

BATALLA DE AURA

Lugar: Triángulo

Día: Sábado 5 de Diciembre

Hora: 14h

Descripción

¡Prepárate para demostrar quién farmea más **AURA**!

En este concurso, los participantes se enfrentarán en **batallas de Aura**, donde tendrán que demostrar su presencia, actitud, creatividad y capacidad para dejar al rival sin palabras.

Cada enfrentamiento será una batalla de **gestos, poses, miradas y actitud**, en la que los participantes tendrán que intentar superar a su rival sin necesidad de utilizar palabras.

El concurso tendrá formato de **torneo por eliminatorias**.

1. Participación

- Podrá participar cualquier persona mayor de 16 años.
- La participación implica la aceptación de estas bases y de las indicaciones de la organización.
- Los participantes deberán respetar en todo momento al resto de concursantes, al jurado, al público y a la organización.

2. Inscripción

- **No será necesaria inscripción previa** para participar en el concurso.
- Al comienzo de la actividad, la organización invitará a las personas interesadas a **salir a la zona de batalla para participar**.
- Los participantes se incorporarán al concurso en ese momento, siguiendo en todo momento las indicaciones de la organización.
- La organización podrá cerrar la participación una vez se haya reunido el número de concursantes necesario para desarrollar el torneo.

3. Formato del torneo

- El concurso tendrá formato de **eliminación directa**.
- Los participantes se enfrentarán **uno contra uno**.
- El ganador de cada enfrentamiento avanzará a la siguiente ronda.
- El sistema continuará hasta llegar a la **final**, donde se decidirá quién es el ganador del concurso.

4. Duración de las batallas

- Cada batalla tendrá una duración máxima de **1 minuto**.
- Los concursantes no deben hacer los gestos a la vez, sino esperar a que su oponente realice su gesto antes de realizar el suyo propio.
- Los dos participantes podrán realizar poses, gestos, movimientos y expresiones para demostrar su Aura.
- Una vez finalizado el último gesto, el jurado tomará su decisión.

5. Jurado

La batalla contará con un **jurado formado por 3 personas elegidas aleatoriamente entre el público**.

El jurado valorará cinco aspectos:

1. **Presencia y Aura** — Capacidad para transmitir seguridad, actitud y presencia.
2. **Creatividad** — Originalidad de los gestos, poses y recursos utilizados.
3. **Actitud y carisma** — Capacidad para imponerse escénicamente y conectar con el público.
4. **Impacto** — Fuerza y espectacularidad de los movimientos o gestos realizados.
5. **Respuesta al rival** — Capacidad para reaccionar y responder a las acciones del oponente.

Al finalizar la batalla, cada miembro del jurado decidirá qué participante considera ganador **levantando el brazo hacia el lado del concursante elegido**, o formando una X si no se deciden por ningún participante. El participante que consiga **más votos del jurado** será declarado ganador de la batalla.

En caso de empate entre los tres miembros del jurado, se realizará una **réplica**. La réplica tendrá una duración adicional de **30 segundos**. Se mantendrá el mismo sistema de enfrentamiento y valoración. Finalizados los 30 segundos, el jurado volverá a votar levantando el brazo hacia el participante que considere ganador sin posibilidad esta vez de marcar un empate.

6. Normas de comportamiento

La Batalla de Aura debe ser una competición **divertida, creativa y segura**.

Queda terminantemente prohibido, pudiendo provocar la descalificación inmediata de los concursantes, los siguientes actos:

- Utilizar cualquier tipo de **violencia física o verbal** contra el rival como empujar, insultar, golpear, agarrar, patear o realizar cualquier contacto físico que pueda causar daño.
- Realizar amenazas o intimidaciones que puedan considerarse violentas.
- Utilizar armas, objetos peligrosos o elementos que puedan poner en riesgo a participantes o público.

- Realizar **gestos o actuaciones de carácter sexual explícito**, realizar tocamientos o insinuaciones sexuales hacia el rival, utilizar desnudos o mostrar partes íntimas.
- Realizar gestos o verbalizaciones que puedan resultar ofensivos, discriminatorios o denigrantes hacia una persona o colectivo.
- Realizar cualquier acción que pueda poner en peligro la integridad del participante, del público o de la organización.

La provocación y el pique forman parte del espectáculo, pero siempre deberán mantenerse dentro de los límites del respeto y la seguridad.

7. Espíritu del concurso

La Batalla de Aura no busca premiar la violencia ni los comportamientos ofensivos. El objetivo es demostrar quién tiene **más presencia, creatividad, actitud y carisma** utilizando únicamente sus gestos y su capacidad para dominar el escenario.

**Aquí no gana quien pega más fuerte.
Gana quien tiene MÁS AURA.**