semifinal

3º/4º Puesto **Perdedor Semifinal**

Ganador Batalla 3er

3ER PUESTO

3º/4º Puesto **Perdedor Semifinal**

Perdedor Semifinal

Ganador Semifinal

FINAL **Ganador Semifinal**

Perdedor Batalla 1er puesto

2º PUESTO

FINAL **Ganador Semefinal**

Ganador Semifinal

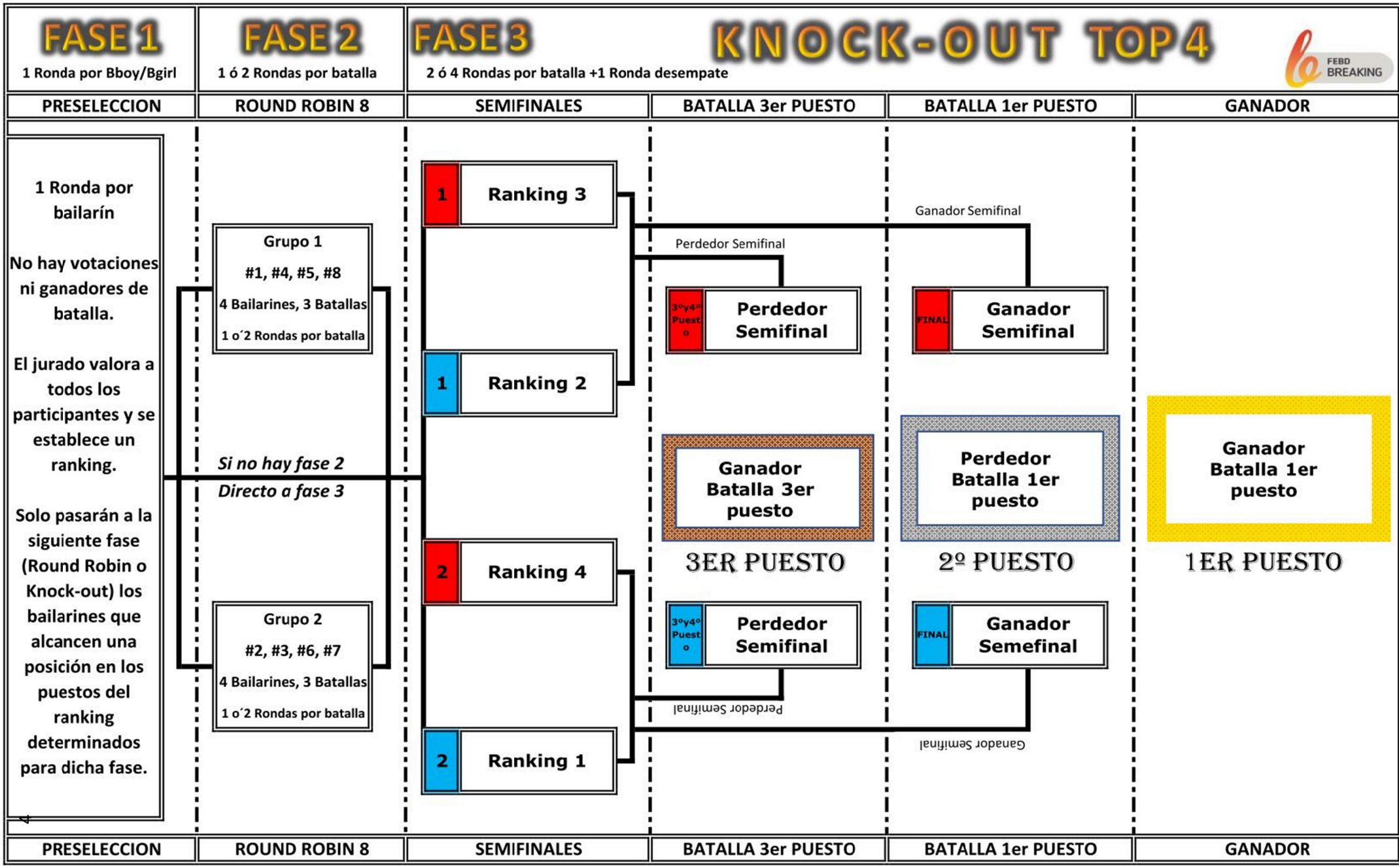
Ganador Batalla 1er puesto

1ER PUESTO

PRESELECCION	ROUND ROBIN 16	CUARTOS DE FINAL	SEMIFINALES	BATALLA 3er PUESTO	BATALLA 1er PUESTO	GANADOR

* El ranking de la Fase Knock-out y el orden de las batallas vendrá derterminado por el ranking obtenido en la Fase de Preselección o en la Fase Round Robin.

ESQUEMA DE COMPETICIÓN DESDE FASE 1 (PRESELECCIÓN) A FASE 2 (ROUND ROBIN 8) HASTA FASE 3 (NKOCK-OUT TOP4)



ANEXO 1 ESQUEMAS DE COMPETICIÓN 04

4

* El Rankig de la Fase Knock-out y el orden de las batallas vendrá derterminado por el rankig obtenido en la Fase de Preselección o en la Fase Round Robin.

ANEXO 2 HOJAS DE RESULTADO KNOCK-OUT

CAMPEONATO:

FECHA: CATEGORÍA:

FASE KNOCK OUT:

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

INCIDENCIAS:

ANEXO 2 HOJAS DE RESULTADO KNOCK-OUT

CAMPEONATO:

FECHA: CATEGORÍA:

FASE KNOCK OUT:

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														
		JUEZ 4										JUEZ 5										INCIDENCIAS:									
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														
		JUEZ 4										JUEZ 5										INCIDENCIAS:									
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														
		JUEZ 4										JUEZ 5										INCIDENCIAS:									
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

BAT.	BATALLAS DE	JUEZ 1										JUEZ 2										JUEZ 3									
		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.		RONDA 1		RONDA2		RONDA 3		RONDA 4		DESEM.	
		2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º
	VS																														
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														
		JUEZ 4										JUEZ 5										INCIDENCIAS:									
	GANADOR RONDA (X)																														
	GANADOR BATALLA (X)																														

ANEXO 2 HOJAS DE VALORACION JUECES FASE KNOCK-OUT

CAMPEONATO:

FECHA: | **CATEGORÍA:** | Nombre Juez:

FASE KNOCK OUT: | Nº JUEZ:

CRITERIOS PUNTUACIÓN	BATALLA o 1ª MITAD BATALLA				2º MITAD BATALLA				RONDA DESEMPATE		TOP BATALLAS			BAT.
	RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3		RONDA 4							
*Penalización: Crash, Repeat, Beat	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º				
FISICO (0 a 5)														
INTERPRETACION (0 a 5)														
ARTISTICO (0 a 5)														
PENALIZACION* (-1)												VS		
GANADOR RONDA (X)														
GANADOR BATALLA o MITAD (X)														
*Penalización: Crash, Repeat, Beat	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º				
FISICO (0 a 5)														
INTERPRETACION (0 a 5)														
ARTISTICO (0 a 5)														
PENALIZACION* (-1)												VS		
GANADOR RONDA (X)														
GANADOR BATALLA o MITAD (X)														
*Penalización: Crash, Repeat, Beat	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º				
FISICO (0 a 5)														
INTERPRETACION (0 a 5)														
ARTISTICO (0 a 5)														
PENALIZACION* (-1)												VS		
GANADOR RONDA (X)														
GANADOR BATALLA o MITAD (X)														
*Penalización: Crash, Repeat, Beat	2º	1º	2º	1º	1º	2º	1º	2º	2º	1º				
FISICO (0 a 5)														
INTERPRETACION (0 a 5)														
ARTISTICO (0 a 5)														
PENALIZACION* (-1)												VS		
GANADOR RONDA (X)														
GANADOR BATALLA o MITAD (X)														

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

INCIDENCIAS:

ANEXO 3 LISTA ORDEN SALIDAS FASE DE PRESELECCION

CAMPEONATO:

FECHA: | **CATEGORÍA:**

BATALLA	ORDEN	Nº LICENCIA	CATEGORÍA	NOMBRE Y APELLIDOS	A.K.A	COMUNIDAD AUTÓNOMA	CLUB

ANEXO 3 VALORACIÓN JUECES FASE DE PRESELECCION

CAMPEONATO:		
FECHA:	**CATEGORÍA:**	

BATALLA	ORDEN	Nº	CATEGORÍA	A.K.A.	VALORACION RONDAS		
					NOTA RONDA 1	NOTA RONDA 2	SUMA

ANEXO 3 RESULTADOS FASE PRESELECCIÓN

CAMPEONATO:

FECHA: **CATEGORÍA:**

BATALLA	ORDEN	Nº LICENCIA	CATEGORÍA	A.K.A.	VALORACION FASE PRESELECCIÓN				
					JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	TOTAL	PUESTO

ANEXO 4 HOJA PUNTUACION FASE ROUND ROBIN

TOP16 - Round Robin Cálculos

	GRUPO 1	VOTOS	VOTOS	VOTOS	VOTOS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RANKING DESPUES BATALLAS
Nº	A.K.A. / Nombre	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	
1º										
2º										
3º										
4º										

	GRUPO 2	VOTOS	VOTOS	VOTOS	VOTOS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RANKING DESPUES BATALLAS
Nº	A.K.A. / Nombre	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	
1º										
2º										
3º										
4º										

	GRUPO 3	VOTOS	VOTOS	VOTOS	VOTOS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RANKING DESPUES BATALLAS
Nº	A.K.A. / Nombre	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	
1º										
2º										
3º										
4º										

	GRUPO 4	VOTOS	VOTOS	VOTOS	VOTOS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RONDAS o BATALLAS	RANKING DESPUES BATALLAS
Nº	A.K.A. / Nombre	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	BATALLA 1	BATALLA 2	BATALLA 3	TOTAL	
1º										
2º										
3º										
4º										

* Rondas o batallas dependerá del formato en el que se hayan desarrollado las batallas de la fase Round Robin y sus votaciones.