



Reglas para las Competiciones Bailes Urbanos

Regla N° 1 (normas generales para Breaking)

Como disciplinas / Formas de la danza.

Dentro de esta sección varían y cada forma de la danza puede tener requisitos específicos, las normas generales se aplicarán en todo momento a menos que una excepción este explícita en el capítulo de la correspondiente forma de la danza.

Regla N° 2 (Formas de la danza)

La normativa general establecida en este capítulo se aplicará a las siguientes disciplinas.

Formas de la danza:

Breaking Participación individual.

Dentro de estas disciplinas, formas de la danza, la WDSF reconocerá las siguientes categorías:

- Participación individual hombre.
- Participación individual mujer.

Regla N° 3 (Limitaciones de edad)

Se definen las categorías de edad en el año calendario.

- Juvenil 15-17
- Adulto 18 +

Regla N° 4 (configuración de competencia)

Salvo que se especifique en la competencia, el capítulo respectivo establecido se basa en lo siguiente: se realizaran rondas preliminares, seguido por la ronda final.

Durante cada ronda preliminar, el número de competidores se reducirá y el número máximo de clasificados a la ronda final será de 16 competidores.

Regla N° 5 (Música)

A menos que se indique lo contrario en los capítulos establecidos, la música va a cargo de los organizadores.

Regla N° 6 (Vestido / Traje)

Los bailarines no pueden cambiar su vestido / traje durante la competencia.

Regla N° 7 (Sustituye)

En caso de circunstancias complejas (por ejemplo lesiones, condiciones imprevistas), los bailarines no pueden ser reemplazados por un sustituto.

Regla N° 8 (acrobacia)

Un movimiento acrobático se define como un movimiento en que el cuerpo cambia ya sea el eje sagital o frontal (por ejemplo, saltos mortales, rueda de manos).

- **Acrobacias son permitidas en las disciplinas:**
La acrobacia debe ser distinguida de los movimientos de la gimnasia.
- **Acrobacias pueden ser incorporadas en la ejecución pero no pueden dominar la danza:**

Un movimiento acrobático no necesariamente mejorará la puntuación de los bailarines, incluso podría generar una situación adversa si se hace un mal uso de esta, es decir que en caso de que su ejecución domine la danza y/o su realización técnicamente no sea correcta, se podría degradar la puntuación.

Regla N° 10 (Breakdance)

16.1 tabla duración

Bailarines	Categoría	Duración	Musica
1	Individual preliminar	40 seconds +/- 5 seconds	Organización
2	Batalla knock out 1VS1	1:00 minute +/- 5 seconds	Organización

Configuración de la competencia

Rondas preliminares

Todos los bailarines llevarán a cabo de un minuto en un "calentamiento" redondo por ronda preliminar. **Este calentamiento no se evalúa.**

Después de este minuto, los bailarines (máximo 3 por calor) en el orden que la organización les llame, van a bailar sus primeros 40 segundos, **estos 40 segundos si serán calificados.** (No se dará a conocer un ganador por ronda preliminar)

Termino de rondas preliminares

-Fase Batalla knock-out

Finalizadas todas las rondas preliminares, La organización dará a conocer a **16 clasificados** a la ronda final. Los mejores 16

bailarines continuarán la fase eliminatoria. Los bailarines serán clasificados de 1 a 16, según las puntuaciones por los otorgantes de las rondas preliminares.

La fase eliminatoria se organizará según un horario determinado. En cada ronda de esta fase se enfrentarán los bailarines durante 3 hits de un minuto (1:00) cada uno, dividido en 30 segundos por cada bailarín (0:30). **Duración total por batalla tres minutos (3:00).**

Figuras y elementos.

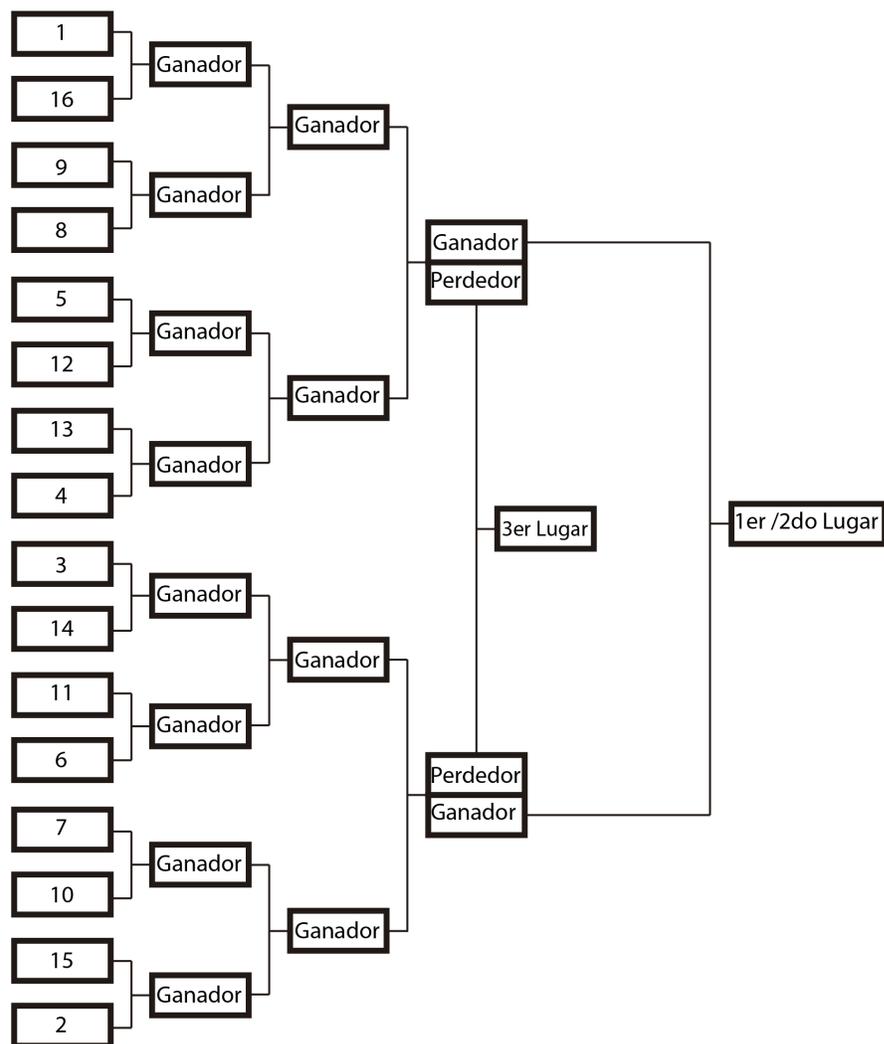
Al menos tres diferentes figuras y elementos deben presentarse durante una actuación. Figuras y elementos bailadas dos veces o más solo se contarán como uno y si se repite se marcará solamente las mejores actuaciones.

Seguridad.

Molestar, obstruir o poner en peligro la seguridad de la actuación de los opositores es una violación grave y dará lugar a una degradación de la calificación.

Fase eliminatoria.

Ver la siguiente visualización de la fase eliminatoria:



NORMAS GENERALES PARA STREET DANCE

Regla N° 1

Como disciplinas / Formas de la danza.

Dentro de esta sección varían y cada forma de la danza puede tener requisitos específicos, las normas generales se aplicarán en todo momento a menos que una excepción este explícita en el capítulo de la correspondiente forma de la danza.

Regla N° 2 (formas de la danza)

La normativa general establecida en este capítulo se aplicará a las siguientes disciplinas / formas de la danza:

Break Dance

Baile disco

Disco Dance Free Style



Electric Boogie
Salto de la cadera
Espectáculo de danza de Hip Hop calle batalla
Techno

Dentro de estas disciplinas / formas de la danza: la WDSF reconocerá las siguientes categorías:

- Participación individual hombre.
- Participación individual mujer.
- Dúo (cualquier combinación de 2 bailarines)
- Equipo pequeño. (4-8 bailarines)
- Equipo grande (9-24 bailarines)
- Mega equipo (25 bailarines y más)

Regla N° 3 (limitaciones de edad)

Se definen las categorías de edad en el año calendario.

- Niños de 9 años.
- Niño de 10 a 12 años.
- Junior de 13 a 15 años.
- Juvenil de 16 a 18 años.
- Adulto 19 +
- Senior 30 +

Edad, las diferencias con un dúo / trío / equipo

El competidor con más edad en un equipo de dúo, equipo de la trío, equipo pequeño o grande el equipo determinará la entrada en una categoría de edad para cualquier competición.

Se permite a cualquier competencia en una categoría de edad por encima de su propia categoría. No está permitido participar en cualquier competencia en una categoría por debajo de su propia categoría. Mega equipos no hay ninguna limitación de edad. Categorías de edad todos pueden participar.

Regla N° 4 (configuración de competencia)

Salvo que se especifique en la competencia, el capítulo respectivo establecido se basa en lo siguiente:

Dependiendo del número de entradas en los respectivos concursos, habrá rondas preliminares, seguidos por una ronda final o sólo una ronda final.

Durante cada ronda anterior la ronda final, el número de competidores se reducirá a la mitad para la siguiente ronda. Los máximos competidores en la ronda final son entre 6-8, dependiendo de la organización.

Regla N° 5 (duración de la actuación)

De acuerdo a la naturaleza de la competencia, la duración de la danza de cada concurso estará indicada en el capítulo correspondiente.

Regla N° 6 (dimensiones de la pista)

- El piso mínimo dimensiones para solo, dúo y pequeños equipos es 10 X 12 metros.
- Las dimensiones del piso mínimo para equipos grandes y mega es de 12 X 18 metros.

Regla N° 7 (música)

A menos que se indique lo contrario en los capítulos establecidos, la música va a cargo de los organizadores.

Regla N° 8 (vestido / traje)

Los bailarines no pueden cambiar su vestido / traje durante una performance o una competencia.

Regla N° 9 (utilería o fondo escénico)

Utilería se permite durante Street dance si forman parte del traje, salvo lo expresado en el capítulo correspondiente. La utilería debe ser identificable como ropa (por ejemplo, capa, sombrero, chal, suéter). Pueden ser intercambiados con un socio miembro del equipo, celebradas en las manos o el revés. Utilería, no debe desecharse en el desempeño. (No se permite la utilería no identificable como ropa).

Se permite el uso de la iluminación personal dentro de la ropa mientras que este alimentado por una batería y no entren en conflicto con cualquier otro gobernante de utilería o ropa. (No se permiten apoyos de piso, amenos que se permita en el capítulo correspondiente).

Fondo escénico o engorroso atrezzo escénico no está permitido, a menos que se permiten en el capítulo correspondiente.

No se permite el uso de etapa-manos o asistentes hasta que en el capítulo correspondiente.

Utilería que o puede dañar el piso, será o puede tirar al piso, va o puede hacer el suelo inseguro de cualquier manera no se permitirá (por ejemplo, líquidos)
No está permitido utilizar llamas abiertas.
No se permite utilizar animales vivos.

Regla N° 10 (sustituye)

En caso de circunstancias excepcionales (por ejemplo lesiones, condiciones imprevistas) los bailarines en equipos pueden ser reemplazados por un sustituto. Permiso debe inscribirse en este caso se obtuvo para el Presidente de los árbitros. El número máximo de sustitutos es de 2 en cualquier equipo.

Sustitutos no son permitidos para participante individual y dúo.

Regla N° 11 (acrobacia)

Un movimiento acrobático se define como un movimiento en que el cuerpo cambia ya sea el eje sagital o frontal (por ejemplo, saltos mortales, rueda de mano)

Acrobacias son permitidas en las disciplinas a menos que este prohibido en el capítulo correspondiente de esa disciplina.

Acrobacia debe ser distinguido de los movimientos de la gimnasia y gimnasia línea. Líneas y movimientos gimnásticos no están en el concepto de Street dance.

No se permiten acrobacias cuando se trate de participante individual, dúo, pequeño equipo en el mismo piso.

Un movimiento acrobático no necesariamente mejorará la puntuación de los bailarines incluso podría degradar la calificación si no se realiza técnicamente correcto.

Regla N° 12 (ascensores)

Un ascensor se define como un movimiento o figura en que ambos pies de una bailarina son el suelo y el movimiento o figura está siendo apoyada físicamente por otro bailarín.

Ascensores se permiten en las disciplinas a menos que está prohibido en el capítulo correspondiente de esa disciplina.

Ascensores no se permiten cuando más de 1 equipo (duo) es en la misma planta.



Regla N° 13 (funcionamientos igual)

Durante competiciones de nada en el desempeño todo puede modificarse. Trajes /vestidos no pueden conmutarse entre cualquier rondas.

Regla N°14 (recomendación para los cuerpos de miembro de alemán: nivel de entrada)

Con el fin de poder servir como muchos bailarines como sea posible en cualquier cuerpo de miembros y al mismo tiempo mantienen la organización de competiciones controlable le aconsejamos lo siguiente:

Para las competiciones locales, nacionales e interregionales puede haber diferentes niveles de entrada basados en la capacidad del bailarín, dúos o equipos. Estos niveles de ingreso son:

- Principiante
- Avanzado
- Master

Bailarines, del dúo y equipos tienen derecho a entrar en cualquier nivel, pero una vez que se realiza en un nivel no está permitido degradar a un nivel inferior, hasta pasar un límite de edad y empezar en una nueva categoría.

Actualizar a niveles más altos automáticamente logrará ganados 2 concursos locales, nacionales o interregionales, o una combinación de éstos, que están llevando a cabo o bajo la autoridad del alemán.

Sólo la graduación en el nivel maestro calificará para WDSF continentales y campeonatos del mundo.

Regla N° 15 (clasificación para campeonatos del mundo y continental alemán).

Los organismos miembros WDSF decidirá sobre los requisitos de calificación para campeonatos del mundo y Continental alemán. Cuando se utilizan niveles de entrada diferentes, sólo el nivel más alto puede calificar para estos campeonatos.

Calificación automática se otorga para aquellos que han ganado el título en el año anterior.

Cada vez que se pasa a una categoría de edad dentro de este año, se otorga calificación automática en la siguiente categoría de edad.

Regla N° 16(Show-baile)

Tabla de duración de Hip Hop

Bailarines	Categoría	Duración	Tiempo	Música
1	Solo	3 X 1:00 minute +/- 5 seconds	100 - 112 bpm	Organisation
2	Duo	3 X 1:00 minute +/- 5 seconds	100 - 112 bpm	Organisation
4-8	Hip Hop Small teams DJ	2:00 minutes +/- 5 seconds	100 - 112 bpm	Organisation
	Hip Hop Small team	2:00 minutes - 2:30 minutes	No restrictions	Own music
9-24	Big teams	2:30 minutes - 3:00 minutes	No restrictions	Own music



El deporte es de todos

Mindeporte



¡Bailamos?
Federación Colombiana de Baile Deportivo



25+	Mega teams	3:00 minutes - 5:00 minutes	No restrictions	Own music
-----	------------	-----------------------------	-----------------	-----------

Todas las normas establecidas en el capítulo N de estas reglas se aplican a excepción de los siguientes:

Solo Hip Hop

Acrobacia

Acrobacia sólo se permite cuando hay sólo 1 bailarín en el piso.

Configuración de la competencia

Todas las rondas comienzan con el calor de un minuto (1:00) en el que todos los Bailarines realizan al mismo tiempo. Entonces el solo hará un calor de un minuto (1:00) con un máximo de 6 bailarines en el piso. Cuando el solo tenía su segundo minuto, el último calor de un minuto (1:00) comenzará con todos los bailarines en el piso otra vez. El concepto de ronda final es idéntico a las rondas preliminares con una excepción que es que durante la segunda 2 bailarines máximo calor llevará a cabo al mismo tiempo.

Tempo

El tempo predeterminado se establece en 25-28 barras por minuto (100-112 latidos por minuto). El ritmo de cada calor será el mismo. Entre eliminatorias y rondas se puede cambiar la música.

HIP HOP DÚO

Acrobacia

Acrobacia sólo se permite cuando hay sólo 1 dúo en el piso.

Configuración de la competencia

Todas las rondas comienzan con el calor de un minuto (1:00) en el cual todo dúo realizara al mismo tiempo. Entonces el dúo hará un calor de un minuto (1:00) con un máximo de 6

Duo en el piso. Cuando el dúo tuvo su segundo minuto el último calor de un minuto (1:00) se reanuda con todo el dúo en el piso. El concepto de ronda final es idéntico a las rondas preliminares con una excepción que es que durante el segundo calor máximo 2 dúo llevará a cabo al mismo tiempo.

Ascensores

Ascensores sólo se permiten cuando hay sólo 1 dúo en el piso.

Tempo

El tempo predeterminado se establece en 25-28 barras por minuto (100-112 latidos por minuto). El ritmo de cada calor será el mismo. Entre eliminatorias y rondas se puede cambiar la música.

EQUIPOS PEQUEÑOS DE HIP HOP

General

Hay dos formas de competencia diferentes para esta disciplina:

Hip Hop pequeño equipo DJ: una competencia es utilizando la música de la organización,

Hip Hop equipo pequeño: una competencia es usar su propia música

Hip Hop pequeño equipo DJ

Acrobacia

Sólo se permiten acrobacias cuando solo hay 1 equipo pequeño en el piso.

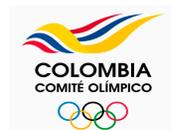


El deporte
es de todos

Mindeporte



¡Bailamos?
Federación Colombiana
de Baile Deportivo



Configuración de la competencia

Todas las rondas serán de 2 últimos minutos (2:00). Durante las rondas preliminares, según la planta, pequeños equipos de dos o tres podrán bailar al mismo tiempo. Durante el final redondo único equipo en el momento va a bailar su performance.

Figuras y elementos

Solo, duo y reducidos elementos del grupo están permitidos pero el equipo pequeño se evaluará en su conjunto en todo momento.

Ascensores

Ascensores sólo se permiten cuando solo hay 1 equipo pequeño en el piso.

Tempo

El tempo predeterminado se establece en 25-28 barras por minuto (100-112 latidos por minuto). El tempo durante cada ronda será el mismo. Entre rondas de música puede cambiarse.

EQUIPO MEDIANO DE HIP HOP

Acrobacia

Se permiten acrobacias ya que hay sólo 1 equipo pequeño en el piso al mismo tiempo. Acrobacias no dominan el funcionamiento entero.

Configuración de la competencia

La duración mínima de la actuación está a 2 minutos (2:00) y la duración máxima es de 2 minutos y 30 segundos (2:30).

Figuras y elementos

Solo, duo y reducidos elementos del grupo están permitidos pero el equipo pequeño se evaluará en su conjunto en todo momento.

Ascensores

Ascensores se permiten ya que hay sólo 1 equipo pequeño en el piso al mismo tiempo. Ascensores no dominan el funcionamiento entero.

Música

Los equipos pequeños bailan su propia música.

Tempo

No existe ninguna restricción en el tempo.

EQUIPOS GRANDES DE HIP HOP

Acrobacia

Se permiten acrobacias ya que hay sólo 1 equipo grande en el piso al mismo tiempo. Acrobacias no dominan el funcionamiento entero.

Configuración de la competencia

La duración mínima de la actuación es de 2 minutos y 30 segundos (2:30) y la duración máxima es de 3 minutos (3:00).

Figuras y elementos

Solo, duo y reducidos elementos del grupo están permitidos pero el equipo grande se evaluará en su conjunto en todo momento.

Ascensores

Ascensores se permiten ya que hay sólo 1 equipo grande en el piso al mismo tiempo. Ascensores no dominan el funcionamiento entero.

Música

Los grandes equipos van a bailar su propia música.

Tempo

No existe ninguna restricción en el tempo.

HIP HOP MEGA EQUIPOS

Acrobacia

Se permiten acrobacias ya que hay sólo 1 equipo de mega en el piso al mismo tiempo. Acrobacias no dominan el funcionamiento entero.

Configuración de la competencia

La duración mínima de la actuación es de 3 minutos (3:00) y la duración máxima es de 5 minutos (5:00).

Figuras y elementos

Solo, duo y reducidos elementos del grupo están permitidos pero el equipo de mega se evaluará en su conjunto en todo momento.

Ascensores

Ascensores se permiten ya que hay sólo 1 equipo de mega en el piso al mismo tiempo. Ascensores no dominan el funcionamiento entero.

Música

Los equipos de mega van a bailar su propia música.

Tempo

No existe ninguna restricción en el tempo.

Regla N° 17 (Batalla de Hip Hop)

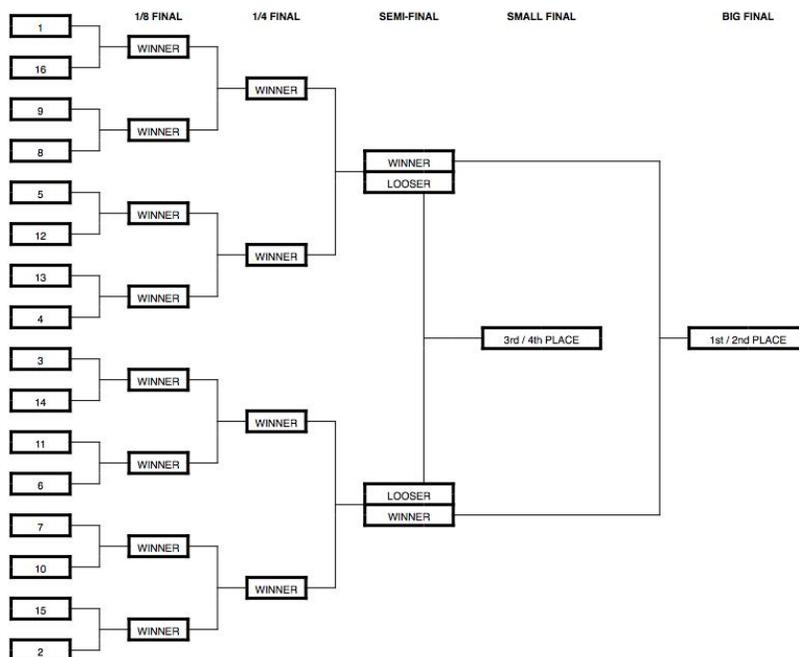
Debido al tamaño de los equipos equipos grandes y mega quedan excluidos de la competición de la batalla. Para la duración consulte los subcapítulos correspondientes.

Todas las normas establecidas en el capítulo N de estas reglas se aplican a excepción de los siguientes:

HIP HOP BATALLA SOLO

Acrobacia

Acrobacias pueden ser incorporadas en la ejecución pero no pueden dominar la danza. Acrobacia sólo se permite durante las batallas, como durante las rondas preliminares, más de 1 solo se presentará en la misma planta al mismo tiempo.



Configuración de la competencia

Ronda preliminar

En las rondas preliminares máximo 6 bailarines será en el piso al mismo tiempo. Se manifiestan 4 estilos diferentes según el siguiente cronograma:

1 minute (1:00): Nuevo estilo 30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Otro estilo de 30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Otro minuto de 1 estilo (1:00):... Vieja escuela

«Otros estilos» pueden ser:

- D paso
- Casa
- POPPING
- Ragga
- R&B

Los mejores 16 bailarines seguirán las rondas de batalla. Los bailarines serán clasificados de 1 a 16, según las puntuaciones por los otorgantes de la ronda preliminar.

Rondas de batalla

Durante todos los rounds de la batalla los bailarines mostrarán 3 estilos diferentes según el siguiente cronograma

- 30-40 segundos (0:30 – 0:40): nuevo estilo
- 30-40 segundos (0:30 – 0:40): otro estilo
- 30-40 segundos (0:30 – 0:40): vieja escuela

Para las rondas de batalla, serán los bailarines bailando según su clasificación de ronda preliminar según el siguiente cronograma:

la

Seguridad

Molestar, obstruir o poner en peligro la seguridad de la actuación de los opositores una violación grave y dará lugar a una degradación de la calificación.

Tempo

No existe ninguna restricción en el tempo.

HIP HOP BATALLA DUO

Acrobacia

Acrobacias pueden ser incorporadas en la ejecución pero no pueden dominar la danza. Acrobacia sólo se permit e durante las batallas, como durante las rondas preliminares más 1 dúo se presentará en la misma planta al mismo tiempo.

Configuración de

la competencia.

Ronda preliminar

En el preliminar redondo deduo 6 máximo será en el piso al mismo tiempo. Se manifiestan 4 estilos diferentes según el siguiente cronograma:

1 minute (1:00): Nuevo estilo

30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Otro estilo

30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Otro estilo

1 minute (1:00): Vieja escuela

El mejor duo 16 seguirán las rondas de batalla. El dúo se clasificará del 1 a 16, según las puntuaciones por los otros participantes de la ronda preliminar.

Rondas de batalla

Durante todas las rondas de batalla, el dúo mostrará 3 estilos diferentes según el siguiente cronograma:

30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Nuevo estilo

30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Otro estilo

30-40 segundos (0:30 – 0:40):... Vieja escuela

Para las rondas de batalla, será el dúo bailar según su clasificación de la ronda preliminar según el siguiente cronograma:



El deporte es de todos

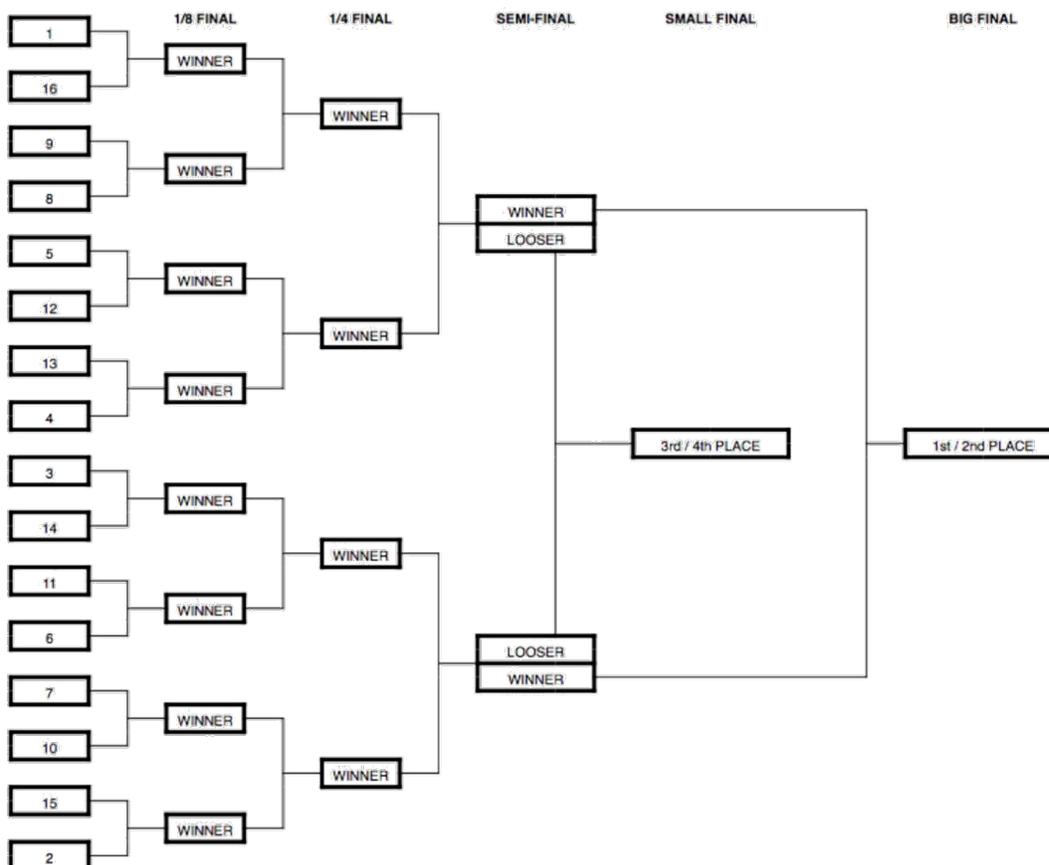
Mindeporte



¿Bailamos?
Federación Colombiana de Baile Deportivo



Recognised by the IOC · Member SportAccord, ARISF, IWGA and IMGA



Seguridad

Molestar, obstruir o poner en peligro la seguridad de la actuación de los opositores es una violación grave y dará lugar a una degradación de la calificación.

Tempo

No existe ninguna restricción en el tempo.
Hip Hop batalla pequeño equipo

Acrobacia

Acrobacias pueden ser incorporadas en la ejecución pero no pueden dominar la danza.

Configuración de la competencia

Ronda preliminar

Cada equipo presenta su espectáculo consiste en la ronda preliminar. La duración mínima del programa es de 2 minutos 30 segundos (2:30) y la duración máxima es de 3 minutos (3:00). Los mejores 16 equipos pequeños seguirán las rondas de batalla. Los equipos pequeños se clasificarán del 1 a 16 según las puntuaciones por los otorgantes de la ronda preliminar.

Rondas de batalla

Durante todas las rondas de batalla, los equipos pequeños demostrarán 5 estilos diferentes según el siguiente cronograma:

30-40 segundos (0:30 – 0:40):...

Nuevo estilo 30-40 segundos (0:30 – 0:40):...

Otro estilo de 30-40 segundos (0:30 – 0:40):...

Vieja escuela

Dependiendo del número de entradas para la competición, el organizador puede decidir omitir rondas de batalla y comenzar directamente con los mejores 8 grupos pequeños. Un mínimo de 4 equipos pequeños seguirán las rondas de batalla. En caso de que solo 4 equipos pequeños seguirán las rondas de batalla los equipos pequeños el puesto 3 y 4 en la ronda preliminar se enfrentarán por el 3º y 4º lugar y los equipos clasificados 1º y 2º en la ronda preliminar se enfrentarán para 1er y 2do lugar.

Música

Durante la ronda preliminar los equipos utilizarán su propia música. En las rondas de batalla se utilizará música de la organización.

Seguridad

Molestar, obstruir o poner en peligro la seguridad de la actuación de los opositores es una violación grave y dará lugar a una degradación de la calificación.

Tempo

No existe ninguna restricción en el tempo. En cada ronda de batalla se utilizará el mismo tempo. Tempo puede cambiarse entre rondas de batalla.

Regla N° 18 (ver Street Dance)

Tabla de duración

Nr. Of Dancers	Category	Duration	Tempo	Music
1	Solo	1:45 minutes - 2:00 minutes	No	Own music
2	Duo	1:45 minutes - 2:00 minutes	No restrictions	Own music
4-8	Small teams	2:00 minutes - 2:30 minutes	No restrictions	Own music
9-24	Big teams	2:30 minutes - 3:00 minutes	No restrictions	Own music
25+	Mega teams	3:00 minutes - 5:00 minutes	No restrictions	Own music

Todas las normas establecidas en el capítulo N de estas reglas se aplican a excepción de los siguientes:

Utilería o fondo escénico

Utilería y fondo escénico son permitidos durante las artes escénicas a menos que se indique lo contrario en el capítulo correspondiente.

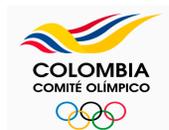


El deporte
es de todos

Mindeporte



¡Bailamos?
Federación Colombiana
de Baile Deportivo



El tiempo para configurar y desglose la utilería o fondo escénico se limita según el registro a continuación. Se puede utilizar los tramoyistas o asistentes pero deben haber eliminado la etapa en el mismo tiempo como si el participante fuera autosuficiente.

Para Solo, dúo y trío: 20 segundos para acumular y 20 segundos para la descomposición
Pequeño grupo y la formación: 30 segundos para acumular y 30 segundos para la descomposición.

Se iniciará tan pronto como el primer apoyo / asistente entra en el piso y termina cuando la última proposición / ayudante despeja el piso. Apoyos o fondo escénico que puede dañar el piso, o se o puede tirar al piso, va o puede hacer el suelo inseguro de cualquier manera no se permitirá. (p. ej., líquidos).
No está permitido utilizar llamas abiertas. No se permite utilizar animales vivos.

Configuración de la competencia

Dependiendo del número de entradas en los respectivos concursos, habrá rondas preliminares, seguidas por una ronda final o sólo una ronda final. Durante cada ronda preliminar, el número de competidores se reducirá a la mitad para la siguiente ronda. Los máximos competidores en la ronda final es entre 6-8, dependiendo de la organización. El tiempo de set-up la etapa con apoyos o fondo escénico no está incluida.

Figuras y elementos

La actuación consistirá en técnicas de baile callejero y las tendencias actuales. Se corresponden con las habilidades edad y movimiento de los dancero(s) respectivos. Cada presentación tendrá un título con el tema, argumento, idea o concepto que deba ser claramente visible / reconocible a lo largo de la actuación. El argumento, tema, idea o concepto debe ser de buen gusto con el grupo de edad aplicable y tratándose de situaciones humanas íntimas será aceptable para ser visto por todas las edades. De equipos pequeños, equipos grandes y mega, solo, dúo y reducidos elementos del grupo están permitidos pero el equipo respectivo será juzgado en su conjunto en todo momento.

Música

Todas las entradas van a bailar su propia música. La música tiene que apoyar el rendimiento.

Tempo

No hay restricciones en el tempo. X. normas de Chairpersons´s y otorgantes de licencias.

Aprobación y Vigencia.- El presente Código de Competición de Baile Deportivo Artístico fue discutido y aprobado por el Comité Ejecutivo el 20 de junio de 2018 en Santiago de Cali, y Modificado el 20 de Julio de 2019 en la Asamblea Extraordinaria.

PUBLIQUESE Y CUMPLASE

ORIGINAL FIRMADO

Gloria Viviana Burbano Hernández
Presidente

Jorge Ramirez
Secretario