

REGULAMENTO DA LIGA XUNTA DE GALICIA DE BREAK 2021

PRESENTACIÓN

Este proxecto propón a organización da 1ª Liga Galega de Break, coa que se quere dotar a Galicia dun volume mínimo de eventos desta disciplina ligados ao ámbito deportivo, formativo e recreativo, neste caso a través de competicións dirixidas aos/as novos/as practicantes de Break da nosa comunidade, ao mesmo tempo que promovemos o seu desenvolvemento coa oferta de talleres formativos dirixidos ao público xeral que queira iniciarse nesta disciplina deportiva de proxección olímpica.



PRESENTACIÓN

O presente Manual de Regras e Regulacións do Break contén as regras primarias, disposicións e requisitos para a planificación, organización e bo funcionamento das competicións de Break enmarcadas na Liga Xunta de Galicia de Break 2021.

Esta é a versión adaptada do regulamento da WDSF (Federación Mundial de Baile Deportivo) que se aplicará nas competicións que terán lugar no marco da liga.

A finalidade da organización da Liga durante este ano 2021, é a de difundir o Break en Galicia e establecer as bases e o escenario óptimo para o desenvolvemento da estrutura de clubs, escolas, adestradores e deportistas desta disciplina a nivel autonómico.

FORMATOS DE COMPETICIÓN

Os formatos de competición serán:

- **Batalla Individual: 1vs1** (categorías e Iniciación / Avanzada)
- **Batalla por Parellas: 2vs2** (1 única categoría aberta)
- **Best Trick** (1 única categoría aberta)

CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN

As competicións de liga contemplan 2 categorías para o formato 1vs1:

- **Categoría INICIACIÓN**
- **Categoría AVANZADA**

O formato de competición por parellas (2vs2) e Best Trick será aberto no tocante ás categorías, co cal, os/ as participantes de ambas categorías poderán formar as parellas ou grupos e competir xuntos.

As categorías definiránse en relación ao nivel técnico e non haberá distinción de categorías por razón de sexo ou idade aínda que sí que se terán en conta estas características para a confección do Ranking da Liga.

CALENDARIO

N.º	DATA	LUGAR
1	22 MAIO	VIVEIRO
2	05 XUÑO	LALÍN
3	19 XUÑO	VILAGARCÍA DE AROUSA
4	26 XUÑO	A CORUÑA
5	11 SETEMBRO	NOIA
6	25 SETEMBRO	PONTEVEDRA
7	02 OUTUBRO	SANTIAGO DE COMPOSTELA
8	16 OUTUBRO	LUGO
9	06 NOVEMBRO	OURENSE
10	18 DECEMBRO	VIGO

A liga dará comezo no mes de maio de 2021 e rematará no mes de decembro de 2021.

As inscricións para participar na liga formalizaránse desde a web do evento quedando aberta a inscrición permanentemente no caso de non cubrir todas as prazas dispoñibles.

As competicións de la liga terán lugar os sábados en horario de tarde entre as 16:00 e as 20:00 horas. No caso de que teñan lugar talleres formativos estes poderán realizarse en horario de mañá.

INSCRICIÓN

Quen pode inscribirse?

Poderán inscribirse na liga todas as persoas que teñan 6 ou máis anos en calquera dos formatos de competición previstos e dentro do formato de competición individual (1vs1) poderán seleccionar unha das dúas categorías previstas (Iniciación ou Avanzada).

A inscrición poderá formalizarse online a través da páxina web do evento www.ligaxuntabreak.org

SEDES DO CIRCUÍTO



Notas:

*A localización exacta de cada unha das competicións pode variar aínda que será publicada con suficiente anterioridade á realización do evento e nunca máis tarde dos 15 días previos á data da súa celebración.

*Non se descarta a posibilidade de reducir ou engadir novos eventos, así como mudar algunha das sedes propostas se a situación actual o esixe. En todo caso, para que a liga vaia adiante, deben realizarse polo menos o 50% dos eventos propostos no calendario e todo cambio realizado publicitarase e farase chegar aos participantes.

FORMATO DO EVENTO

Todos os eventos da competición consisten en batallas que enfrontan a dúas Bboys, Bgirls, ou a dúas parellas. Cada batalla consiste nun número fixo de roldas nas que cada rolda desenvólvese coa seguinte secuencia:

Todos os eventos da competición consisten en batallas que enfrontan a dous participantes, ou a dúas parellas. Cada batalla consiste nun número fixo de roldas nas que cada rolda desenvólvese do seguinte xeito: Un/unha participante/parella, realiza unha saída primeiro, e logo o/a outro/a participante/parella, responde con outra saída. Estas dúas saídas comprenden unha rolda dentro dunha batalla. O número de roldas de cada fase establecerá a organización en base ao número total de participantes confirmados para cada un dos eventos da Liga e notificarase o propio día da competición antes do inicio da mesma.

Dependendo do número de participantes, as 2 competicións de 1vs1 (Categorías Iniciación e Avanzada) ou por parellas (categoría aberta), comezarán cunha Fase de Preselección (filtros). Dita Fase de Preselección servirá para realizar unha clasificación que determinará a orde dos grupos, batallas e/ou cadros da seguinte fase. Esta fase inicial desenvólvese en formato de batalla, pero non é eliminatoria, co cal poden pasar á seguinte fase uno, os dous ou ningún dos dous bailaríns que se enfrontan en cada batalla. Se hai un gran número de participantes, a primeira fase debe ser unha preselección con batallas para todos os participantes e cada batalla será dun round por Bboy/ Bgirl.

Os xuíces compararán a todos os participantes e establecerase unha clasificación, ningún gañador será elixido directamente despois de cada batalla. Se o número de participantes é baixo, a fase de preselección pódese omitir e a primeira fase sería a fase Knock Out (eliminatoria). A organización do campionato determinará cantos pasan á segunda fase eliminatoria, sendo o habitual 16 competidores.

Despois da Fase de Preselección, pasarase á Fase Knock Out. Nesta fase da competición o/a deportista que perde unha batalla queda eliminado/a. A estrutura da competición establécese por cadrantes ou bloques (ver gráfico a continuación) dos que van saíndo os competidores gañadores ata enfrontarse na final.



O formato do evento e das batallas será decidido polo Organizador e/ou Director do Evento. Así, por razóns de organización e tempo, o Organizador e/ou Director do Evento pode eventualmente optar por diferentes formatos de batallas para a Fase Knock Out.

As batallas disputaranse sen ningún contacto físico por parte dos opoñentes; calquera altercado físico dará lugar a advertencias e podería dar lugar á descualificación por parte dos xuíces dependendo da natureza do altercado.

Cada rolda/set durará un máximo de 60 segundos, aínda que non haberá penalización explícita por desequilibrios no tempo entre competidores.

As batallas serán xulgadas por un mínimo de tres Xuíces ou outro número superior impar de Xuíces, máis un/a árbitro (Xuíz Principal), que será o encargado de garantir o cumprimento das normas e regulamentos.

O Speaker será a persoa encargada de anunciar a lista de deportistas rexistrados, cantará as batallas dando paso ao Dj para iniciar a música, indicará o inicio e final das diferentes fases da competición, e citará aos/ as gañadores/ as de cada rolda.

O Dj será o encargado de seleccionar o repertorio musical para cada batalla e reproducir os temas respectando o esquema de competición anunciado pola organización de cada evento.

SECUENCIA DUNHA BATALLA

Primer Round por cada Batalla na Fase Knock Out:

1. O MC anuncia o primeiro round.
2. O DJ toca a primeira pista de break para a primeira presentación (a música das presentacións é elixida e tocada polo DJ).
3. O Bboy/Bgirl ao lado Vermello comeza o primeiro round (o Bboy/Bgirl ao lado Vermello sempre é o que ocupa o posto máis baixo nese momento da competición).
4. O BBoy/Bgirl ao lado Vermello realiza o 1er só na pista de baile. → El ou ela remata a súa presentación ao regresar á beira Vermella. Ao facelo, o Bboy/Bgirl indica ao Bboy/Bgirl do lado Azul e ao DJ que o seu set terminou.
5. O DJ toca a mesma pista de break desde o principio.
6. O Bboy/Bgirl ao lado Azul presenta o seu set.
7. O Bboy/Bgirl do lado Azul terminou o seu set e os xuíces valoran internamente as habilidades do Bboy/Bgirl do lado Vermello fronte ao Bboy/Bgirl do lado Azul.

Segundo Round por cada Batalla en la Fase Knock Out:

A estrutura do segundo round é técnicamente igual ao do primeiro round. As presentacións dos bailaríns varían.

A final de cada Batalla da Fase Knock Out:

1. O MC anuncia o final do cuarto ou segundo round (segundo proceda).
2. Os participantes saúdanse.
3. A música detense.
4. O MC enfócase no xurado.
5. Amósanse os resultados.
6. O MC anuncia ao gañador/a

O tempo máximo do que dispón cada Bboy ou Bgirl para representar o seu baile durante unha rolda é de 60 segundos. Se se excedese este tempo o Xuíz Principal interviría e o MC pediría ao Bboy ou Bgirl que rematase. Non hai penalización por representar máis ou menos tempo.

O Bboy ou Bgirl regresa á marca de cor correspondente na súa zona da pista, para indicar ao seu oponente e ao DJ, que terminou a súa rolda.

DESENVOLVEMENTO DA FASE DE PRESELECCIÓN PARA 1VS1 (INDIVIDUAL)

Se hai un gran número de participantes, a primeira fase debe de ser unha Fase de Preselección na que tomarán parte todos os participantes. Na Fase de Preselección, todas as batallas serán a unha ou dúas roldas (un set/saída por Bboy ou Bgirl) dependendo do número total de participantes, no caso de que a Fase de Preselección fose seguida directamente pola Fase Knock Out.

No caso de existir un numero baixo de participantes a Fase de Preselección pode saltarse e pasar directamente á Fase Knock Out.

Aínda que non de modo obrigatorio previo ao comezo da Fase de Preselección realizaríase un sorteo que determinará a orde das batallas da devandita fase. Xa sexa mediante sorteo ou outro criterio os participantes serán ordenados nunha listaxe por orde numérica.

Fase de Preselección 1vs1 unha Rolda (Un set/saída por Bboy/Bgirl)

A primeira batalla será entre o número 1 e o 2 de dita listaxe e así sucesivamente.

O Bboy ou a Bgirl co número impar sempre se situará na parte vermella da pista (á dereita dos xuíces, visto no plano) e o Bboy ou a Bgirl co número par colocarse na parte azul da pista (á esquerda dos xuíces visto no plano).

O Bboy ou a Bgirl situado na zona vermella será sempre o primeiro en facer o seu set/saída, unha vez finalizada esta, o Bboy ou a Bgirl situado/a en a zona azul fará o seu set/saída, unha vez finalizada a rolda darase por finalizada a batalla, repetindo o proceso co seguinte par de participantes da lista.

Fase de Preselección 4 Esquinas 1vs1

Por razóns de organización e tempo en cada batalla da Fase de Preselección poderán tomar parte ata 4 participantes, neste caso a primeira batalla sería entre os números 1,2,3,4 e así sucesivamente.

Fase de Preselección Triangular 1vs1 (Un set/saída por Bboy/Bgirl)

Se o número de participantes na Fase de Selección fora impar, na última batalla da fase poderán tomar parte 3 participantes.

Valoración dos participantes na Fase de Preselección 1vs1

Nas batallas da Fase de Preselección non haberá votacións nin se elixirán gañadores das batallas. Os xuíces compararán e valorarán as roldas de todos os participantes e de acordo a esta valoración establecerase unha Clasificación (listaxe ordeada e ponderada).

Se un/a participante ausentácese da competición despois de pasar a Fase de Preselección e antes do comezo da Fase Knock Out, xa sexa por algunha lesión ou calquera outra razón, será substituído polo/a seguinte participante na clasificación establecida tras a Fase de Preselección.

DESENVOLVEMENTO DA FASE ELIMINATORIA KNOCK OUT 1VS1 (INDIVIDUAL)

O Ranking establecido tras a Fase de Preselección, será o que determine a orde e as batallas da Fase Knock Out. A modo de exemplo para unha Fase Knock Out TOP8 (Cuartos de Final) #1 enfrontaríase a #8, #2 enfrontaríase a #7, #3 enfrontaríase a #6 e #4 enfrontaríase a #5. Os gañadores pasarían a Semifinais, e os perdedores serían eliminados.

Despois de Semifinais os gañadores pasarán á Final e os perdedores enfrontaranse pola 3ª praza (se está contemplado o 3º e 4º posto).

Por razóns de tempo/organización, o Organizador e/ou Director do Evento podería optar por distintos formatos de batalla durante as distintas roldas da Fase Knock Out, existindo a posibilidade de que o formato poida ser de 4 Roldas por batalla ou de 2 Roldas por batalla (e posibilidade dunha terceira Rolda de desempate en caso de ser necesaria).

2 roldas por batalla.

Na Fase Knock Out, unha batalla de 2 Roldas consistirá de dúas roldas por batalla. (Unha terceira rolda tería lugar en caso de empate a roldas gañadas, independentemente dos votos obtidos).

En todas as roldas o Bboy ou a Bgirl situado na zona vermella realizará primeiro os seus sets/saídas.

O Bboy ou a Bgirl situado na zona vermella da pista realiza a súa **primeira rolda/set/saída**, unha vez finalizada volverá a súa posición na zona vermella indicando desta maneira que o Bboy ou a Bgirl da zona azul pode comezar a realizar o seu set/saída.

Unha vez o Bboy ou a Bgirl da zona azul ha finalizado o seu set/saída cada xuíz seguindo o Sistema de Xuízo comparará as habilidades de ambos os adversarios e de acordo a esta comparación decidirá o seu voto.

O resultado da primeira rolda ou da batalla a unha rolda mostrarase ao público unha vez finalizada esta.

A estrutura da **segunda rolda** é igual á primeira. Cada xuíz seguindo o Sistema de Xuízo comparará as habilidades de ambos os adversarios e de acordo a esta comparación decidirá o seu voto.

O resultado da segunda rolda amosarase ao público unha vez finalizada esta.

Unha vez mostrados os resultados das 2 roldas anuncia o resultado da batalla. No caso de que un dos/as participantes resultase gañador/a de ambas roldas, será o gañador/a da batalla.

En caso de empate a roldas non se terán en conta os votos e terá lugar unha única rolda de desempate.

Rolda de desempate da Fase Knock Out 1vs1 (2 roldas por batalla).

O Bboy ou a Bgirl situado na zona vermella da pista realiza o seu set/saída, unha vez finalizada volverá a súa posición na zona vermella indicando desta maneira que o Bboy ou a Bgirl da zona azul pode comezar a realizar o seu set/saída.

Unha vez o Bboy ou a Bgirl da zona azul finaliza o seu set/saída, cada xuíz seguindo o Sistema de Xuízo comparará as habilidades de ambos os adversarios e de acordo a esta comparación decidirá o seu voto sen posibilidade de dar empate.

O resultado da rolda de desempate amosarase ao público unha vez finalizada esta.

ROL DOS XUÍCES

O papel principal dun xuíz é avaliar aos/as participantes comparando as súas habilidades relativas rolda a rolda. despois de cada rolda ou batalla os xuíces decidirán o seu voto.

Cada xuíz debe realizar unha análise do/a Bboy/ Bgirl ou equipo que está a bailar, comparando a representación de este/a Bboy/ Bgirl ou parella contra o/a outro/a Bboy/ Bgirl ou parella en cada rolda, usando os criterios de xuízo establecidos mediante o Sistema de Xuízo (Ver Capítulo SISTEMA DE XUÍZO).

Cada xuíz irá valorando os diferentes graos de calidade entre os adversarios. Cada xuíz usará estos valores para representar a súa interpretación das habilidades observadas baseándose nos criterios establecidos. Unha vez finalizada a rolda ou batalla os xuíces emitirán os seus votos de forma pública.

Os xuíces non están obrigados a xustificar o seu voto ao Xuíz Principal ou aos competidores, fóra de que o Xuíz Principal observe que un xuíz non está a cumprir cos estándares de xuízo.

Durante a competición ou nos intervalos desta, un xuíz non debe discutir a representación de calquera participante nin con este nin co resto dos participantes ou o público.

O xurado non debe deixarse influenciar por factores externos, incluídos comentarios do público ou do presentador.

ROL DO XUÍZ PRINCIPAL.

Por encima do Xurado debe haber un Xuíz Principal. O Xuíz Principal deberá encargarse das tarefas detalladas a continuación. Na situación de que o Xuíz Principal tivese unha opinión diferente de cómo debería resolverse un caso, o Xuíz Principal ten a potestade de tomar a decisión final.

- Que se cumpren os requisitos descritos no Apartado “2.2 Requisitos para unha Batalla de Break”.
- Asegurarse de que todos os xuíces atópanse no Evento e buscar un substituto cualificado se fose necesario.
- Reunirse cos xuíces antes de que comece a competición para instruílos, de acordo ao formato do evento e as súas obrigacións.
- Asegurarse de que os xuíces se atopan nos seus asentos con tempo de antelación antes de que comecen as batallas.
- Observar e controlar o comportamento dos xuíces e que este se axusta ao Código de Conduta e os estándares de ética.
- Previr calquera comportamento inapropiado por parte dos deportistas, adestradores e público cara aos xuíces.
- Inspeccionar as marcas e confirmar que os participantes na seguinte rolda son os correctos.

- Asegurarse de que os participantes o fan na súa correspondente rolda e que todos os participantes están na pista para a súa rolda.
- Comprobar os resultados co Equipo de Estatística durante as pausas.
- Tomar decisións sobre cuestións que puidesen xurdir durante a competición.
- Asegurarse de que só el e o Equipo de Estatística, teñen acceso aos resultados antes de que sexan comunicados ao Presentador.
- Asegurarse de que o DJ pon a música correcta.
- O Xuíz Principal pode desenvolver as labores do Equipo de Estatística en ausencia deste, formar parte do mesmo e/ou axudar nalgunha das labores asignadas ao devandito equipo.

ROL DO DJ / MÚSICA.

- O DJ pon a música nas competicións. A batalla comeza cando o DJ pon a música. Durante a batalla o DJ pon música apropiada para a representación dos participantes.
- É responsabilidade do DJ poñer cancións que sexan apropiadas para as batallas.
- O DJ debe poñer a mesma sección da canción para cada participante en cada unha das roldas dunha batalla.
- Debe existir un xusto intercambio de roldas antes de que o DJ cambie de canción.
- O número de roldas durante as que soa unha canción é decisión do DJ.

ROL DO PRESENTADOR / SPEAKER / MC.

- O Presentador é o Mestre de Cerimonias (MC) en comunicación con todas as persoas involucradas no evento.
- O MC é unha parte obrigatoria da competición, e é a persoa que se atopa na pista para asegurar o correcto transcorrer da competición.
- O MC é o encargado de presentar aos xuíces, ao DJ e aos participantes.
- O MC chama aos participantes á pista e indícalles a súa posición correspondente. O MC asegurase de que o Bboy ou a Bgirl que non está bailando permaneza na área asignada.
- O MC anuncia o final dun set/saída, o cambio ao seguinte set/saída, o cambio á seguinte rolda e o inicio e final dunha batalla.
- O MC debe interactuar coa audiencia dunha maneira apropiada.

CONDUTA DOS ATLETAS

Todos os atletas deben comportarse de maneira responsable e con deportividade, o que inclúe respectar aos outros atletas, sen comportamento ofensivo ou ameazante de ningún tipo. Todos os atletas deben de ser puntuais. Non se permitirá fumar nin se tolerará o consumo de alcohol durante a competición. Ademais, todos os atletas deben cumprir coas regras establecidas pola Axencia de Dopaxe (AMA). Para calquera dúbida, consulte a Lista Prohibida da AMA (www.wada-ama.org).

Xestos / actos Raciais, Extremadamente Violentos ou Extremadamente Sexuais; Os xuíces son instruídos para descalificar ao competidor ofensor cando se amosan estes actos. Con todo, unha maioría dos xuíces debe acordar o grao de mal comportamento para que se considere motivo de descalificación.

Todas as decisións de descalificación están suxeitas a un voto afirmativo final pola maioría dos xuíces:

- Durante a Fase de Preselección, todos os votos finais, en caso de descualificación, levarán a cabo inmediatamente despois dun acto que provocase a descualificación.
- Durante a Fase de Knock Out, todos os votos finais sobre descualificación levarán a cabo inmediatamente despois dun acto que provocase a descualificación.

SISTEMA DE XUÍZO

Para a realización da Liga Xunta de Galicia de Break tomarase como referencia o regulamento "WDSF Rules and Regulations for Break" adaptado ao contexto galego en base aos obxectivos expostos a curto-medio prazo establecidos para o desenvolvemento da disciplina de Break na nosa comunidade.

O sistema de xuízo é diferente ao standard establecido en competicións non regradas. Este sistema coñécese como: Trivium Value System, do cal se pode atopar información respecto diso no WDSF Rules and Regulations for Break (Version I). O Sistema de Valoración Trivium é un modelo de avaliación integral utilizado en Break (utilizado inicialmente nos XXOO da Mocidade de Arxentina, 2018), que organiza e relaciona todos os criterios a ter en conta a través dunha matriz triangular. A mellor maneira de explicar o "Sistema de valores Trivium" é creando un triángulo: en cada unha das tres esquinas, hai un criterio cualitativo ampliado:

Físico: Calidade (corpo)

Espiritual: Calidade interpretativa (alma)

Mental: Calidade artística (mente)

Este sistema ten principalmente en conta tres Criterios Xerais que representan cada un o 33,33% da valoración final (a suma destes tres Criterios Xerais representa o 100% da devandita valoración final). Estes Criterios Xerais, se subdividen á súa vez en dúas Categorías e cada unha destas Categorías representan un 20% e un 13,33% respectivamente de cada un dos Criterios Xerais (33,33% da valoración final) dos que forman parte.



Creatividade: Ser creativo con transicións ou movementos novos.

Personalidade: Ter estilo propio.

Técnica: Execución de calidade.

Variade: Varía os movementos e ten repertorio.

Performance: Enerxía, resposta ao contrincante.

Musicalidade: Baila coa música e marca os tempos.

Se o deportista erra, o xuíz poderá **penalizalo** polos seguintes motivos:

- **Esbarar:** O competidor comete un pequeno erro no seu movemento, e é o suficientemente significativo como para diminuír notablemente a calidade.
- **Caer:** O competidor comete un erro moderado no seu movemento, o que provoca un significativo tropezo, perda de equilibrio ou outros signos que indiquen unha marcada perda de control físico.
- **Bloquearse:** O competidor queda parado ou interrompe a fluidez do seu set/rolda.
- **Repetirse:** Os xuíces restarán cada vez que un competidor repítase na execución dos seus sets/roldas.
- **Copiar:** Se copias algún movemento do teu oponente ou doutros Bboys/ Bgirls, os xuíces poderán penalizar por iso.
- **Mala conduta:** Varias advertencias dos xuíces poden provocar a descualificación.

Unha infracción deliberada / intencional / agresiva do código de conduta terá como resultado un voto de descualificación (por ese xuíz en particular). Con todo, antes de que un competidor sexa descualificado, a maioría dos xuíces debe considerar o acto de mala conduta para merecer a descualificación e todas as decisións de descualificación están suxeitas a un voto afirmativo final pola maioría dos xuíces.

En todo caso unha vez finalizada a batalla, o xuíz principal ou o equipo de estatística trasladarán a decisión tomada polos xuíces á **Folla de Resultados** correspondentes, que deberá cubrir o Xuíz Principal con polo menos os seguintes datos:

- Nomee/orde dos xuíces.
- Fase: Oitavos, Cuartos, Semifinal ou Final.
- Batalla: Primeira, segunda, terceira, etc.
- Nome, A. K.A ou N^o participante 1 (Vermello): Será o que está colocado na pista de baile á dereita do xurado (esquerda do público).
- Nome, A. K.A ou N^o participante 2 (Azul): Será o que está colocado na pista de baile á esquerda do xurado (dereita do público).
- Gañador Rolda e/ou Gañador Batalla (segundo cada xuíz): Será o participante ao que o xuíz considerou gañador da rolda e a batalla, sen importar a decisión dos outros xuíces.
- Gañador Rolda e/ou Gañador Batalla (resultado final): Será o participante ao que a suma das distintas votacións de cada xuíz e rolda dea como gañador da rolda e/ou a batalla.

Para que o xurado poida exercer as súas funcións, proporcionaráselles aos xuíces unhas Follas de Valoración que poden usar durante as batallas a as que se engadiron unha “Táboa Trivium” que pretende recoller os valores de xuízo deste sistema de votación. (Ver exemplo a continuación).

OBSERVACIONES:		JUEZ								
		FASE				BATALLA				
		PARTICIPANTE (2):			PARTICIPANTE (1):					
		RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3				
		[Red][Blue]		[Red][Blue]		[Red][Blue]				
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 fundamentales o foundation.
VARIACIÓN	- Variación (amplitud) - Énfasis	MUSICALIDAD	- Coherencia - Acentuación - Sincronismo	PERSONALIDAD	- Presencia - Carisma - Individualidad - Carácter

- Cada elemento de xuízo pode valorarse con valores numéricos do 0 a 5.
- En cada rolda realizada, engadirase o valor numérico que o xuíz decida para a rolda correspondente (ROLDA 1, ROLDA 2, ...)
- Polo xeral, cada penalización terá un desconto de 1 punto.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN (RANKING)

O Ranking é un sistema de ordenación dos resultados deportivos alcanzados polos deportistas en cada unha das competicións da Liga e serve como elemento consultivo para establecer o podio de postos finais e a entrega dos premios.

A comisión de competicións é a encargada de levar un rexistro dos Bboys e Bgirls e un rexistro dos seus resultados acadados nas diferentes competicións que compoñen a Liga.

No rexistro de resultados quedarán arquivados os resultados de todos os campionatos e competicións da Liga, incluíndo a relación completa das votacións e puntuacións outorgadas polos diferentes xuíces, tanto na fase final como en eliminatorias. Levando a conta do estado da clasificación que será pública para consulta a través da web da Liga.

Segundo a categoría da competición (Iniciación / Avanzada), cada un dos participantes obterá unha puntuación que variará segundo o posto acadado.

A efectos prácticos existirán 3 Tipos de Ranking:

RANKING POR CATEGORÍA

No Ranking por Categoría aparecerán os puntos obtidos nas competicións individuais (1vs1) por separado para cada categoría (Iniciación e Avanzada).

RANKING POR EVENTO

O Ranking por Evento recolle a suma de puntos obtidos en todos os formatos de cada un dos eventos de Liga (probas 1vs1, 2vs2 e "Best Trick").

RANKING XERAL

No Ranking Xeral sumaranse o total das puntuacións obtidas en todos os eventos e formatos de Liga, é dicir, a suma dos Rankings por Evento.

Nota: No caso do formato de competición por parellas (2vs2), os puntos obtidos dividiranse a partes iguais entre os dous integrantes da parella (50% para cada competidor/a).

**PUNTUACIONES DE RANKING PARA A COMPETIÇÃO INDIVIDUAL 1VS1
(CATEGORÍAS INICIACIÓN E AVANZADA)**

POSTO ACADADO	PUNTOS
1º Posto	80 puntos
2º Posto	60 puntos
3º e 4º Posto	40 puntos
5º ao 8º Posto	30 puntos
9º ao 16º Posto	20 puntos
+17º Posto	10 puntos

**PUNTUACIONES DE RANKING PARA A COMPETIÇÃO EN PARELLA 2VS2
(CATEGORÍA ABERTA)**

POSTO ACADADO	PUNTOS
1º Posto	40 puntos
2º Posto	30 puntos
3º e 4º Posto	20 puntos
5º ao 8º Posto	15 puntos
9º ao 16º Posto	10 puntos
+17º Posto	05 puntos

Para a obtención de puntos en competicións de 2vs2 (parella) aplicarse un coeficiente porcentual do -50% sobre o esquema de puntuación de Ranking establecido para la competición 1vs1.

PUNTUACIONES DE RANKING PARA BEST TRICK (CATEGORÍA ABERTA)

POSTO ACADADO	PUNTOS
1º Posto	20 puntos
2º Posto	10 puntos
3º Posto	05 puntos

PREMIOS



Todos/as os/as participantes da Liga recibirán un **diploma** en cada un dos eventos do circuío indicando o posto obtido e o 1º e 2º posto tamén recibirán unha **medalla**. Por outra banda, establécense **3 premios** para aqueles/as deportistas que ao finalizar a liga acaden os 3 primeiros postos do **Ranking por Categoría (1vs1)**.

CATEGORÍA INICIACIÓN

1º Posto: Trofeo + Lote Deportivo

2º Posto: Trofeo + Lote Deportivo

3º Posto: Trofeo + Lote Deportivo

CATEGORÍA AVANZADA

1º Posto: Trofeo + 300€

2º Posto: Trofeo + 150€

3º Posto: Trofeo + 100€

*Premios económicos suxeitos a un mínimo de 8 participantes por cada categoría.

Contémplanse tamén premios especiais para os/as deportistas que acaden a maior puntuación no **Ranking Xeral**.

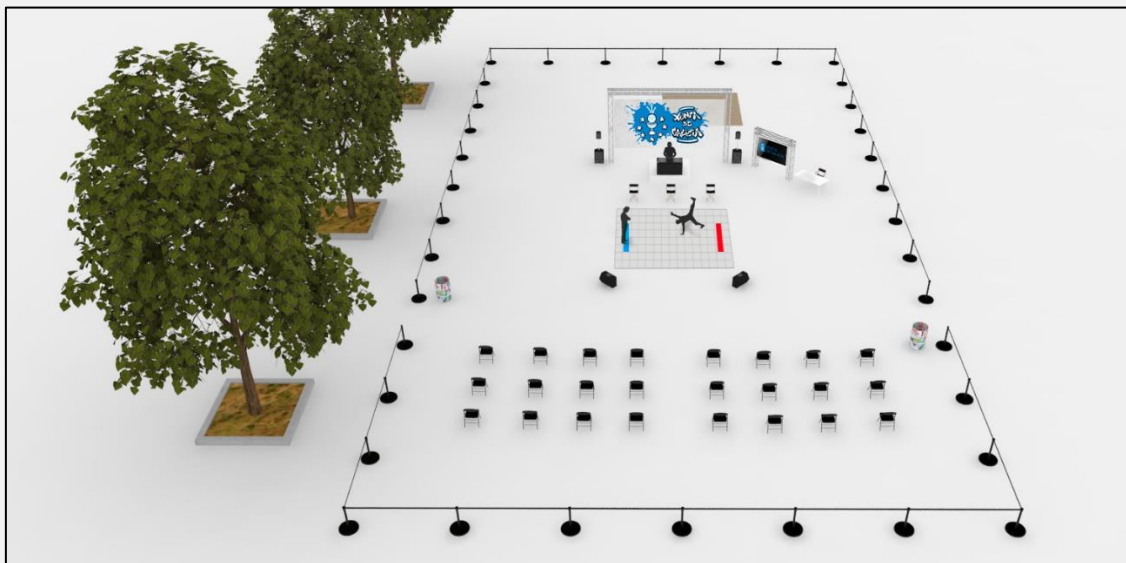
Maior Puntuación 18+ anos: Cota de Socio do Club Da Rúa Breaking 2022

Maior Puntuación 14-17 anos: Cota de Socio do Club Da Rúa Breaking 2022

Maior Puntuación 10-13 anos: Cota de Socio do Club Da Rúa Breaking 2022

Maior Puntuación 6-9 anos: Cota de Socio do Club Da Rúa Breaking 2022

REQUIRIMIENTOS TÉCNICOS ESPECÍFICOS



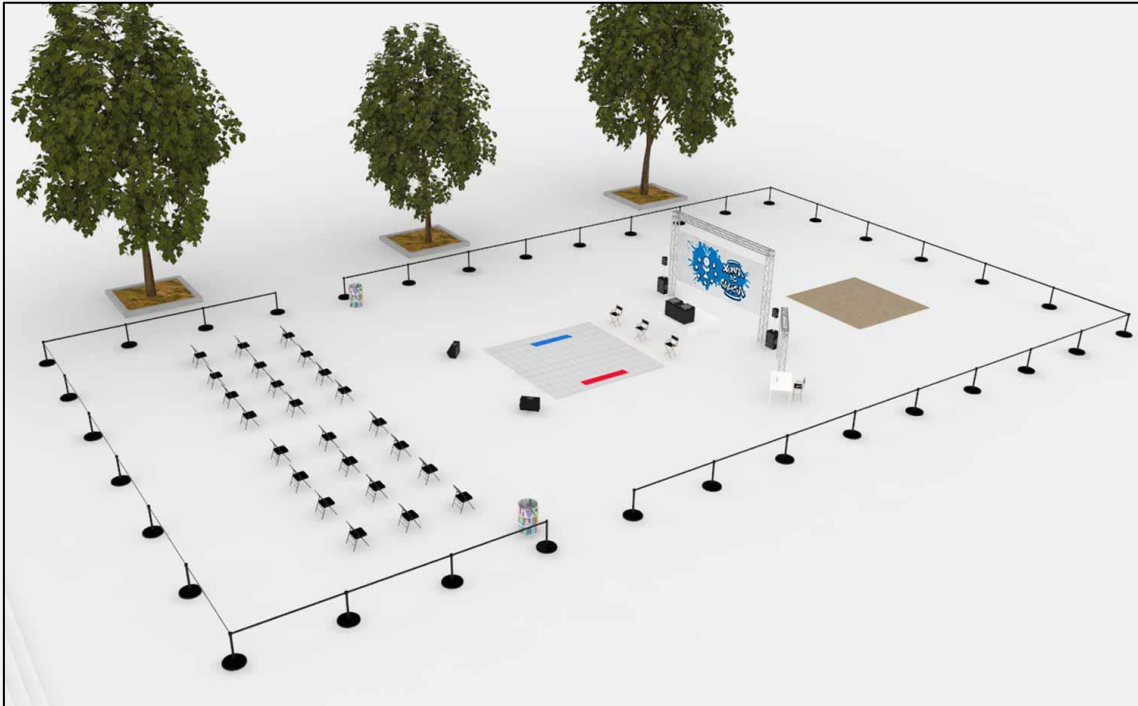
Será indispensable para poder realizar unha competición de Break da Liga, cumprir cos seguintes recursos materiais e persoais:

- 2 Bboys/ Bgirls, (cada un deles poderán estar acompañado na pista de baile por un grupo de non máis de 3 persoas).
- 1 Pista de baile de 6x6 metros (ou 6 m de diámetro) cunha marca visible de cor vermella á esquerda e outra azul á dereita (visto sobre plano).
- Número de xuíces impares, sendo necesario un mínimo de 3.
- 1 Xuíz Principal, ademais dos xuíces anteriores.
- 1 Presentador (Speaker / MC) cun micrófono conectado ao sistema de son.
- Sistema de son composto por 2 altosfalantes principais + 1 monitor para Dj.
- Pantalla de TV de mínimo 32”.
- 1 Dj especializado en música de batalla de Break.
- Todos os documentos necesarios e que deban ser cubertos durante a batalla, así como clipboards, folios e bolígrafos suficientes para o xurado.
- Asentos confortables para o xurado e o xuíz principal.
- Mopa para limpar a pista de baile.
- Auga en cantidades suficientes para, xuíces, dj, host e staff.

OUTROS REQUIRIMIENTOS TÉCNICOS

- Permiso de ocupación de vía pública e autorización para a realización do evento.
- Previsión de espazo cuberto como alternativa en caso de mal tempo.
- 1 Toma de luz / corrente habilitada e accesible preto da zona do evento.
- Valos ou catenarias para asegurar o perímetro da zona participativa.
- Persoal de Protección Civil / Policía Local que supervise o entorno do evento.
- Ambulancia / Cruz Roja.

CONTACTO (Producción)



Organización da Liga

Correo electrónico: info@ligaxuntabreak.org

Web: www.ligaxuntabreak.org

Tlfn: 637 089 318