

REGLAMENTO



UNDERGROUND CIRCUIT



UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

01 / Inscripción



Este reglamento establece las bases generales de participación y funcionamiento de **URBAN RACE** y será aplicable a sus campeonatos.

| Inscripciones

Todas las inscripciones se realizarán en **www.woponline.com**. El responsable deberá completar los formularios y adjuntar todos los documentos obligatorios. Un equipo no se considerará inscrito hasta que su inscripción esté validada. El orden de validación se establecerá por la fecha de recepción de la inscripción completa.

Todos los participantes deberán aceptar y cumplir la normativa. La información y documentación aportadas deberán ser verídicas; la persona que presente los documentos será responsable de ello. URBAN RACE se reserva el derecho de expulsar a participantes, equipos o coreógrafos en caso de falsificación, así como el derecho de admisión a sus eventos.

| Activación y división de categorías

Ninguna categoría se llevará a cabo con menos de **5 crews inscritas**. Cuando una categoría alcance **30 crews inscritas**, se realizará la división en **A y B**. Se tomará como referencia la media del número de integrantes de las crews inscritas y se dividirá la categoría en dos mitades según el tamaño de los equipos, agrupando las crews con menos integrantes en A y las de más integrantes en B.

Premium contará con las divisiones **Premium Silver** y **Premium Gold**, descritas en el apartado de categorías.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

02 / Categorías y edades



La edad de referencia será la cumplida durante el año de la competición, **2027**.

Categoría	Edad / año de nacimiento
BABY	4 a 9 años · 2018 a 2023
INFANTIL	10 a 12 años · 2015 a 2017
JUNIOR	13 a 15 años · 2012 a 2014
YOUTH	16 a 18 años · 2009 a 2011
ABSOLUTA	18 años en adelante · 2009 y anteriores
PROFESIONAL	Cualquier edad
PREMIUM SILVER / GOLD	30 años en adelante · 1997 y anteriores
MEGACREW	Cualquier edad
HEELS	Cualquier edad
MINI TROOP	Cualquier edad
INCLUSIVE	Cualquier edad
MINI PAREJA	9 a 15 años · 2012 a 2018
PAREJA	16 años en adelante · 2011 y anteriores

Número de integrantes

Los equipos tendrán entre **5 y 20 integrantes**, excepto Premium Silver y Gold, entre **4 y 40**; Megacrew, entre **15 y 40**; Mini Troop, entre **3 y 4**; y las categorías de pareja, formadas por **2 integrantes**.

Excepciones de edad

En grupos de hasta **10 integrantes** podrá haber **un integrante por encima de la edad máxima permitida**. En grupos de más de 10 integrantes podrá haber **dos integrantes por encima de dicha edad**.

Estas excepciones se aplican únicamente **por encima del límite de edad**. No se admiten integrantes por debajo de la edad mínima de la categoría.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

03 / Nuevas categorías y Premium



| HEELS

Categoría de baile en tacones. Esta categoría estará juzgada por **bailarines profesionales de dicha disciplina**.

| MINI TROOP

Nueva categoría para grupos de **3 a 4 integrantes**.

| INCLUSIVE

Categoría para **personas con diversidad funcional**. Pronto publicaremos las bases.

| PREMIUM GOLD

Dirigida a equipos Premium con una amplia experiencia que quieran competir con grupos de nivel demostrado y visible. Todos sus integrantes deberán cumplir la edad establecida para Premium, sin excepciones.

| PREMIUM SILVER

Dirigida a equipos Premium sin bailarines profesionales ni integrantes cuyo nivel sea visiblemente propio de Premium Gold.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

04 / Música



La versión correcta de la música deberá adjuntarse a la inscripción en WOPONLINE. Se recomienda comprobar el archivo antes de enviarlo. El responsable llevará también un pendrive con la música el día del evento, por si hubiera algún fallo técnico.

Categoría	Mínimo	Máximo
BABY / INFANTIL / JUNIOR	2:00	3:00
YOUTH / ABSOLUTA	2:00	3:00
PROFESIONAL	2:00	3:30
PREMIUM SILVER / GOLD	3:00	4:00
MEGACREW	3:00	4:00
HEELS	2:30	3:00
MINI TROOP	1:15	1:30
INCLUSIVE	1:30	3:00
MINI PAREJA / PAREJA	1:00	1:30

En las categorías con participantes menores de edad se penalizarán las músicas con lenguaje inapropiado o contenido explícito. Se recomienda un montaje musical coherente que ayude al jurado a entender la esencia del equipo.

Si se produce un fallo técnico de la música por parte de la organización, el grupo volverá a actuar en última posición.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

05 / Escenario, vestuario y atrezzo



| Escenario y accesos

El área de actuación será de **12 m de ancho y 10 m de profundidad**. La entrada estará a la derecha mirando desde el público y la salida se realizará por la izquierda. En Megacrew y Premium Silver y Gold podrán utilizarse ambos lados para las entradas y salidas durante el montaje. No estará permitido pasar por detrás del escenario.

| Prueba de escenario · MEGACREW

Las crews de la categoría Megacrew podrán probar el escenario en el horario al que sean convocadas. Cada equipo dispondrá de **5 minutos exactos, cronometrados en escenario**.

| Vestuario

El vestuario deberá ser coherente con la pieza y los estilos representados. Se recomienda seguir los patrones de la cultura urbana y club. Está permitido quitarse partes del vestuario si no dificultan la ejecución. Se admiten complementos y elementos de protección como rodilleras, cascos o coderas.

| Atrezzo

Se permite atrezzo en **Megacrew, Premium Silver, Premium Gold e Inclusive**. En estas categorías se permite todo el atrezzo necesario para el desempeño de la coreografía.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

06 / Estilos



URBAN RACE considera por igual los estilos de danza urbana y club y sus nuevas tendencias. Se reconocen, entre otros, los siguientes estilos:

ESTILOS RECONOCIDOS

Bboying / Bgirling (breaking)

Locking

Popping

Waacking / Whacking

Krumping / Clowning

Hip hop choreography

Comercial dance

Heels

Voguing

House dance

Stepping

Dancehall

Afro styles

Jazz funk

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

07 / Jurado y puntuación



El jurado estará formado por profesionales cualificados con experiencia en danza y competición. Heels contará con bailarines profesionales de heels. Cada juez puntuará mediante un sistema informático individual y solo podrá ver sus propias puntuaciones. El juez principal aplicará las penalizaciones y revisará las puntuaciones. La valoración se realizará sobre 100 puntos y considerará al equipo en conjunto. Los responsables podrán solicitar feedback al finalizar la competición.

| FORMACIONES Y TRANSICIONES · 10 PUNTOS

Se valoran las distintas formaciones presentadas durante el montaje, teniendo en cuenta su originalidad y dificultad. También se valora la forma en que suceden las transiciones durante la coreografía, considerando su fluidez y ejecución.

| USO DEL ESCENARIO · 10 PUNTOS

Se valorará que el equipo demuestre saber hacer uso de todas las partes del escenario y que el jurado, una vez terminada la rutina, pueda recordar al equipo utilizando toda el área de actuación.

| TÉCNICA Y EJECUCIÓN DE ESTILOS · 10 PUNTOS

Los 10 puntos de este apartado se dividirán entre todos los estilos que el grupo decida presentar, resultando así la puntuación para cada estilo. Por ejemplo, si la rutina presenta 10 estilos, cada uno recibirá un máximo de 1 punto.

| CALIDAD DE MOVIMIENTO · 10 PUNTOS

Se valora al conjunto del grupo respecto a la calidad de movimiento que demuestre sobre el escenario. Nunca de manera individual: se calcula una media sobre el nivel grupal.

| SINCRONIZACIÓN · 10 PUNTOS

Puntúa la sincronización de los movimientos, el rango de movimiento, el timing y la limpieza. Se tendrá en cuenta la capacidad de sincronizar elementos de mayor dificultad, como cánones, acrobacias en conjunto y cualquier otra idea de mayor dificultad.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

08 / Criterios de puntuación



| MUSICALIDAD · 10 PUNTOS

Se valorará que el equipo demuestre saber trabajar la música en sus distintas posibilidades; que todos sus miembros representen al unísono la musicalidad que quiera plasmar el coreógrafo; el uso de diferentes velocidades musicales y el buen uso de los distintos ritmos y sonidos audibles.

| ATUENDO (DRESS CODE) · 10 PUNTOS

Una parte puntúa que el grupo lleve una vestimenta acorde con el montaje y que represente bien los estilos que baile. La segunda parte valora que el vestuario represente la cultura urbana o club y su esencia.

| ORIGINALIDAD · 10 PUNTOS

Se valorarán la originalidad y creatividad en los pasos, coreografías, efectos, vestuario y música. El grupo debe presentar algo propio, con una esencia única y que no recuerde a nadie.

| CARÁCTER Y PRESENCIA · 10 PUNTOS

Cada integrante debe demostrar que tiene clara la intención de la coreografía en cada momento. Debe mostrar seguridad y control sobre el escenario.

| CAPACIDAD DE ATENCIÓN · 10 PUNTOS

El equipo debe demostrar que puede mantener atentos al jurado y al público durante todo el montaje, incluyendo momentos cumbre que arranquen aplausos y creen expectativa.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

09 / Ejecución e incidencias



| Inicio y final de la rutina

Al inicio de la rutina, como es costumbre en URBAN RACE, sonarán **tres golpes correspondientes al semáforo de la pantalla**. Justo cuando terminen estos tres golpes, empezará la música de la rutina que se va a ejecutar.

El equipo dispondrá de un máximo de **30 segundos** desde su presentación para estar preparado. No se permiten comienzos sin música ni falsos comienzos de más de 10 segundos. Se penalizarán los falsos finales o la continuación de la coreografía una vez superado el tiempo máximo permitido.

En Megacrew y Premium Silver y Gold, todo el grupo deberá estar presente en el escenario durante **los 30 primeros y los 30 últimos segundos** de la rutina.

Un grupo que no se presente tras ser llamado y no aporte justificación será descalificado. Si la organización acepta la justificación, actuará en última posición con la penalización correspondiente. Se penalizarán prendas que entorpezcan la ejecución y gestos fuera de lugar antes o después de la rutina.

| Incidencias técnicas y lesiones

Ante música incorrecta, fallos de sonido o iluminación, o problemas del escenario ajenos al equipo, la persona responsable deberá informar a la organización para que tome las medidas pertinentes y permita repetir la rutina en condiciones óptimas.

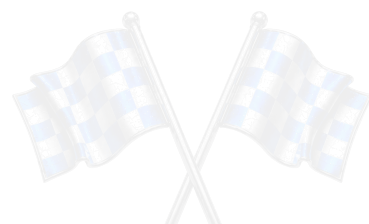
El capitán deberá comunicar cualquier lesión ocurrida durante la rutina, la competición o en las instalaciones. También informará de las lesiones previas a la actuación; la organización decidirá si permite participar, atendiendo a la salud de los competidores.

| Documentación por accidente

Todos los equipos deberán firmar antes de la competición la autorización de liberación por accidente prevista en la documentación de inscripción, relativa a URBAN RACE, organizadores, agentes, oficiales, staff y patrocinadores.

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

10 / Penalizaciones



Infracción	Puntos
No presentarse tras ser anunciado, con justificación aceptada	5
Ausencia de algún integrante durante los 30 primeros o últimos segundos (Megacrew y Premium)	10
Abandono de un integrante durante la rutina	10
Resbalón durante la rutina	1
Caída durante la rutina	5
Caída leve durante una acrobacia	1
Caída irrecuperable durante una acrobacia	5
Colisión entre dos o más integrantes	1
Salir del área de actuación, excepto Premium y Megacrew	10
Comenzar erróneamente antes del inicio de la rutina	1
Error o pérdida coreográfica de más de un compás de 8 tiempos	5
Tiempo de música fuera de lo establecido	5
Lenguaje o contexto inapropiado en categorías de menores	1
Atrezzo no permitido o demasiado grande para la categoría	5
Caída involuntaria de vestuario o atrezzo	1
Uso de sustancias que perjudiquen el escenario	5
Prenda que entorpezca la ejecución	1
Comienzo sin música	5

UNDERGROUND CIRCUIT / BASES DE COMPETICIÓN

11 / Resultados del campeonato



| Puntuación del equipo

La puntuación del equipo se determinará mediante la media de las puntuaciones totales de los jueces. Las penalizaciones se restarán de esa puntuación total. El resultado permitirá establecer el ranking de cada categoría.

| SKATING · TOP 3

El sistema SKATING determina las posiciones definitivas del **Top 3 de cada categoría** a partir de la posición que cada uno de esos equipos ocupa en el ranking individual de cada juez.

Se suman esas posiciones y **el equipo con la suma más baja será el ganador.**

Ejemplo con tres jueces	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Suma
Equipo primero para todos	1	1	1	3
Equipo con posiciones 2, 2 y 1	2	2	1	5

Un equipo que haya quedado primero para los tres jueces obtendrá **1 + 1 + 1 = 3 puntos** y será el campeón indiscutible.

El SKATING puede cambiar el orden del ranking general: un equipo que haya obtenido la mayor puntuación media, pero ocupe las posiciones **2, 2 y 1** para los jueces, sumará **5 puntos**. Si otro equipo suma menos puntos de SKATING, quedará por delante en la clasificación definitiva.



UNDERGROUND CIRCUIT

urbanrace.es / [@urbanracespain](https://www.instagram.com/urbanracespain)