

ESPECIFICACIONES GENERALES

LA COMPETENCIA

La competencia se define como el tiempo determinado que se ofrece para el diseño, organización, ejecución y evaluación del momento de presentación de las propuestas coreográficas de los participantes para ser calificados por un jurado especialista y técnico con el principal objetivo de dar valor a la propuesta y determinar puestos de aquellas que para ese momento fueron consideradas representativas de los ítems de evaluación previamente indicados en los reglamentos y manuales de evaluación del evento.

EL COMPETIDOR

Aquel individuo o entidad que decide participar en el ciclo competitivo sin exigencia previa ni predeterminada a obtener un premio, solo expone su trabajo para ser calificado por un jurado en previo conocimiento y aceptando las decisiones que este pueda tener en base a la calificación emitida para con su trabajo.

EL GANADOR

El ganador como el ente que logre desarrollar una propuesta coreográfica relacionada en un 100% a los conceptos de cada ítems de nuestro sistema de evaluación, que pueda demostrar que un trabajo coreográfico no es solo figuras, géneros adicionales o técnica, debe demostrar que tiene capacidad de proyectar, de expresar movimientos en relación directa con la música, que pueda proyectar al público no fuerza bruta, pero si, amor y pasión por la forma ingeniosa, innovadora y original de presentar una propuesta coreográfica. El ganador respeta y valora los conocimientos de un jurado que está asignado como principal motivador del crecimiento artístico, este no solo demuestra dominio de su trabajo en escena, si no también, logra relacionar ritmos, tiempos, baile, expresión, soltura y estilo durante el tiempo que determine para presentar a los jueces sus mejores dotes artísticos.

EL JURADO

Serán los principales encargados de incentivar el crecimiento artístico de todos y cada uno de los participantes en la competencia, un objetivo distinto a solo ser los calificadores, tendrán la ardua tarea de relacionar las propuestas coreográficas presentes dentro de los ítems de evaluación de este manual, nunca podrá expresar visiones ni opiniones personales en calificaciones dentro del sistema. Los criterios personales de cada jurado podrán ser expresados directamente con los bailarines, coreógrafos o directores de manera personal, sin que esto afecte resultados en la competencia. Los jurados estarán divididos en Jurados Especialistas y Jurados Técnicos.

NORMATIVAS DE LA COMPETENCIA

BASES GENERALES

- Está permitida el uso de SALSA, TIMBA, SONGO, CHANGUI Y/O SON. No se permite la mezcla de más de un tema.
- LOS GRUPOS, deberán estar compuestos por un mínimo de 3 parejas y un máximo de 6 parejas.
- La pareja siempre contenida entre un hombre y una dama
- No está permitido competir con una propuesta coreográfica de solo pasos libres, el baile en pareja en rueda se hace obligatorio.
- La categoría permite la incorporación de directores, coreógrafos, bailarines y/o estudiantes en un mismo grupo.
- El uso de las acrobacias queda ELIMINADO de la competencia, entendiéndose por esta, la figura o movimiento que realiza un participante con o sin apoyo de un compañero donde sus dos pies quedan fuera del contacto con el suelo, donde su cadera supera la del compañero o donde su posición de parada vertical al suelo se ve invertida de manos y pies.
- Los tiempos reglamentarios para las propuestas coreográficas quedan establecidas de la siguiente manera:
SELECCIONES, GRUPOS: un mínimo de tiempo de 2:00 min/seg y un máximo de 2:30 min/seg.

SUBDIVISIONES

Rueda de casino

Esta subdivisión se regirá por el estipulado del uso principal y exclusivo de la Rueda de casino (Una rueda principal, dos ruedas pequeñas, ruedas dentro de otras, dobles o triples) dentro de la plataforma coreográfica a usar por los grupos participantes, dejando claro que el uso de otro elemento coreográfico queda enmarcado en un máximo de 20 segundos por introducción y 30 segundos por cierre o final, que se permite hacer por fuera de la estructura de la rueda.

Permite la incorporación de variantes y estilo que pueden enriquecer las estructuras coreográficas, entre tantas, los giros, las interpretaciones musicales con un máximo de 10 cuentas, los desplazamientos y el manejo de escenario con múltiples técnicas, es decir, la modalidad de baile que observamos año tras año en las competencias.

GRUPOS

- Podrán estructurarse TEAM compuestos por una o varias escuelas, un máximo de 3 academias unidas.
- En la unión de escuelas no se puede superar el máximo permitido de bailarines, de 6 parejas.
- La estructura de los TEAM permitirá la participación de bailarines, directores y/o coreógrafos.
- Los grupos deberán estar compuestos obligatoriamente por tan solo 4 bailarines, coreógrafos o directores, el restante del equipo debe estar compuesto por estudiantes, de esta manera se abre un campo de participación mayor de grupos y escuelas.

JURADOS ESPECIALISTAS

Ítems a evaluar

1. FIGURAS Y FORMAS

Lo definimos como los movimientos que se pueden realizar de forma individual o grupal, entendiéndose entre ellos: vueltas, figuras, movimientos, desplazamientos, en pareja o grupales; adicionando manejo de los 3 niveles de baile: inferior, medio y superior. Para las figuras en pareja se toma en cuenta la estructura del inicio de las vueltas, exigiendo variedad en comienzo y desarrollo, originalidad y creatividad, los niveles de dificultad serán variados entre cada categoría.

2. TIEMPO MUSICAL

Va directamente relacionado al golpe o base rítmica y la clave dentro de la pieza musical, será toda aquella forma que se utilice para generar el baile en base a las pisadas en la representación coreográfica. Está regido por la clave de Son, de Rumba y la de 6x8. Entendiendo que el tiempo refiere el momento utilizado dentro de la clave para dar inicio a las pisadas de baile, permitiéndose solamente las cuentas a tiempo y contratiempo siempre enmarcadas en las cuentas 1 para el tiempo y 2 para el contratiempo, exigiendo mantener constantemente el utilizado en la primera pisada. El uso del tiempo principal entre las cuentas 5 ó 6 genera disminución del puntaje total mientras que el uso de las cuentas 3 y 7 ó 4 y 8 genera el puntaje más bajo del ítem. Los pasos sincopados u otro que se maneje para dar forma a expresiones de baile particulares desligadas de la salsa o la timba serán manejadas según indicación natural del estilo o forma de baile.

Solo se evalúa en 0, 5 ó 10 puntos. Siendo 0 quien cambie entre 1 y 2, pise en 3 o 7, tendrá 5pts quien cruce entre 1 y 5 ó 2 y 6 y obtendrá puntaje perfecto el que mantenga en todo momento el 1 ó 2.

4. DOMINIO DEL CASINO

Siempre será evaluado tomando en cuenta las posiciones básicas del baile de casino cubano, el arriba en tiempo español, el abajo, el dile que no y el espejo.

“**El Arriba**” se conoce como la unión de la pareja basado en la mano izquierda del hombre y derecha de la mujer como base y denominadas manos de baile para ambos, siempre unida y mantenida a nivel superior de la cintura en forma de L, continuando con la marcha base al compás de la música.

“**El Abajo**” es un movimiento similar a “**El Arriba**”, solo varía en el movimiento lateral realizado por la pareja, entendiéndose que el pie izquierdo del hombre lleva el orden del tiempo pisando hacia adelante al igual que luego lo realiza con el pie derecho, siempre manteniendo un punto fijo central, la dama atrás con el derecho y el izquierdo respectivamente con el orden del caballero. Se presenta movimiento de caderas de la dama que logra tener una mayor movilidad de la pareja.

Para realizar la unión del abajo y el espejo se usa **el Dile que no**, siempre iniciado por el caballero al llevar a la dama a marcar el inicio del abajo con mayor fuerza, logrando que la dama cruce de un lado a otro terminando en espejo.

“**Espejo**” movimiento que busca que la pareja logre unirse y separarse siempre manteniendo atados con mano izquierda y derecha de hombre y mujer respectivamente. El caballero pisa delante con el derecho y atrás con el izquierdo llevando el 1 o el 2 del tiempo de la clave siempre atrás. La dama hace el mismo movimiento que el caballero, pero cambiando por el pie izquierdo adelante y el derecho atrás en el mismo tiempo que el caballero.

JURADOS TÉCNICOS

Ítems a evaluar

1. ESCENARIO

Manejo de escenario: Representado por el movimiento que puede realizar una o varias parejas por todo el espacio denominado tarima o pista de baile. No se define como solo manejo horizontal y vertical del mencionado espacio, si no también, como el control del área e general, desplazamientos horizontales, verticales y diagonales en dirección al público o no y manejo de las líneas inferiores, medias y superiores del nivel de la tarima o el superior a ella. Se evalúa con 0, 5 ó 10pts. Tendrá 0 quien baile en todo momento en

una sola posición, con 5pts quien se movilice en solo 2 puntos del escenario y sacará 10pts quien se desplace por lo menos en 3 puntos del escenario y demuestre dominio del ítem.

Presencia Escénica: Momento de presentación y despedida de la pareja o las parejas en el escenario. Firmeza y seguridad al ingresar y salir, la seguridad de los movimientos, la fuerza que amerite la expresión de danza realizada y por la gestualidad que se realice antes, durante y después de la ejecución. Relación entre la pareja y el montaje coreográfico.

2. VESTUARIO

Representado no solo por el colorido y originalidad, si no también, por la relación con la propuesta coreográfica a bailar, la comodidad a la hora del desplazamiento, el uso que este representa dentro de la coreografía, la problemática que puede traer en la representación, lo formal, lo informal, lo ajustado o lo holgado, lo corto o lo largo y hasta por la relación directa que mantiene entre color de piel. Será dividido en dos bloques, el primero será el colorido, vistosidad y relación entre la pareja o las parejas y la segunda el uso, funcionalidad y la comodidad. Los accesorios serán utilizados dependiendo la realidad coreográfica, basados en el show y no en el gusto. Quedando abierto el uso de accesorios y elementos escenográficos para la categoría temática más no para el restante de las categorías. La evaluación será dividida en dos bloques de 5pts, el primero sobre el colorido en damas y caballeros y el segundo bloque de 5pts en la funcionalidad y estética.

3. INTERPRETACIÓN MUSICAL

Guiado a la demostración de cantos, rítmicas, tiempos, frases o tonadas a través de movimientos pasos o bailes de géneros variados o líneas danzarias variadas que permiten tener más claridad de la sonoridad y la danza. Depende de las estructuras de las pistas musicales y el diseño de las estructuras coreográficas.