



BIOMACHINIS®

BASES CAMPEONATO NACIONAL END GAME 001 BIOMACHINIS

Versión del 11 de noviembre del 2021

Estimados deportistas, junto con saludar, nuestro equipo BioMachinis tiene el agrado de invitarlos a la Competencia de carácter Nacional de Street Workout que se llevará a cabo el próximo año 2022 en modalidad presencial.

Para ser parte y vivir la experiencia del mejor evento del verano “ENDGAME 001”, existirán 10 competencias clasificatorias a lo largo de Chile, denominadas las “Batallas del Infinito” en donde podrás participar y enfrentarte con los mejores atletas del país.

Es muy importante recordar que cada competencia clasificatoria o Batallas del Infinito, son coproducidas por BioMachinis y la respectiva organización territorial en la cual se llevará a cabo la batalla del infinito.

Te invitamos a participar y vivir la mejor experiencia del Workout a nivel Iberoamericano.



Proyecto apoyado por



CHRYSALIS
INCUBADORA DE NEGOCIOS PUCV

1. Medidas sanitarias para el correcto desarrollo de las competencias

- Contar con la vacunación correspondiente y su pase de movilidad.
- Al ingreso al recinto es de carácter obligatorio la toma de temperatura, y el uso del alcohol gel, además de brindar sus datos para dar trazabilidad del COVID-19 en caso de ser necesario.
- Si una persona presenta una temperatura superior a 37,8 °C. No podrá ingresar al evento.
- Uso obligatorio de mascarilla en el transcurso del evento por parte del público; a excepción del momento de competir por parte de los atletas.
- No se podrá ingresar al recinto botellas de vidrio y ningún tipo de arma corto punzante.
- No se permitirá el consumo de ningún tipo de drogas al interior del recinto deportivo.
- No se permitirá el ingreso de alimentos al interior del establecimiento debido a la crisis sanitaria, solo se podrá consumir lo establecido dentro del recinto (lo cual estará protocolizado y cumpliendo con todas las normas sanitarias a la fecha del evento).
- Se deberá respetar el espacio asignado por la organización para observar el espectáculo, en caso de no respetar lo establecido por esta, la organización tendrá derecho a solicitar el retiro de la persona del establecimiento.
- Mantener en todo momento distancia física de al menos un metro entre los asistentes del evento.

2. Inscripción a Batallas del Infinito (rondas clasificatorias).

- Cada atleta podrá inscribirse directamente en la región o comuna en la cual se desarrollará una “Batalla del Infinito”, para esto se establecerán los canales de inscripción en la página web de BioMachinis con el link directo y fecha de cada una de las competencias.
- No existe prohibición de que un/a atleta pueda competir en más de una “Batalla del infinito” a realizarse en Chile.
- Si bien las batallas son de carácter regional, un atleta de otra región o comuna del país podrá disputar el cupo de cualquiera de las batallas a desarrollarse en todo el territorio nacional.

3. Cuota de inscripción para el evento

El valor de la inscripción de una “**Batalla del Infinito**” es de \$35.000. Dicha cuota contempla el financiamiento del evento y el correcto desarrollo del mismo. Si un/a atleta desea participar en más de una ronda de clasificación, deberá cancelar una nueva inscripción.

En el caso de las mujeres, si una atleta no clasificó en la batalla del infinito a la cual se inscribió y desea participar en más de una ronda clasificatoria (en otra ciudad), puede hacerlo con solo haber pagado una única vez. Por ende, puede batallar cuantas veces quiera y pueda hasta obtener un cupo para el torneo final “End Game 001”.

3.1 La cuota de incorporación incluye los siguientes elementos:

- Polera End Game 001.
- Accesorios por parte de las marcas asociadas al evento.

Premios

1. Primer lugar: \$80.000 + pase directo a End Game 001.-
2. Segundo lugar: \$60.000 + pase directo a End Game 001.-

3. Tercer lugar: \$40.000.-

La entrega del monto en dinero para los tres primeros lugares, tanto de la categoría masculina y femenina, serán depositados a una cuenta personal de el/la atleta en un plazo máximo de 15 días de corrido.

Por otra parte, se cubrirán los gastos de alimentación y movilización del Campeonato Nacional **ENDGAME 001**, a los deportistas que hayan clasificado en su respectiva “**Batalla del Infinito**”, en este caso, el primer y segundo lugar. Con la finalidad de que el atleta esté enfocado solo en su preparación y concentración para la competencia.

4. Las condiciones para poder competir son las siguientes

- Pueden participar atletas a partir de los 16 años de edad.
- Los atletas **menores de edad** deberán presentar una autorización de su adulto responsable firmada como poder simple.
- Todos los atletas deberán aceptar las condiciones de la competencia, a través de la firma de un documento, en donde están mencionados todos los criterios a considerar en la evaluación y participación de la competición.
- No existe limitación en las edades de los atletas que deseen participar siempre y cuando sean mayores de 16 años.
- El atleta debe cumplir con las condiciones de salud y físicas acorde a la competición, por lo cual debe firmar su consentimiento al respecto previo a la competencia.

5. Vestimenta en el transcurso de la competencia (Batallas del Infinito y END GAME 001).

- En cuanto a la vestimenta durante el desarrollo de la competencia, será de uso obligatorio el portar zapatillas durante todo el evento y debe usar la vestimenta oficial durante su primera ronda. Fuera de la plataforma de competición puede vestir con total libertad cualquier otra indumentaria, siempre y cuando la vestimenta no presente un mensaje ofensivo que pueda perjudicar a la comunidad.

5.1 Categorías

- Freestyle, clasificación masculina y femenina
- Versus, clasificación masculina y femenina
- Circuito Reps, clasificación masculina y femenina

6. Las rondas clasificatorias a los versus de freestyle (Batallas del infinito)

- En cada batalla del infinito se deberá realizar una ronda de 1:30 (un minuto treinta segundos), la cual será evaluada bajo el mismo parámetro que se establecerá en la rúbrica de evaluación.
- No habrá límite de participantes que puedan realizar esta ronda clasificatoria siempre y cuando se haya cancelado la inscripción correspondiente. Si el número de inscritos sobrepasa al número de personas idóneas para el desarrollo óptimo de la actividad, se deberá realizar la competencia en 2 días.
- Una vez realizadas las rondas clasificatorias, pasarán los 12 atletas con la mejor puntuación, de los cuales se procederán a sortear aleatoriamente para enfrentarse en modalidad 1 vs 1; terminado así en una final de 3 participantes.
- El primer y segundo lugar (hombre y mujer) obtendrán el cupo directo para el **END GAME 001**, con todos los premios obtenidos de la batalla del infinito y viáticos establecidos anteriormente para ir al evento en la ciudad de Curicó.
- Respecto a la música que solicite el atleta al momento de la competencia, sólo se podrá elegir una canción para su ronda clasificatoria. Esto solo si el atleta la envió con anterioridad a la producción del evento, de lo contrario se colocará un pista aleatorio de la playlist del evento.
- En cuanto a los enfrentamientos 1 vs 1 la música será totalmente aleatoria para no entorpecer el correcto desarrollo de esta modalidad.
- En el caso de la categoría de femenina: la cantidad inscrita de atletas deberán realizar una ronda completa de 1:30 (un minuto y treinta segundos). De las cuales serán seleccionadas las 6 con mejor puntuación. Dando pie a la siguiente fase de eliminatorias como modalidad de batallas directas 1 vs 1. Estas serán 2 pasadas de 40 segundos cada una, las cuales serán intercaladas entre sí, completando la cantidad de 4 rondas en total.
- El tiempo máximo para responder a su contrincante antes de que corra el tiempo establecido de cada pasada, será de 7 segundos entre rondas.
- Dependerá de cada atleta cuánto tiempo querrá ocupar para dar inicio a su ronda, así como también el momento que dispondrá para finalizarla.
- Si en una batalla del infinito llegase a haber menos de 6 atletas, se evaluarán de forma individual, con una ronda de 2:00 (dos minutos) para el **END GAME 001** por cada atleta; los cuales serán evaluados bajo los mismos criterios y clasificarán los 2 primeros con mejor puntuación.

7. Metodología de evaluación categorías de filtro Batallas del infinito y freestyle (END GAME)

En todas las categorías de freestyle se dispondrá de 3 jueces que evaluarán a cada uno de los competidores basados en un puntaje de máximo 15 puntos por cada ámbito (combinación, estáticos y dinámicos) **por cada pasada del atleta**, la obtención de un puntaje específico dependerá absolutamente de la ejecución que realice el atleta durante su participación en la competencia. Para dar el conocimiento de su puntaje final será evaluado bajo los siguientes parámetros:

7.1 Combinaciones: Será considerada una combinación de movimientos cuando exista presencia de dos elementos dinámicos y dos movimientos estáticos en una sola composición de ejercicios, como regla ninguno de estos movimientos deberá ser igual, de lo contrario no se contabilizará como un movimiento en combinación. El atleta estará en su total libertad de decidir cuántos elementos incorporar y combinar; además del orden de estos.

Si el atleta incumbe en alguna falla o caída; dependiendo de la magnitud de ésta, el juez deberá penalizar, o si falla completamente un truco se considerará el combo totalmente nulo.

Los errores o fallas en los trucos pueden variar en una penalización de 1 a 4 puntos.

El juez tiene como rol evaluar en proporciones iguales los dinámicos y los estáticos; así como también la dificultad, limpieza y fluidez de estos; además de la ejecución, mantención y pulcritud de sus combinaciones en ambos aspectos.

- A. *Limpieza:* Corresponde a la pulcritud mostrada en la combinación desarrollada por el atleta, tomando en cuenta todos los elementos dinámicos y estáticos.
- B. *Dificultad:* Incumbe a la dificultad de cada uno de los elementos y combinaciones de estos, que presentados por el atleta se le asignará más o menos ponderación.
- C. *Diversidad:* Corresponde a no repetir los mismos elementos y combinaciones; esto aumentará mientras más el atleta varíe en su presentación.
- D. *Estáticos:* Amerita al tiempo correspondiente de los estáticos mostrados por el atleta, los cuales deben cumplir con el requisito establecido para que sea válido y ponderado.

- E. *Fuerza de movimiento*: Concierno a movimientos estáticos de fuerza. Dependiendo de la limpieza, dificultad y momento de ejecución, aumenta el puntaje general en relación a la pasada del atleta.
- F. *Dinámicos*: En base al movimiento dinámico ejecutado por el atleta, dependiendo de la forma y dificultad del truco y sus combinaciones, se definirá el puntaje. Esto está relacionado directamente con la limpieza y fluidez que se desarrolle el movimiento.
- G. *Fluidez*: Concierno a la naturalidad y explosividad realizada en su combinación dependerá el puntaje obtenido.
- H. *Calidad de combo*: Dependiendo de todo lo presentado en el combo por el atleta, se realizará sumatoria o resta para dar el puntaje en este ámbito.

7.2 Estáticos: Se considera un estático válido cuando el atleta ocupa la postura correcta y una vez allí realiza una mantención sobre 3 segundos durante la ejecución del movimiento. También entra en consideración la fuerza de movimiento.

Si el atleta incumple en alguna falla o caída; dependiendo de la magnitud de ésta, el juez debe penalizar. Los errores o fallas en los trucos pueden variar en una penalización de 1 a 4 puntos.

Dependerá del atleta cómo realiza las combinaciones y dificultad de estos elementos, lo cual evidentemente repercutirá en el aumento o disminución de su puntaje.

- A. *Mantención*: Corresponde a la mantención de 3 o más segundos en una postura estática realizada por el atleta.
- B. *Dificultad*: Tiene relación con la complejidad de cada uno de los elementos y combinaciones ejecutados por el atleta. A esto se le asignará más o menos ponderación según el criterio del juez.
- C. *Diversidad*: Este punto alude a no repetir los mismos elementos y combinaciones; el atleta debe evitar repetir la misma combinación postura su presentación.
- D. *Limpieza*: Esto concierno la correcta postura y ejecución de todos los movimientos mostrados.
- E. *Fuerza de movimiento*: Concierno a movimientos estáticos de fuerza. Dependiendo de la limpieza, dificultad y momento de ejecución.
- F. *Calidad de combo*: Sumatoria de todas las combinaciones de estos elementos (mantención, dificultad, diversidad, limpieza y fuerza de movimiento).

7.3 Dinámicos: Se considera un ejercicio dinámico, como un movimiento que requiere de fluidez, coordinación y resistencia al momento de su ejecución, este deberá ser realizado de manera fluida y sin caída, así como también dependerá del atleta cómo realiza las combinaciones y la dificultad de estas para aumentar o disminuir su puntaje.

- A. *Fluidez:* Tiene relación con la ejecución del movimiento dinámico desarrollado por el atleta, dependiendo de la forma y dificultad del truco y sus combinaciones. Lo anterior también se relaciona con la limpieza y fluidez de los movimientos.
- B. *Dificultad:* Alude a la dificultad de cada uno de los elementos y combinaciones de estos, a los que se les asignará más o menos ponderación según el criterio del juez.
- C. *Diversidad:* Este punto alude a no repetir los mismos elementos y combinaciones; el atleta debe evitar repetir la misma combinación postura su presentación.
- D. *Limpieza:* Tiene pertinencia con la correcta ejecución de los movimientos presentados por el atleta. Debe realizar los trucos y combinaciones ejecutándolos de forma pulcra y sin cortar su fluidez.
- E. *Calidad de combo:* Dependiendo de de todo lo ejecutado por el atleta en el combo se realizará sumatoria para dar el puntaje en este ámbito.
- F. *Desplazamiento:* Dependiendo del desplazamiento (plano) horizontal o vertical mostrado en los trucos, se realizará la puntuación pertinente para este aspecto.

Si el atleta incumple en alguna falla o caída; dependiendo de la magnitud de ésta, el juez deberá penalizar. Los errores o fallas en los trucos pueden variar en una penalización de 1 a 4 puntos.

7.4 Estilo e innovación: Todos los jueces tendrán como única opción y sin exigencias, sumar más puntaje (entre 1 a 3 puntos) a **un atleta por batalla**. Este atributo puede ser usado solo una vez durante la batalla en curso si es que el juez así lo determina, dándole la oportunidad al competidor de ser meritorio de este “bonus” para aumentar su puntaje; el cual será validado técnica y únicamente por el jurado, dependiendo de la magnitud del elemento presentado, siempre y cuando este sea efectuado de manera limpia y correcta.

7.5 Categoría de “Freestyle versus hombres”

Categoría compuesta por 24 atletas que se medirán en batallas directas 1 vs 1. Estas serán 2 pasadas de 50 segundos cada una, las cuales serán intercaladas entre sí, completando la cantidad de 4 rondas en total.

El tiempo máximo para responder a su contrincante antes de que corra el tiempo establecido de cada pasada, será de 7 segundos entre rondas.

Dependerá de cada atleta cuánto tiempo querrá ocupar para dar inicio a su ronda. Cuando inicie su pasada dará la señal a la persona encargada del evento, así como también indicará el momento en que finalizará si es que no llegase a completar la totalidad del tiempo que dispone.

Respecto a la pista musical, durante al momento de la competencia, sólo se podrá elegir un tema para su ronda clasificatoria; solo si el atleta la envía con anterioridad al evento, de lo contrario se colocará un tema aleatorio de la playlist del evento.

En cuanto a los enfrentamientos 1 vs 1 la música será totalmente aleatoria para no entorpecer el correcto desarrollo de esta modalidad.

7.6 Categoría de “Freestyle versus mujeres”

Si en la actividad llegase a haber menos de 6 atletas, se evaluarán de forma individual, con una ronda clasificatoria de 2:00 (dos minutos) por cada atleta; evaluados bajo los mismos criterios.

Estas serán 2 pasadas de 40 segundos cada una, las cuales serán intercaladas entre sí, completando la cantidad de 4 rondas en total.

El tiempo máximo para responder a su contrincante antes de que corra el tiempo establecido de cada pasada, será de 7 segundos entre rondas.

Dependerá de cada atleta cuánto tiempo querrá ocupar para dar inicio a su ronda y cuando empiece su pasada debe dar una señal a la persona encargada, así como también el momento en que finaliza si es que no ocupa la totalidad del tiempo que dispone.

Si en la actividad llegase a participar menos de 6 atletas clasificadas a través de las batallas del infinito, se evaluarán de forma individual, con una ronda de 2:00 (dos minutos) por cada atleta; las atletas serán evaluadas bajo los mismos criterios.

Respecto a la pista musical durante la competencia, sólo se podrá elegir una canción para su ronda clasificatoria; solo si la atleta la envía con anterioridad a la producción, de lo contrario se utilizará un tema aleatorio de la playlist del evento.

En cuanto a los enfrentamientos 1 vs 1 la música será totalmente aleatoria para no entorpecer el correcto desarrollo de esta modalidad.

7.8 Categoría freestyle “Evento principal”

Constará de 2 atletas invitados con larga trayectoria en la disciplina, los cuales se enfrentarán en modalidad de versus bajo los siguientes parámetros:

- Se llevarán a cabo 16 pasadas de 1 minuto por cada atleta, equivalente a 8 rondas de competencia.
- Se contará con un descanso de 1:30 (un minuto y treinta segundos) por cada 2 rondas que realizan los competidores.
- Dependerá de cada atleta cuánto tiempo querrá ocupar para dar inicio a su ronda. Cuando empiece su pasada el atleta debe dar una señal; así como también al momento de terminarla si es que no llegase a ocupar la totalidad del tiempo que dispone.
- El tiempo máximo para responder a su contrincante antes de que corra el tiempo establecido de cada pasada, será de 10 segundos por cada una.

La música será totalmente aleatoria para no entorpecer el correcto desarrollo de esta modalidad.

Acepto los términos y condiciones de la competencia.

Pablo Parraguez
Director Deportivo

Nombre y firma atleta