

## COPA MUNIGUATE

### **Objetivo.**

Que la Municipalidad de Guatemala, provea a las bandas de estudiantes de nivel medio, el espacio y la oportunidad de una competencia sana y transparente, valorando el esfuerzo y la dedicación de cada uno de los participantes.

### **Participantes.**

Todas las bandas que estén debidamente inscritas en el tiempo establecido para el mismo, con los requisitos y papelería completa oportunamente; de lo contrario, NO PODRAN PARTICIPAR EN LA COMPETENCIA, POR RESPETO A LAS OTRAS BANDAS.

Las 3 mejores bandas de cada categoría serán premiadas con TROFEO. Todas las Bandas participantes recibirán DIPLOMA.

### **Estilos:**

Se consideran 5 estilos:

1. Bandas de Guerra (Tradicionales o Fanfarrea)
2. Bandas Latinas
3. Bandas tipo Marching Band
4. Marciales (abierta solo si hay participación)
5. Líneas de Percusión.

### **Bandas Fanfarria o Tradicional**

Todas las bandas que cuentan con cualquiera de los siguientes instrumentos cornetas, clarines, fanfarrias, trompetas con émbolos debidamente sellados o Heráldicas

### **Bandas Musicales o Latinas**

Todas las bandas que interpretan ritmos latinos.

### **Bandas Marching Band**

Todas las bandas que cuenten con un mínimo de tres registros en vientos.

### **Líneas de Percusión**

Todas las bandas que cuenten con instrumentos rítmicos y melódicos de percusión, con un máximo de 18 personas.

### Categorías

1. Categoría Nivel Medio (Básicos y Diversificado)
  - a. Bandas de Guerra
    - i. Femeninas
    - ii. Masculinas
      1. Trompeta Lisa
      2. Trompeta con Émbolos.
    - iii. Mixtas
      1. Trompeta Lisa
      2. Trompeta con Émbolos.
  - b. Bandas Musicales Latinas
  - c. Marching Band
  - d. Líneas de Percusión
    - i. Femenina
    - ii. Masculino
    - iii. Mixto (\*)

(\*) En el caso de Línea de Percusión Mixta, y solo hubiera una inscrita, compiten de acuerdo a la mayoría de integrantes, si la mayoría son varones, compiten en Rama Masculina, si fuera al revés compiten en Femenina.

### Reglas

1. Todas las bandas deberán llegar puntualmente al Campo Marte en la fecha y el horario indicado por la Subdirección de Convivencia Social de la Municipalidad de Guatemala, y estar presentes hasta finalizar su bloque. **El ingreso y egreso a las instalaciones deberá hacerse en absoluto silencio por respeto a las demás bandas.**
2. Queda permitido realizar ejercicios de calentamiento (no ensayo de la rutina) a las secciones de vientos en el área establecida por la Subdirección de Convivencia Social.

3. Para ubicarse en el área de competencia las bandas deberán ir en orden y SILENCIO, e iniciar su rutina de 7 minutos al momento de indicarle el señor Juez.
4. Se penalizará a las bandas que no cumplan con el tiempo establecido, punto por segundo, ya sea que se pase o terminen antes que suban la bandera roja.
5. Al terminar su participación debe desalojar el área de competencia en absoluto silencio, contando con un máximo de 1:30 minutos para salir;
6. El tiempo de participación tiene un máximo de 7:00 minutos, a partir de ese tiempo se levantará bandera roja, y se contarán los segundos que se excedieron, para su respectiva penalización.
7. No está permitido que el instructor o comandante utilice cronómetro, así como dispositivos electrónicos de comunicación inalámbrica.
8. No está permitido el uso de juegos pirotécnicos, confeti o pica-pica en las diferentes instalaciones de los eventos de competencia.
9. La autorización para el inicio de la presentación y toma de tiempo, estará a cargo de un jurado designado, lo cual se realizará con un medio visual adecuado, de la siguiente manera:  
BANDERA VERDE inicio de presentación  
BANDERA AMARILLA se levantará al minuto 6  
BANDERA ROJA se le levantará al llegar al tiempo establecido minuto 7.
10. Queda totalmente prohibido que los instructores de bandas o maestros ejecuten algún instrumento durante las competencias.
11. Las bandas son responsables de dejar el área de competencia en las condiciones como ellas la encontraron, por lo que deben retirarse de la misma todo aquello que interfiera con el desempeño de las siguientes bandas. Si

botaran baquetas, mazos, EL JUEZ debe recogerlos, para la penalización respectiva.

12. En el área de competencia no podrán utilizarse dispositivos electrónicos de reproducción de sonido: Radios, amplificadores, teclados, sintetizadores, guitarras y bajos eléctricos, excepto, las bandas tipo Marching Band que usan PIT.
13. Fomentamos el uso de Bandera Nacional, Bandera del Establecimiento, Estandarte de la Banda y “Bandera Verde” de la Municipalidad, si la tuviera. (Deben portarlas con guantes)
14. Está permitido el uso de Banderolas que realicen coreografías en la presentación de las distintas rutinas por las Bandas, Máximo 10 banderolas. (Colorguards).
15. Para la identificación de las Bandas participantes está permitido una persona portando el estandarte o bien tres personas portando la manta quienes deben llegar debidamente uniformadas. Deben elegir si usarán manta o estandarte, pero no pueden utilizar ambos.
16. Se asignará un lugar específico para la ubicación del estandarte o manta que identifique al establecimiento participante, que estará en un lugar visible, pero fuera del área de presentación.

#### Jurado

El jurado estará integrado por un mínimo de tres o un máximo de cuatro personas calificadas y previamente seleccionadas por su conocimiento como por su integridad.

Los puntos a evaluar por los jueces son:

## **ANALISIS DE PRESENTACION**

<b>Aspectos a evaluar</b>		<b>Puntos</b>
Uniformidad en vestimenta		15
Precisión en maniobras		20
Actitud	10	
<b>ASPECTOS VARIABLES:</b>		
Disciplina y técnica en la marcha Orden Cerrado (Sólo para Banda de Guerra)		20
Baile (Sólo para Banda Musical o Latina)		20
Coordinación paso y movimiento (Sólo para Marching Band)		20
Innovación, Métrica, Coordinación (Sólo para Líneas de Percusión)		20
Creatividad del show		25
Intensidad y Emotividad		<u>10</u>
	<b>Total</b>	<b><u>100</u></b>

## ASPECTOS MUSICALES

Aspectos a evaluar	Puntos
Repertorio	10
Balance de sonido	20
Técnica y articulación	20
Ritmo y métrica	20
Calidad y entonación	20
Cuadratura	<u>10</u>
Total	<u>100</u>

### PENALIZACIONES:

- Llegar tarde al evento. -5
- Ingresar al área de competencia
  - Sonando Instrumentos -5
  - Tardarse más de 1:30 mins. -5
  - En desorden. -5
- Salir del área de competencia
  - Sonando Instrumentos -5
  - Tardarse más de 1:30 mins. -5
  - En desorden. -5
- Botar:
  - Baquetas y mazos (por todas) -5
  - Instrumentos o Batuta -10
- El comportamiento indebido:  
Por parte de los integrantes de la banda, encargados, instructores o directores será sancionada con -20
- Falta de Respeto:  
Hacia los Organizadores, Jueces, integrantes de otras bandas o público en general. -20

En caso de existir empate, el mismo será resuelto en base al mayor punteo obtenido en los aspectos musicales. Si el empate persistiera será resuelto con una nueva presentación de 3 minutos en donde se calificarán los siguientes aspectos de una nueva boleta:

MUSICALIZACION	40 pts.
SHOW	30 pts.
EMOTIVIDAD	30 pts.
Total	<b><u>100 Pts.</u></b>

Las decisiones de los jueces son inapelables.