



JUMPING DANCE FESTIVAL

**TODO LO QUE USTED PRECISA SABER
REGLAMENTO DEL TORNEO**

**11 VA
EDICION
2025**





CONSIDERACIONES GENERALES

CATEGORÍAS

- Categoría Individual (1 participante) NO REQUIERE PRE CLASIFICACIÓN, SOLO PARTICIPA EN LA FINAL.
- Categoría Dupla (2 participantes mismo sexo o mixto)
- Categoría Trío (3 participantes mismo sexo o mixto)
- Categoría Two Ritmos (6 a 12 participantes únicamente)
- Categoría Equipo (4 a 12 participantes)
- Categoría Grupo (13 a 25 participantes)
- Categoría Mega Grupo (26 participantes en adelante)
- Categoría Individual Infantil - Menores de 15 años - UNICAMENTE EXHIBICIÓN.

IMPORTANTE

- Queda completamente prohibido la participación de menores en coreografías en competencia. Bajo ningún concepto se permitirá la presencia de los mismos en ninguna instancia de la presentación coreográfica.
- A partir de 16 años solo se permitirá la participación con autorización de los padres,tutor o encargado del menor ,con presentación de DNI.

INSCRIPCIONES:

- Solo se autorizará dos coreografías por categoría por Instructor/Jumping Club/Gimnasio/ Club/Alumno.
- En la categoria Individual no podrá la misma persona presentar dos coreografías,
- En el momento de la inscripción deberán enviar una planilla con nombre - Apellido- dni de cada participante. (Solicitar planilla al organizador.)
- Deberán inscribirse como mínimo una semana antes de la preselectiva.
- Todas las exhibiciones podrán participar en competencia y recibir feedback luego de abonar su inscripción.

IMPORTANTE:

- *LAS CATEGORÍAS INDIVIDUAL,DUPLA, TRIO, TWO RITMOS, EQUIPO, GRUPO Y MEGA GRUPO SE SUB DIVIDIRÁN EN SUPERIOR, ELITE O EXCELLENCE , .*
- *SOLO SE RE CATEGORIZARAN DE MÁS A MENOS LAS COREOGRAFÍAS QUE PARTICIPEN EN LAS SELECTIVAS ,NUNCA DE MENOS A MÁS SOLO PASAN A LA FINAL LOS PARTICIPANTES QUE HAYAN PASADO POR SELECTIVA SI O SI.*
- **EJEMPLO:**
 - DE MEGA GRUPO A EQUIPO
 - DE GRUPO A EQUIPO
 - DE EQUIPO A TRÍO
 - DE TRÍO A DUPLA
 - DE DUPLA A INDIVIDUAL



TWO RITMOS

DOIS RITMOS

- TWO RITMOS
- CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 6-8-10-12 SIN EXCEPCIÓN
- DURACIÓN DE LA RUTINA: 1 min 30" (segundos) Más / Menos 10" (segundos)
- Esta nueva categoría tiene la finalidad de presentar trabajos con 2 ritmos diferentes: el predominante con : 136/137/138/139/140/141 BPM (batidas por minuto) y el 2 do RITMO DONDE SOLO PUEDE DURAR 64 TIEMPOS MUSICALES, (ES DECIR 2 FRASES MUSICALES DE 32 tiempos c/u)
- Este puede estar insertado en cualquier momento del TEMA PREDOMINANTE!!

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL

- !!PUEDEN REALIZAR EN ESE SEGUNDO RITMO, LA MODALIDAD QUE QUIERAN:
 - 1-Rock, 2-Tango, 3-Clásico, 4-Salsa, 5-cumbia, 6-Street dance, 7-Jazz, 8-Country, 9-Disco, 10-Reggae, 11-Flamenco, 12-Hip Hop, 13-Ranchera, 14-Folclore, 15-Metal, 16-Funk, 17-Blue, 18-Reggaeton, 19-Pop, 20-Melódico, 21-Tarantela, 22-Polca

IMPORTANTE: !!SOLO EN LOS 64 TIEMPOS MUSICALES!!

- EN ESTA MODALIDAD, SE PUEDE: HUNDIR LA BOTA EN MENOS DE LA ABSORCIÓN DE IMPACTO SEGÚN EL SISTEMA DE AMORTIGUACIÓN , ESTO VARIA DE ACUERDO A LAS BATIDAS UTILIZADAS
- !!!!NO PODRÁN SUPERAR EN ESTOS 64 TIEMPOS MUSICALES : LOS 146 BPM!!
- VESTUARIO: PUEDE SER DOBLE/ (QUE SE SAQUEN ALGO DE ARRIBA DE UN VESTUARIO SECUNDARIO DEBAJO DEL PRIMARIO)



NIVELES

NIVELES EN FUNCION DE LA PUNTUACION

- NIVEL SUPERIOR: con puntuación de 0 a 7 puntos.
- NIVEL ELITE: con puntuación de 7,01 a 8,99 puntos.
- NIVEL EXCELLENCE: con puntuación de 9 a 10 puntos.

PARA MODALIDAD VIRTUAL SE DISPONDRÁ FECHA A DESIGNAR POR EL ORGANIZADOR

OBSERVACION: Cuando una coreografía queda en nivel elite por un puntaje de 0.5 centésima, quedando por encima del nivel superior, puede optar por recategorizarse de nivel hacia abajo o permanecer en el nivel clasificado. Lo mismo aplica para excellence.

ÁREA DE COMPETENCIA

- PRESENCIAL: Determinada por el organizador. 14 metros de ancho por 12 metros de profundidad. (Chequear el lugar previo a la presentación).
- VITUAL: Determinado por el ángulo de la cámara (quedara con responsabilidad del instructor la organización de la misma)

EN MODALIDAD VIRTUAL SE PIDE LA DISTANCIA DE LA CÁMARA A:

- INDIVIDUAL MIN 4 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA.
- DUPLA MIN 6/8 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA.
- TRÍO MIN 8/10 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA
- EQUIPO MIN 8/10 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA.
- TWO RITMOS MIN 8/10 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA
- GRUPO MIN 10/12 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA.
- MEGA GRUPO MIN 14/16/18 METROS DE DISTANCIA A LA CÁMARA

DURACIÓN DE LA RUTINAS

Tiempo máximo de las rutinas de las categorías:

- Individual 1'30", con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS,
- Dupla 1',30" con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS.
- Trio 1,30" con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS.
- Two Ritmos ,1'30", con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS
- Equipo 2,20", con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS.
- Grupo 2 ,20", con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS.
- Mega Grupo 2 ,20", con tolerancia más o menos 10 SEGUNDOS
- Infantil: Tiempo máximo 1 (1 minuto)



MÚSICA

MODALIDAD PRESENCIAL Y VIRTUAL

- Las batidas de la música deben ser entre 136,137,138,139,140,141,142, BPM (Recuerde que la velocidad adecuada es aquella que permite realizar los movimientos técnicamente correctos)

(Se usará la velocidad adecuada dependiendo de la cantidad de parlantes en el evento, importante chequear la música antes de la competencia), los BPM también se determinan cuando utilizan música con contratiempos, o su base original suele estar a más de 150BPM Ej: Rock, Reggaetón, Polcas, etc.

ENVIO DE MUSICA

- Enviar música por email una vez inscriptos.
- La entrega del track a utilizar será al momento de la inscripción, vía e-mail en formato MP3 (sin excepción) y en la mayor calidad posible (320 kbps recomendado), en la duración correspondiente a la categoría perteneciente.
- Deberán contar con 2 copias de Seguridad de buena calidad por cada coreografía a presentar (en el caso de presentar dos grupos distintos la misma institución)
- Pen Drive, deben estar rotulados con los datos de:
- Institución
- Categoría (según la cantidad de personas)
- Nombre del grupo/Persona a cargo
- Se puede utilizar más de un tema musical ensamblados de tal manera que no modifique las batidas de la misma y no afecte la duración total del tiempo asignado por categoría.
- Se aceptan efectos en la música, debiendo estar todo editado en un solo track. Está prohibido el uso del pitch por parte del operador de sonido en la competencia.



SISTEMA DE EVALUACIÓN

MODALIDAD PRESENCIAL Y VIRTUAL:

- Para calificar el desarrollo de las coreografías de todas las categorías, menos la planilla de individual, en donde se reemplaza el ítem Sincronismo= por Arte Temático sobre un total de 10 puntos, los mismos son:
 - Coreografía /elemento obligatorio
 - Técnica y Ejecución
 - Selección Musical y su uso
 - Sincronismo/en individual Arte Temático
 - Vestuario
 - Interpretación / Interacción/en virtual se agrega escenografía
 - Carisma y proyección
 - Uso del espacio
 - Contenido Aeróbico (uso de la bota)
 - Intensidad / Transiciones/Complejidad de mov.

IMPORTANTE:

- Escenografía, Interpretación, Interacción (Escenografía se evalúa solo para participación virtual)
- Solo se dará feedback en las instancias de preselectiva.
- En instancia final, solo se dictamina podios en la ceremonia de premiación.



DESCRIPCION DE PUNTOS DE EVALUACION

Coreografía/ Elemento obligatorio

- Este ítem está compuesto por los siguientes sub ítems a evaluar: Principio de la coreografía, uso del espacio, formaciones y cánones, uso de los brazos, uso de las piernas y final de la coreografía.
- Incluyen la creatividad, estilo, riqueza y complejidad del movimiento, dinámica, cambios de ritmo, y variabilidad de ejecución en planos alto, medio y bajo. Se recomienda utilizar de manera desmesurada los movimientos únicamente de piernas y disminuyendo el uso de brazos. En caso de ser un grupo principiante se sugiere la utilización básica de brazos, esto permitirá una coreografía más vistosa, y evitará la deducción por desprolijidad.
- Durante toda la coreografía los competidores deben permanecer dentro del área de competencia.
- Es importante abarcar todo el mapa coreográfico, de esta manera la coreografía obtendrá un mayor puntaje.
- Aspectos reglamentarios de cada categoría Elemento Obligatorio:
 - Categoría Dupla , Trío, Two Ritmos, Equipo, Grupo y Mega Grupo: LA COREOGRAFÍA DEBE TENER SI O SI UN MOVIMIENTO DE ROTACIÓN DEL CUERPO SOSTENIDA POR UNA SOLA PIERNA DE 4 TIEMPOS MUSICALES.

Técnica / Ejecución: ESTE ÍTEM ES TOTALMENTE DEDUCTIVO

- Se evaluará la correcta alineación postural de tronco, el dominio articular y muscular en la ejecución de los movimientos.
- La extensión de rodillas y brazos para los movimientos que la requieran, etc. Además, de la precisión en los ángulos que se ejecutan los brazos,
- Las diferentes posiciones de las manos y el correcto alineamiento articular durante toda la rutina.

Carisma y proyección

- Se evaluará la expresión, seguridad, alegría y energía del grupo, que se proyecta al jurado y al público.
- Se observará la autenticidad, espontaneidad y naturalidad, y la capacidad de resolver inconvenientes que puedan surgir durante la competencia de la coreografía.
- Debe tenerse presente que el grado de dificultad técnico no afecte negativamente en este ítem.

Sincronismo

- Se evalúa en DUPLA, TRÍO , TWO RITMOS, EQUIPOS , GRUPOS Y MEGA GRUPOS ,NO EN CATEGORIA INDIVIDUAL.
- En categoría individual, este ítem, se reemplaza por uso del arte temático.
- Este ítem se observará la similitud y exactitud en la ejecución de los movimientos de la rutina entre sus integrantes y la música.
- Se descontará 0,10 por cada tiempo musical FUERA de sincronización (por cada movimiento ej; rodilla arriba 0,20 , ya que este movimiento lleva 2 tiempos musicales)



DESCRIPCION DE PUNTOS DE EVALUACION

Vestuario, uso de elementos y Aspecto Físico.

Se evaluará una buena línea atlética que permita observar la técnica de ejecución de brazos, piernas y buen gusto en el diseño del vestuario.

No se permiten elementos que dificulten la visión de las técnicas de los pasos como flecos en piernas, brazos o pantalones y remeras mangas largas holgadas.

- Se buscará una apariencia limpia y prolija y que realce el físico, una vestimenta que luzca los detalles del diseño con una buena combinación de colores.
- El cabello mediano o largo debe estar atado y/o no cubrir el rostro. La ropa interior no debe estar visible y no deben exponerse las partes privadas del cuerpo, glúteos, pechos y pezones.
- Se prohíben mallas de baño, cola less, tanguas y cualquier tipo de joyas, exceptuando anillo (tipo alianzas) y/o abridores.
- QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO EL USO DE ELEMENTOS PELIGROSOS CON LOS CUALES SE CORRA EL RIESGO DE ACCIDENTES, Y EN CONSECUENCIA LOS PARTICIPANTES PUEDAN CAER O SUFRIR LESIONES, COMO POR EJEMPLO: BASTONES, AROS, ELEMENTOS PUNZANTES, CINTAS MUY LARGAS O PELOTAS. TODO AQUEL ELEMENTO QUE SEA SOLO DE USO DECORATIVO DE VESTUARIO NO ES CONSIDERADO PROHIBIDO.
- Se podrá usar en la cabeza distintos accesorios, gorras, sombreros, pelucas, postizos, etc. Tener en cuenta que, si se cae una gorra o lo que sea al piso, tendrá un descuento de 0,50.
- Para los hombres, está permitido el uso de short, calzas cortas o largas.
- El vestuario elegido para la exhibición o competencia, no debe perjudicar la ejecución de la coreografía o poner en riesgo al resto de los competidores.
- En caso de personalizar las botas de rebote, no colocar accesorios que puedan desprenderse durante la presentación de la coreografía, tales como canutillos, apliques, espejos, vidrios, etc., a fin de evitar accidentes.

Interpretación Musical

- En este punto se evaluará la habilidad para coordinar movimientos con las características musicales propias del tema elegido, saber explotar las distintas variaciones rítmicas de un tema musical y aplicarla a los movimientos de su rutina.
- La Interacción: es la acción de interactuar entre los participantes, ya sea ARTÍSTICA y COREOGRAFICAMENTE, interpretando juntos la selección musical, de la mano de patrones de movimiento y/o expresiones

Selección musical y su uso

- En este punto se evaluará la originalidad de la música elegida, no solo por ser único, sino por ser vibrante y enérgico; buscar identidad de la coreografía y desarrollar la capacidad interpretativa de todo grupo.
- INTENSIDAD: Esta relacionado con la velocidad de ejecución, BPM utilizados, los movimientos y propulsión realizados en una velocidad de 136 BPM, no es igual que una velocidad musical de 140BPM.



DESCRIPCION DE PUNTOS DE EVALUACION

En relación a los Movimientos Seleccionados

- Serán aceptados TODOS los movimientos incluidos en los programas correspondientes, de salto con botas de rebote.
- Tener en cuenta que utilizar movimientos de otras danzas (salsa, tango, brasilero, etc.), no adicionan puntos extras. Salvo en la nueva categoría Two Ritmos*
- Contenido Aeróbico: En este criterio se evalúa la intensidad con la que es realizada la coreografía, si tiene dinamismo y no muchas pausas o descansos, la fluidez de los movimientos sin cortes, el buen uso de los canones y la interacción entre competidores, se recomienda el uso de más canones activos, y no abusar de los pasivos.

Movimientos Contraindicados y prohibidos

- Todo aquel movimiento que ponga en riesgo la salud física de los participantes o espectadores.
- ESTÁN PROHIBIDOS:
 - Cualquiera de los movimientos relacionados con la aeróbica deportiva o artística. Por ejemplo: saltos mortales, rondo, media luna, vertical, roll, split o spagat (apertura de piernas, ni sagital, ni frontal, rondo, flic flac, suples, mortero, patadas por encima de la línea de la cadera, movimientos de hiperflexión o hiperextensión de columna, y elevaciones de personas, si surge alguna duda sugerimos hacer la consulta pertinente, antes de realizarlo en la coreografía.

Sub Ítem Formaciones

- Se deben realizar distintas formaciones, utilizando variedad de distancias entre los participantes. La cantidad máxima de formaciones que se pueden ejecutar es ilimitada y queda a criterio del coreógrafo, ejemplos de formaciones son: Rectángulo, Diagonales, Triángulos, Círculos, filas paralelas, perpendiculares, figura en forma de V abierta o V cerrada o invertida, etc.
- Se recomienda un mínimo de 4 cambios de formaciones en la coreografía, que los participantes roten todo el tiempo posible, y todos recorran todo el perímetro en la medida de lo posible. Ej; los participantes que están atrás en algún momento deberán ir adelante, y viceversa, los de la derecha a la izquierda y viceversa, etc.

Sub Ítem Utilización del área de competencia:

- Se debe mostrar un equilibrado uso del área de competencia, desplazándose por el perímetro durante toda la coreografía.
- Utilizando las cuatro esquinas y la zona central sin que predomine ningún área en especial, como así también tener un balanceado uso de los diferentes planos de ejecución: piso, superficie y aéreo.
- Durante la coreografía los participantes deben desplazarse utilizando al menos cinco direcciones diferentes; adelante, atrás, costado (de izquierda a derecha o viceversa) en diagonal y en círculo.
- En este criterio se observará si, a través de la coreografía, se utilizan las 5 áreas de competencia como así también si se realizan los desplazamientos con 5 direcciones diferentes.
- Se tendrá en cuenta no sólo la llegada al área, sino cómo se realiza el traslado y cómo se distribuye el recorrido de los participantes sobre el perímetro de competencia.



DESCRIPCION DE PUNTOS DE EVALUACION

Sub Ítem Transiciones y enlaces - Continuidad total:

- Los diferentes componentes de una rutina (patrones básicos de movimiento y transiciones) deben estar enlazados de un modo dinámico y no abrupto, esto implica que el pasaje de uno a otro no debe cortar con la "fluidez" de la coreografía. Un movimiento debe llevar a otro naturalmente, evitando las preparaciones para la posterior ejecución de otro movimiento.
- Las transiciones implican un mínimo necesario de preparación y deben contener patrones de movimiento de brazos y piernas, evitando el solo trote, por más de una octava musical.
- Se evalúan las transiciones para los cambios en el uso del espacio, en cuanto a cambios en figuras, posiciones, los patrones utilizados para esos cambios; si son nivel A,B o C , las combinaciones con patrones de movimiento más complejos, altura del salto respetando la técnica obviamente, no excederse en el uso de patadas con mala colocación del tronco o cadera, o inclinando el mismo.

Uso del espacio

MODALIDAD PRESENCIAL

- El espacio debe ser utilizado efectivamente durante toda la coreografía. Los desplazamientos deben ser mostrados en todas las direcciones. Los 3 niveles de intensidad (A, B y C) deben ser utilizados equilibradamente. (Ver Manual de formación de nuestros programas de salto con botas de rebote)

MODO VIRTUAL

- Todo lo descriptivo en el apartado presencial se le agrega el encuadre de la cámara. La transmisión debe garantizar el enfoque de todos los participantes, de forma tal, que los desplazamientos planteados (uso del espacio) incluya a todos los integrantes de la coreografía.

Escenografía (se evalúa solo en instancia virtual)

- Se observará que la decoración y ambientación esté relacionada con la historia que el participante quiere contar la cual implica vestuario y la interpretación musical, también puede ser un espacio al aire libre que tenga que ver con la temática elegida

PRÉ-SELETIVAS/FINAL

- Todas las coreografías deberán presentarse en instancias de preselectiva, fechas asignadas por el organizador, de esta manera se les dará feedback y se les asignará el nivel correspondiente a su performance para la final.
- Esta instancia es obligatoria y excluyente en todas las categorías para participar de la final, excepto categoría Individual
- Se re categorizarán las coreografías para la la final, cuando la mismas pertenezcan a una categoría de mayor cantidad de participantes a un de menor rango. (Por Ejemplo: de mega grupo a grupo - de grupo a equipo - etc.) Se mantiene la categoría cuando alguno de los participantes presente certificado médico que compruebe que no podrá participar en la preselectiva, aunque esto signifique quedar con menos participantes en la categoría inscripta permitiéndole participar en la final.
- No se podrán agregar participantes en una coreografía preclasificada que no haya presentado certificado médico previamente a la inscripción.
- Cuando en una selectiva un participante no puede competir por lesión/enfermedad, etc podrá acceder a la final únicamente presentando certificado medico con los datos del participante antes de la fecha seleccionada de presentación de la preselectiva. Habiendo abonado la inscripción correspondiente. No podrá se reemplazada/o por ninguna persona, de lo contrario se recategorizará la misma hacia abajo.
- Cuando una coreografía queda en nivel elite por un puntaje de 0.5 centésima, quedando por encima del nivel superior, puede optar por recategorizarse de nivel hacia abajo o permanecer en el nivel clasificado. Lo mismo aplica para excellence.
- En el caso de participar de una preselectiva virtual, la final es 100% presencial en la fecha que la empresa estipule.



PREMIACIÓN COMPETENCIA/ MENCION EXHIBICION

- PREMIACION - UNICAMENTE EN MODALIDAD FINAL PRESENCIAL
 - Se hará entrega de medallas y trofeos a los podios de cada nivel (primero, segundo y tercer puesto)
 - Entrega de reconocimiento a los demás puestos sujeta a definición por el organizador.
 - Categoría Infantil : PREMIACIÓN CON MENCIONES
- MENCIONES JDF: MEJOR SELECCION MUSICAL Y SU USO; MEJOR SINCRONISMO COREOGRAFICO; MEJOR VESTUARIO; MEJOR USO DEL ARTE TEMATICO; MEJOR CARISMA Y PROYECCION; MEJOR CONTENIDO AEROBICO; MEJOR INTERPRETACION E INTERACCION; MEJOR TECNICA Y EJECUCION; MEJOR USO DEL ESPACIO Y DESARROLLO COREOGRAFICO; MEJOR COREOGRAFIA

SISTEMA DE TRANSMISIÓN EN VIVO

Datos importantes para la transmisión en vivo:

- Dos días antes se enviará una autorización para ser editor de la Fan Page de Jumping Dance Festival. Usted debe aceptar. En caso contrario no podrá transmitir en vivo.
- Debe contar con el apoyo de dos personas que lo asistan el día de su presentación. Ellos activarán el vivo y activarán la música.
- Para la transmisión en vivo usted debe practicar desde su cuenta personal el paso a paso para que el día de la transmisión usted ya conozca este proceso.
- El día de la presentación usted tendrá 4 minutos para: Decir su nombre, país, ciudad, presentación de la coreografía y saludo final.
- En el caso de problemas técnicos usted podrá volver a realizar su coreografía dentro del tiempo que le quede.
- Debe contar con otro par de botas en el caso de ruptura de algún repuesto contar con los mismos, en el caso de tener que resolver un imprevisto. Ante cualquier caso usted podrá volver a presentarse.
- Usted debe iniciar la transmisión en el horario puntual asignado, NO ANTES, porque cortará la presentación anterior.
- Si usted hace la transmisión desde un celular ingrese al siguiente link de guía práctica.<https://youtu.be/Gaas8rUaqQ>

DEDUCCIONES

SINCRONISMO - POR CADA PARTICIPANTE

- 0,10: Cada 1 tiempo musical , fuera de música

TÉCNICA - POR CADA PARTICIPANTE

- 0,20
 - Rodilla baja o mas de 90 grados con respecto al tronco
 - Flexión rodilla (mal llamado talón a la cola)
 - Si lo suben a la cola o si no llegan a 90 grados
 - Cada ángulo mas de 45 g
 - En Laterales
 - Péndulos
 - No juntar pies en Jumping Jack
- 0,40:patadas a más altura que 90 grados con respecto al tronco por descolocar la cadera/columna
- 0,20: cada 2 tiempos musicales
- 0,30:cada error u olvido por cada participante
- 0,40: Si falta algo de lo descripto en el mapa coreografico, en cuanto al desarrollo del mismo.



PENALIDADES

- 0,50:
 - Trajes obscenos
 - Transparencias (senos y glúteos)
- 0,50: desprendimiento de objetos de vestuario
- 0,50: caída de cualquier otro objeto.
- 0,50: caída por movimiento riesgoso
- 1: Por exceder el tiempo permitido de música
- 1 punto: Utilización de elementos prohibidos y/o peligrosos que pongan en riesgo la integridad de alguno de los integrantes de la coreografía y/o del espacio utilizado como escenario (escenografía, utilería, bijouterie, vestuario u otros accesorios).
- 0,50: Vestimenta penalizada o inadecuada. Transparencias glúteos, senos, etc.
- 1 punto: Abandono de la coreografía por parte de alguno de los integrantes. Si el número de participantes que dejan la coreografía durante su desarrollo es un máximo de 4 participantes, de superarlo, quedaran descalificados. Exceptuando si es por ruptura del elemento de la bota de rebote o caída, que en este caso realizan la coreografía nuevamente al final de todas las presentaciones.
- 0,50: Caída. Descuento por cada caída que no tengan que ver por ruptura del elemento y que no sean por influencia de agentes extraños en la superficie del escenario y que no pertenezcan a esa coreografía. Máximo de descuento -40 puntos. Que sea comprobable.
- 1 punto por cada movimiento prohibido ejecutado durante la coreografía. Superando el máximo permitido, queda descalificada la coreografía. (8 movimientos máximos).
- 0,50: por cada formación menor a la requerida.
- 0,50: Comer durante el desarrollo de la coreografía (se considera desarrollo al momento de ser llamados y presentarse antes la coreografía y durante la misma). Descuento por participante, hasta un máximo de 4 competidores, de lo contrario será descalificado.
- 1: punto por cada gesto inadecuado, despectivos o falta de respeto hacia el jurado o público espectador. 2 advertencias de lo contrario será descalificado.
- 0,50: descuento x tolerancia de retraso por cada 60 segundos en el momento de presentarse en el escenario. Y -0,10 por cada 30" posteriores al primer minuto. Llegada a la tolerancia máxima (-80; 3'30") quedará descalificado.
- Modalidad virtual, se hará una deducción de -0.20 puntos por cada participante que salga de foco de transmisión en vivo en el momento de la presentación.

DESCALIFICACIÓN DIRECTA

- Superar el límite de tolerancia de presentación en escenario al ser llamados.
 - Abandono de coreografía durante su desarrollo que no tenga que ver con la ruptura de la bota de rebote o lesión.
 - Superar el límite de advertencias por gestos inadecuados y despectivos: Límite = 2 advertencias
 - Quedará descalificado cualquier equipo que se dirija al jurado o resto de los competidores de manera violenta física, verbal en persona, o redes sociales, antes, durante o posterior al evento.
 - Quedará descalificado cualquier equipo ingrese bebidas alcohólicas al establecimiento, o ingrese con alcohol elevado en sangre, ingreso de armas blancas o de fuego, elementos pirotécnicos, y todo aquello que a decisión del jurado implique un riesgo físico y letal, para las personas presentes en el evento.
 - Solicitar feedback en una final.
-
- **ATENCIÓN:** en el caso de ruptura de la bota de rebote (preselectiva/final), se suspenderá la coreografía y se dará la posibilidad de repetirla al final de todas las presentaciones de los grupos ya programados. Queda a responsabilidad del equipo contar con los repuestos correspondientes para el arreglo de la misma.
 - En el caso de que suceda un inconveniente con el vestuario (preselectiva/final), se que impide que una o mas participantes sigan compitiendo, se podrá detener la coreografía (decisión tomada por el participante afectado) y se dará la posibilidad de repetirla al final de todas las presentaciones de los grupos ya programados. Sufriendo una penalidad de deducción en la nota final de 0.50 centésimos.
 - Si durante una presentación presencial, se siente que el piso les resulta inseguro, patinoso, etc, deberán detener la coreografía y avisar al organizador antes de finalizar la presentación coreográfica. Luego de la preselectiva presencial, no se aceptaran reclamos.



11VA EDICION 2025

INDIVIDUAL



DUPLA

SUPERIOR



ELITE



EXCELLENCE





11VA EDICION 2025

TRIO

SUPERIOR



EXCELLENCE



EQUIPO

SUPERIOR



ELITE



EXCELLENCE





SUPERIOR

GRUPO



11VA EDICION 2025

ELITE



MEGA GRUPO

TWO RITMOS

