

OPEN AIR Y OPEN POLE

Las categorías OPEN AIR y OPEN POLE tienen las mismas directrices.

En el caso de OPEN AIR hay que tener en cuenta que se dividirá la categoría por aparatos.

OPEN AIR y OPEN POLE necesitan un mínimo de 8 artistas para abrirse.

OPEN AIR y OPEN POLE se dividen en dos fases:

Fase 1: Jam Session

Fase 2: Battle Clásica

FASE 1: JAM SESSION

Durante esta fase, todas las artistas estarán en el escenario.

Cada artista dispondrá de 30 segundos para entrar en el aparato e improvisar libremente.

No hay un orden de salida establecido pero sí hay un límite de tiempo total para la Jam.

El límite se calcula así: 30 segundos por artista + 45 segundos extras.

Ejemplo: hay 10 artistas. 30" por artista = 5 minutos. Añadiendo los 45" extras = 5'45" en total.

Cada vez que una artista vaya al aparato, empezarán a contar sus 30". Al final, oirá un sonido para saber que ha acabado su tiempo.

El objetivo de esta fase no es encontrar a los artistas con mayor dificultad técnica, sino seleccionar a quienes mejor representen el espíritu Open Floor: creatividad, presencia, musicalidad y capacidad de improvisación.

Los jueces tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- 1.Creatividad y originalidad** _ Capacidad para presentar movimientos, transiciones o ideas poco habituales. Se valorará la búsqueda de una identidad propia por encima de la repetición de secuencias estándar.
- 2.Musicalidad** _ Capacidad para conectar el movimiento con la música, interpretando ritmos, pausas, acentos y cambios de energía.
- 3.Presencia escénica** _ Capacidad para captar la atención del público y proyectar confianza, intención y personalidad durante la improvisación.
- 4.Fluidez e improvisación** _ Capacidad para construir una secuencia espontánea y coherente, adaptándose al momento sin depender de una coreografía preestablecida.
- 5.Uso creativo del aparato** _ Capacidad para explorar diferentes niveles, planos, dinámicas y posibilidades del aparato de forma interesante y personal.



OPENAIR



OPENPOLE

6. Impacto general _ La impresión global que deja la actuación al finalizar los 30 segundos.

Los jueces seleccionarán a las artistas que, en conjunto, destaquen por su creatividad, autenticidad y capacidad de generar una experiencia artística memorable.

La dificultad técnica puede contribuir al impacto de una actuación, pero no garantiza la selección.

Una propuesta creativa, musical y auténtica podrá ser valorada por encima de una propuesta basada únicamente en la complejidad técnica.

El número de artistas seleccionadas será siempre par (y será cercano a la mitad de las artistas de la Jam), ya que en la fase 2 pasarán al escenario de dos en dos.

FASE 2: BATTLE CLÁSICA

Las artistas seleccionadas pasarán al escenario de dos en dos.

Las parejas se determinarán mediante un sorteo realizado antes de comenzar la Battle. Para ello, se introducirán en el sorteo los nombres de todas las artistas seleccionadas en la Jam Session y las parejas resultantes determinarán los enfrentamientos de esta fase.

Cada enfrentamiento se desarrollará mediante turnos. Las dos artistas compartirán la misma música y se irán respondiendo entre ellas, construyendo su propuesta a partir de lo que sucede durante el duelo.

Cada artista dispondrá de **un turno de 45 segundos**, durante el cual podrá desarrollar libremente su improvisación. Al finalizar el turno, la otra artista tomará el relevo y dispondrá de otros 45 segundos para responder.

Se realizarán **dos rondas por enfrentamiento**, de manera que cada artista tendrá dos oportunidades para entrar en escena y responder a su oponente.

La música será común para ambas artistas y podrá cambiar entre las diferentes rondas. No se utilizará una coreografía preestablecida: la capacidad de reaccionar, adaptarse y crear en el momento será una parte fundamental de la valoración.

Los jueces decidirán qué artista gana cada enfrentamiento teniendo en cuenta los mismos criterios que en la Jam Session (y que tienes explicados arriba).

Una vez más, te recordamos que la dificultad técnica será valorada como parte de la propuesta, pero **no será el criterio principal para determinar quién gana**. La artista que consiga una mayor

conexión con la música, una propuesta más creativa y personal y una mejor capacidad de respuesta podrá imponerse aunque su actuación no sea técnicamente la más compleja.

Al finalizar las dos rondas, los jueces determinarán qué artista gana el enfrentamiento. **La artista ganadora avanzará a la siguiente fase de la Battle**, mientras que la otra quedará eliminada.

Los enfrentamientos continuarán siguiendo el mismo sistema hasta determinar la artista ganadora de la categoría.