

Juegos Porteños 2023

Breaking

Este reglamento de Breaking es una simplificación realizada por la Asociación Breaking Argentina con intenciones de introducir dichos conocimientos en la práctica de nuestros torneos nacionales. Información sustraída del Manual de Reglas y Regulaciones Breaking de la WDSF, documento creado por la WDSF en 2018 por los autores siguientes:

Autores por orden alfabético: Dominik Fahr, and Kevin "Renegade" Gopie Steve "Silverback" Graham Patrick Grigo, and Dr. Gabriel Ma Niels "Storm" Robitzky Mario Roth, Six Step GmbH Thomas Shaughnessy, WDSF

Tabla de Contenido

1. Reglamento General

2. Sistema de competición

3. Sistema de Jueceo

- 3.1. La Metafísica del Sistema de Valores Trivium
- 3.2. Los criterios y su Jerarquía
- 3.3. Descripción detallada de los seis criterios de evaluación
 - 3.3.1. Calidad física - Dominio superior en el Trivium
 - 3.3.2. Calidad interpretativa - Dominio superior en el Trivium
 - 3.3.3. Calidad artística - Dominio superior en el Trivium
 - 3.3.4. Superposición de valores

4. Modalidad de Batalla

- 4.1 Preselectiva
- 4.2 Competencia knock out.

5. Reglas y regulaciones para la Competición

- 5.1 Resolución y Puntuación por batalla para el Ranking
- 5.2 Situaciones excepcionales
- 5.3 Contacto Físico o Violencia Verbal.

1. Reglamento General

1.1 Las regulaciones que se describen a continuación cubren la disciplina Breaking:

- Los/as participantes deberán ser mayores de 18 años.
- La liga está abierta a personas de todas las nacionalidades.

2. Sistema de competición

Todos los eventos de la competición consisten en batallas entre dos Bboys/B-girls. Cada batalla se compone de dos rounds (top 8), tres rounds (top 4) y cinco rounds (final) por participante.



3. Sistema de Jueceo

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

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

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

Valores de técnica

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

Destreza-Control Motor Fino: Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores y tomar en cuenta el dominio de movimientos detallados realizados sin esfuerzo y de manera ligera, mientras que se mantiene el propósito y la convicción.

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



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

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

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

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

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

Valores de variedad

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

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

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



3.3.1 Calidad Interpretativa - Dominio de Nivel Superior en el Trivium

Este dominio de nivel superior (uno de tres) representa las cualidades relacionadas con el alma, se divide en dos sub-categorías de criterios de nivel inferior, específicamente Performatividad y Musicalidad.

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

- Performatividad - Composición y Narrativa - El elemento sorpresa - Compromiso emocional - Autenticidad
- Musicalidad - Coherencia - Acentuaciones - Síncopa - Textura - Fraseo

Valores de performatividad

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

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

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

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

Valores de musicalidad

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

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

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

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

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

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

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

- Creatividad - Progresión de los Principios de la Fundación
- Personalidad - Presencia escénica y carisma - Individualidad y carácter

Valores de Creatividad

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

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

Los jueces deben considerar qué tan lejos han avanzado los competidores en cuanto a las ideas y conceptos preexistentes; no sólo en el marco de la danza, sino también en cuanto a la innovación del respeto - en otras palabras, el performance tiene que ser tan significativo como para ampliar los parámetros anteriores, redefiniendo normas del pasado. Es importante señalar que un juez sólo puede hacer comparaciones de lo que él o ella sabe en ese momento particular en el tiempo, lo que puede dar lugar a cambios de perspectiva después de asimilar nueva información.

Valores de Personalidad

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

Individualidad y carácter Los jueces deben comparar la capacidad de los competidores para transmitir y deslumbrar un sentido único de estilo y distinguida identidad. Una vez que esto está establecido, se da pie a tener una base para evaluar las áreas relacionadas con la presencia en el escenario, el carácter y la performatividad. No importa qué tan demandantes sean los movimientos físicos de los competidores, se debe permanecer en carácter.



3.3.3 Superposición de valores

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

Criterios tanto Físicos como Interpretativos Afectados

- **Forma** (afecta tanto la Técnica como la Performatividad) Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para mantener formas claras y deliberadas, tanto en su centro y como en sus extremidades.
- **Ejecución** (afecta tanto la Técnica como la Performatividad) Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para completar la totalidad de sus movimientos previstos con propósito y claridad.

Criterios tanto Interpretativos como Artísticos Afectados

- **Confianza** (afecta tanto la Performatividad como la Personalidad) Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para desempeñarse de manera asertiva con confianza y convicción.
- **Espontaneidad** (Performatividad y Creatividad) Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para adaptarse e innovar en el momento, para mejorar su actuación.

Criterios tanto Artísticos como Físicos Afectados

- **Repetir** (Variedad y Creatividad): Los jueces deben valorar la capacidad de los competidores para demostrar una amplia gama de movimientos durante toda la competición, con una mínima repetición (esto se aplica durante toda la competición, a partir del primer round hasta la final).
- **Bite** (Variedad, Creatividad y Personalidad): Un bite es una frase o un conjunto de movimientos, o una combinación de movimientos, tomados de otro bailarín. Es importante tener en cuenta que existe una distinción académica entre un competidor que reclama (bajo falsas pretensiones) que un movimiento es un producto de su propia creación (y por lo tanto, tomar crédito por los logros de otra persona), contra un competidor que, sin saberlo, utiliza un movimiento que ha sido ampliamente aceptado como creación de otro bailarín. Sin embargo, en la práctica, los jueces solo pueden reaccionar a lo que se está observando, dado que es difícil determinar los verdaderos movimientos propios. Los elementos copiados de otro B-boy/girl serán penalizados.

Todos los Criterios Afectados

Crash El movimiento no intencional / accidental se divide en tres grados de severidad:

Resbalón: El competidor comete un pequeño error en su movimiento, y es lo suficientemente significativo como para disminuir notablemente la calidad y aumentar la



incertidumbre de un movimiento en particular, pero no obstaculiza su capacidad para seguir ejecutando movimientos. Los competidores son capaces de recuperarse bastante rápido de este tipo de errores.

Esto resulta en una reducción en la evaluación total de un participante, por cada juez que vea el resbalón.

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

Wipe-out: El competidor comete un grave error en su movimiento, y no ejecuta completamente su movimiento intencional, y claramente interrumpe su turno en el piso. Esto resulta en que ese set en particular sea descontado; sin embargo, si el oponente también comete un wipeout, entonces ambos sets de los competidores pueden seguir comparándose igual.

Mala Conducta

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

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

Gestos / actos Raciales, Extremadamente Violentos o Sexuales; están completamente prohibidos. Los jueces son instruidos para penalizar al competidor ofensor cuando se muestran estos actos. Todas las decisiones de penalización están sujetas a un voto afirmativo final por la mayoría de los jueces.

4. Modalidad de Batalla

Para la evaluación de filtros (preselectiva) como de las batallas (competencias), los jueces deberán conocer los lineamientos básicos de Manual de reglas y regulaciones de Breaking (JJOO) para su juzgamiento. De esta forma brindar su perspectiva basándose en el manual al momento de dar su devolución.

4.1 Preselectiva Para la evaluación de filtros (preselectivas) se puntuará del 1 al 10 (sin decimales), seleccionando las 8 B-girls y los 8 B-boys de mayor puntaje otorgado por la totalidad de los jueces

4.2 Competencia: Fase Knock out / Reyes de ángulos

Una vez que ha concluido la fase preselectiva, se establecerá un ranking, y éste determinará la selección de los clasificados/as para la fase Knock-Out. El Knock Out /Reyes de ángulo consiste en un top 8.

La primera batalla será el # 1 con el # 8.



La segunda batalla el #6 con el #3.

La tercera batalla el # 2 batallará con el # 7.

La cuarta batalla el #5 con el #4.

Los/as ganadores pasan a las semifinales y los/as perdedores son eliminados; después de las semifinales, los/as ganadores pasan a la final.

Para la evaluación de la fase Knock Out, los jueces decidirán quién es el ganador/atendiendo en cuenta las tres calidades mencionadas en el reglamento.

5. Reglas y regulaciones para la Competición

5.1 Resolución y Puntuación por batalla para el Ranking

Estos son los ejemplos de las diferentes posibilidades y sus respectivos puntajes.

Por decisión unánime

3 votos contra 0, el/la ganador/a suma 3 puntos para el ranking general.

Por decisión dividida +

2 votos contra 1 el/la ganador/a suma 2 puntos para el ranking general mientras que el perdedor suma 1 en el caso de haber recibido un voto.

Si un juez da empate (ej: 2 votos para la derecha y empate para el lado izquierdo) El/ la competidor/a no recibe puntos para el ranking general

Empate

Existen diferentes empates:

Si los 3 jueces dan empate, los tres jueces decidirán nuevamente quien gana luego de realizar un nuevo round.

Si dos jueces dan empate y uno señala hacia uno de los lados (Ej. lado izquierdo) quien se encuentre en ese lado gana y se lleva 1 punto para el ranking general. Mientras que su oponente no se lleva puntos para el ranking general.

Si de los 3 jueces uno señala hacia el lado derecho, el otro hacia el lado izquierdo y un último da empate. Se deberá hacer un round más y quién dió empate decide por un ganador/a. En este caso los puntos para el ranking general serán 2 para el ganador/a, 1 para el perdedor/a.

5.2 Situaciones excepcionales

En caso de retrasos o ausentismo por parte de los/as competidores/as se incluyen los siguientes ejemplos:

Ausentismo - Antes de que comience el Top 8:

Problema: Un/a B-boy/B-girl calificado/a en el top 8 no puede formar parte de la competición.

Solución: El/La B-boy/B-girl se reemplazará con el/la siguiente elegido/a del ranking, en este caso sería el/la clasificado/a #9, en su ausencia el/la 10# (y así sucesivamente) según la puntuación de los jueces.

Ausentismo - Durante la Competición:

Problema: Uno/a de los B-boys/B-girls no puede seguir compitiendo por diferentes razones.



Solución: En este caso, el B-boy o la B-girl oponente obtendrá los 3 puntos de la batalla y pasa a la siguiente ronda, en el caso de que sea un top 4, pasa a la final.

5.3 Contacto Físico o Violencia Verbal

Ante cualquier tipo de contacto físico o Acción violenta verbal, el/la MC o Host está habilitado/a para frenar la batalla comunicar a los jueces y que ellos tomen una decisión comandada por el/la juez líder designado/a. Quien podrá descalificar a uno/a de los/as competidores o inclusive a los/as dos. En este caso los puntos serán para el/la competidor/aagredido/a o para ninguno/a de los/as dos.

ATENCIÓN: Cuando la interpretación de este Reglamento Deportivo difiera de otras interpretaciones anteriores, este Reglamento.

