

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

BAILE FOLKLÓRICO

Reglas de Competiciones (Baile FOLKLÓRICO)

1. REGLAS GENERALES

1.1 Baile Folklórico es una especialidad que se baila en grupos o en pareja, sobre la base de los cánones generales de las danzas tradicionales del país, a través de la música, danza y vestuarios típicos del mismo representando sus costumbres, tradiciones e idiosincrasia. La música y el vestuario son inseparables y vinculados a la expresión y la ejecución.

1.2 Baile folklórico se divide en las siguientes secciones y únicamente en grupales:

1.2.1 BAILE FOLKLÓRICO DE CARÁCTER

Dentro de este grupo se encuentran las danzas folclóricas cuyos pasos, movimientos y representaciones, están esencialmente ejecutando fuerza y energía para la acorde ejecución de la danza folclórica a representar.

1.2.2 BAILE FOLKLÓRICO ROMANTICO

Dentro de este grupo se encuentran las danzas folclóricas cuyos pasos, movimientos y representaciones, están esencialmente ejecutando enamoramiento entre una pareja, acorde a la ejecución de la danza folclórica a representar.

1.2.3 BAILE FOLKLÓRICO FESTIVO

Dentro de este grupo se encuentran las danzas folclóricas cuyos pasos, movimientos y representaciones, están esencialmente ejecutando ceremonia, leyenda o un festejo, acorde a la ejecución de la danza folclórica a representar.

1.2.4 BAILE FOLKLÓRICO FUSION

Dentro de este grupo se encuentran las danzas folclóricas cuyos pasos, movimientos y representaciones, están esencialmente ejecutando lo tradicional folclórico con otras disciplinas de la danza como el ballet y el contemporáneo

1.3 Unidades de competición

Las competiciones de Baile Folklórico se llevan a cabo en los siguientes tipos de unidades de competición o "equipos":

- Grupo pequeño:** Los equipos están compuestos por un número de atletas que irá de 4 a 10: masculino, femenino o mixto.
- Grupo mediano:** Los equipos están compuestos por un número de atletas que irá de 11 a 20: masculino, femenino o mixto.
- Grupo grande:** Los equipos están compuestos por un número de atletas que irá de 21+ atletas como máximo: masculino, femenino o mixto.

En el Baile Folklórico un atleta no puede competir contra sí mismo.

1.4 Categorías

1.4.1 En relación con la edad de los atletas, las unidades de competición se forman de la siguiente manera en las siguientes categorías:

- **JUVENILE:** Atletas de entre 6 y 9 años
- **JUNIOR:** Atletas de entre 10 y 14 años
- **YOUTH:** Atletas de entre 15 y 18 años
- **ADULT A:** Atletas de entre 19 y 39 años.
- **ADULT b:** Atletas de 40+ años

1.4.2 Diferentes edades en duo/trio.

- El atleta de mayor edad será el que determinará la categoría de edad donde se deba competir. Un duo/trio de atletas de varias edades pero que el mayor de todos por ejemplo tenga 18 años, pertenecería a la categoría de Youth. Por lo que todos los atletas de un duo/trio deben estar en el rango de edad comprendidos entre cada categoría sin excepción
- Si está permitido que un atleta sea menor de la edad en la que se compite. Pero No está permitido que un atleta de mayor edad compita en una categoría de edad inferior.

1.4.3 Cálculo de edad en los grupos

- En cada grupo se puede incluir atletas no acordes a su categoría de la siguiente manera: hasta 1 atleta fuera de la edad de esa categoría por cada 3 atletas. Ejemplo: 1 atleta fuera de categoría de edad por cada 4 atletas, es decir un grupo de 4 atletas puede tener uno fuera de categoría de edad, un grupo de 8 puede tener 2 atletas y así sucesivamente.
- Los grupos en la categoría de grupo grande no tienen limitaciones de edad en sus integrantes, pudiendo participar todas las categorías de edad en ellos.

2. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

2.1 Si el Chairman y la organización así decide y dependiendo del número de participantes en la competencia, la misma se organizará distribuyendo los mismos por rondas preliminares acabando en una ronda final que constará de entre 6 y 8 participantes, esto con el fin de tener una mejor capacidad de jueceo. Por lo que en cada ronda los grupos participantes se reducirán a la mitad. Ejemplo: 1era ronda preliminar se presentarán 10 grupos y se seleccionarán la mitad 5 grupos, según los resultados obtenidos y la ronda final solo tendrá 6 a 8 grupos participando.

Distribución:

- Hasta 8 participantes: Final directa
- De 9 a 25 participantes: Semifinal y Final
- Más de 26 participantes: Cuartos de Final, Semifinal y Final.

La distribución se dividirá en 3 etapas cuartos de final, semifinal y final distribuyendo los grupos participantes como se detalla en el punto 2.1

2.2 En la final los jueces colocarán el mejor grupo en primera posición y cada uno de los restantes participantes en las posiciones sucesivas de acuerdo a su ejecución comparada con cada uno de los otros participantes según la calificación obtenida. La misma posición no se puede otorgar a más de un participante. O bien no se puede

2.3 empatar.

3. MÚSICA

3.1 Los equipos deben bailar la actuación con su propia música. El delegado del grupo deportivo o el capitán del equipo deben entregar la música con el nombre del equipo o el grupo folclórico, la categoría que les corresponde y el nombre de la pista, mínimo 15 días antes del evento al correo que se les facilitara la organización. La música tiene que contener una sola pista sin interrupciones y sin excepción.

Categoría	Duración mínima	Duración máxima
Solo, Duo / Trio	1 minuto 30 segundos (1:30)	2 minutos 30 segundos (2:30)
Grupo	2 minutos 30 segundos (2:30)	5 minutos (5:00)

4. ELEMENTOS ESCENOGRÁFICOS Y UTILERÍA

4.1 Está permitido la utilización de elementos escénicos y utilería siempre y cuando sean montados y desmontados dentro de los tiempos indicados. Se pueden utilizar tramoyistas para montaje y desmontaje. La pista debe quedar completamente limpia dentro del tiempo destinado a montaje.

	Tiempo de montaje	Tiempo de desmontaje
Grupos	30 segundos	30 segundos

El tiempo empezará a contar en el momento en que entre la primera persona de montaje y acabará cuando salga la última persona de la pista de competición.

4.2 No están permitidos elementos que puedan dañar el suelo o que puedan resultar un peligro para los atletas, por ejemplo: cualquier tipo de LÍQUIDO, CONFETI, GOMAS, ENTRE OTROS.

4.3 No está permitida la utilización de cualquier tipo de ANIMAL VIVO NI DE FUEGO

5. SUSTITUTOS

5.1 Están permitidos un máximo de dos sustitutos en los grupos pequeños y grandes. Se tendrá que comunicar la sustitución de un integrante por un sustituto al Chairman y el motivo por el cual se realiza el cambio. Los ÚNICOS motivos permitidos son por lesión o por cualquier OTRO que no les permita seguir en competición. No se permitirán reemplazos como táctica deportiva. QUEDA A DECISIÓN DEL CHAIRMAN SI EL MOTIVO DE LA SUSTITUCIÓN ES VÁLIDA O NO LO ES.

6. ACROBACIAS

6.1 Un movimiento acrobático es aquel en el que el cuerpo vuelca al rededor del eje sagital o frontal, por ejemplo, saltos mortales o ruedas.

6.2 Las acrobacias en el Baile Deportivo Folclórico están permitidas.

6.3 Las acrobacias nunca deben ser elementos gimnásticos.

6.4 Una acrobacia nunca va a mejorar la puntuación como elemento de dificultad, por el contrario, los elementos mal ejecutados técnicamente pueden perjudicar la realización total del grupo.

7. CARGADAS

7.1 Las cargadas tan solo estarán permitidas si forman parte del baile Folklórico tradicional. En ningún caso estarán permitidas como elemento de expresión coreográfica libre.

7.2 Una cargada es un movimiento en el que un atleta tiene los dos pies sin contacto con el suelo y utilizando el apoyo de la pareja u otro atleta.

7.3 El Chairman podrá descalificar a cualquier grupo si se realiza una cargada, que no sea típica del baile representado, durante la ejecución de ese grupo.

8. IGUALDAD DE EJECUCIÓN

8.1 Durante la competición no se puede cambiar nada de la presentación, vestuario, música o coreografía. Estos elementos se deben mantener invariables durante toda la competición para asegurar una igualdad entre todos los competidores.

9. SISTEMA DE JUECEO

9.1 PARÁMETROS DE PUNTUACIÓN

9.1.2 En cualquier competencia, los competidores que no cumplan con las reglas de competición pueden ser descalificados por el Chairman o por los jueces, cuando la mayoría de ellos o al menos tres les coloquen en la última posición de la fase de competición donde se detectó la infracción.

9.1.3 El Chairman puede descalificar al equipo o grupo de competencia que no cumpla con las siguientes Reglas:

9.1.3.1 La duración de la música sea menor o mayor.

9.1.3.2 La música utilizada debe de ser de Folklore.

9.1.3.3 Vestimenta inadecuada (ver reglas de vestimenta)

9.1.3.4 Comportamiento inadecuado

9.1.3.5 Tardanza o no show off

9.2 SISTEMA DE JUICIO Los elementos de juicio son: técnicos y artísticos, con dos parámetros técnicos y dos parámetros artísticos, siguiendo el sistema de juicio de 15.4 del **REGLAMENTO OFICIAL DE FECOBADE.**

-Calidad Técnica.

-Calidad Artística.

10 VESTUARIO

10.1 Las normas generales de vestuario para todas las disciplinas son las siguientes:

-No está permitida la decoración en el vestuario ni los accesorios que utilizan símbolos con referencias religiosas, políticas u ofensivas para la moral pública, excepto en disciplinas en las que los símbolos religiosos como parte de la historia siempre y cuando sean utilizados sin ofender o dañar a nadie. Por ejemplo: En folclor, en algunas ocasiones se usa crucifijos, escapularios y otros accesorios como parte de la vestimenta de las mujeres.

-El vestuario debe cubrir las partes íntimas del atleta. Por lo que las siguientes prendas están prohibidas: hot culottes, tangas y inserciones transparentes en las prendas íntimas.

-Si se produce un problema que invalida total o parcialmente el vestido para la competición, el atleta debe informar al Chairman de la necesidad de reemplazarlo y ser autorizado por él o ella, antes de realizar cualquier reemplazo.

-El Chairman podrá exigir a un atleta o atletas que cambien todo o parte de cualquier vestuario o accesorio si considerase que dicho traje o accesorio es contrario a esta regla.

-Utilizar calzado y vestuario adecuado para danzas Folklóricas representadas.

-Un "accesorio" es un objeto decorativo que se integra en el vestuario (joyería, guantes, bolsos, sombreros, cinturones, bufandas, relojes, gafas de sol, alfileres, lazos, calentadores, entre otros).