JUEZ FREESTYLE

planilla de jurado
juez.datoyrelato.cl

Evento _____ Fecha _____ Juez _____

MC A _____ **VS** **MC B** _____

Puntúa lo que escuchaste en este round, no la reputación. El aplauso del público no es una dimensión. La dominancia no se puntúa: solo desempata un round cerrado. Guía de notas en la página 3.

ROUND 1

Formato _____

marca una nota por fila; puntos = nota × factor

		MC A _____	pts	MC B _____	pts
Ejecución rima, flow, dicción, beat	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Contenido punchlines, argumento, tema	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Originalidad barras frescas, no recicladas	×3	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Repentismo responde al rival en vivo	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Impacto escénico presencia, energía, sala	×2	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Total del round		sobre 80		sobre 80	

Gana el round ☐ A ☐ B

¿Diferencia de 2 o menos? Round cerrado: ¿quién dominó? ☐ A ☐ B ☐ Réplica

ROUND 2

Formato _____

marca una nota por fila; puntos = nota × factor

		MC A _____	pts	MC B _____	pts
Ejecución rima, flow, dicción, beat	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Contenido punchlines, argumento, tema	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Originalidad barras frescas, no recicladas	×3	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Repentismo responde al rival en vivo	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Impacto escénico presencia, energía, sala	×2	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Total del round		sobre 80		sobre 80	

Gana el round ☐ A ☐ B

¿Diferencia de 2 o menos? Round cerrado: ¿quién dominó? ☐ A ☐ B ☐ Réplica

ROUND 3

Formato _____

marca una nota por fila; puntos = nota × factor

		MC A _____	pts	MC B _____	pts
Ejecución rima, flow, dicción, beat	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Contenido punchlines, argumento, tema	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Originalidad barras frescas, no recicladas	×3	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Repentismo responde al rival en vivo	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Impacto escénico presencia, energía, sala	×2	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Total del round		sobre 80		sobre 80	

Gana el round ☐ A ☐ B

¿Diferencia de 2 o menos? Round cerrado: ¿quién dominó? ☐ A ☐ B ☐ Réplica

ROUND 4 Formato _____

marca una nota por fila; puntos = nota × factor

		MC A _____	pts	MC B _____	pts
Ejecución rima, flow, dicción, beat	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Contenido punchlines, argumento, tema	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Originalidad barras frescas, no recicladas	×3	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Repentismo responde al rival en vivo	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Impacto escénico presencia, energía, sala	×2	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Total del round		sobre 80		sobre 80	

Gana el round ☐ A ☐ B **¿Diferencia de 2 o menos?** Round cerrado: ¿quién dominó? ☐ A ☐ B ☐ Réplica

ROUND 5 Formato _____

marca una nota por fila; puntos = nota × factor

		MC A _____	pts	MC B _____	pts
Ejecución rima, flow, dicción, beat	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Contenido punchlines, argumento, tema	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Originalidad barras frescas, no recicladas	×3	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Repentismo responde al rival en vivo	×5	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Impacto escénico presencia, energía, sala	×2	0 1 2 3 4		0 1 2 3 4	
Total del round		sobre 80		sobre 80	

Gana el round ☐ A ☐ B **¿Diferencia de 2 o menos?** Round cerrado: ¿quién dominó? ☐ A ☐ B ☐ Réplica

RESUMEN DE LA BATALLA

Round Formato	MC A	MC B	Ganador del round
1			A B réplica
2			A B réplica
3			A B réplica
4			A B réplica
5			A B réplica
Total			

Gana la batalla quien suma más puntos. Si la diferencia total es de 2 puntos o menos, va a réplica.

VEREDICTO ☐ Gana MC A ☐ Gana MC B ☐ Réplica Firma _____

GUÍA DEL JUEZ

Cada nota tiene una descripción, para que dos jueces entiendan lo mismo por un 3. Puntos = nota × factor; un round vale como máximo 80. Los factores reflejan los pesos 25, 25, 15, 25 y 10 de la app, así que la planilla y la app ordenan a los MC igual.

	0	1	2	3	4
EJECUCIÓN ×5 · rima, flow, dicción, beat	Se traba o pierde el beat	Rimas pobres, fuera de tiempo	Correcto, sin errores graves	Rima rica y limpia, bien montado	Multisílabas, cambios de flow, sin fallos
CONTENIDO ×5 · qué dice	Relleno, no dice nada	Frases sueltas sin peso	Alguna idea clara	Punchlines con peso, usa bien el tema	Argumento construido que culmina
ORIGINALIDAD ×3 · frescura	Barras recicladas o conocidas	Fórmulas previsibles	Mezcla de lo propio y lo visto	Ángulos frescos	Imágenes que nadie había hecho
REPENTISMO ×5 · respuesta en vivo	Ignora al rival, suena preparado	Referencias genéricas al rival	Responde algo de lo dicho	Retoma y voltea sus barras	Desmonta al rival en tiempo real
IMPACTO ESCÉNICO ×2 · presencia	Apagado, sin presencia	Nervioso, contenido	Presente, sin más	Controla el escenario	Domina la sala y la energía

CÓMO SE DECIDE

- **Round.** Suma los puntos de cada MC. Gana quien tiene más.
- **Round cerrado.** Si la diferencia es de 2 puntos o menos, decide la dominancia: marca quién dominó el round, o réplica si nadie lo hizo.
- **Batalla.** Suma los totales de todos los rounds. Si la diferencia final es de 2 puntos o menos, réplica.
- **Lo que no cuenta.** La reputación del MC, el aplauso del público y lo que pasó en otras batallas.

Ejemplo: Ejecución 3, Contenido 2, Originalidad 2, Repentismo 4, Impacto 3 = 15 + 10 + 6 + 20 + 6 = 57 sobre 80.