



7º Cheer Open Guatoc



Divisiones Especiales

ALCALDIA DE GUATEQUE

REGLAMENTO

DIVISIONES ESPECIALES

GENERAL

1. DE LOS PARTICIPANTES:

La cantidad de integrantes por grupo depende de la modalidad en la cual participa.

Tumbling fem.	1 Deportista.
Tumbling masc.	1 Deportista.
Partner Stunt Mixto	3 Deportistas.
Poms Hip - hop	8 – 20 Deportistas.
Grupo acrobático	5 Deportistas

1.1. Participantes:

Pueden participar todas las instituciones educativas de carácter Nacional o privado, los clubes, organizaciones comunitarias, escuelas de formación, grupos élite y universidades.

1.2. Se puede presentar más de un equipo por institución y en diferentes modalidades.

1.3. Todos los integrantes del equipo se presentaran portando el mismo uniforme y deberán pertenecer al mismo plantel educativo, club u organización.

1.4. División y categorías en las que se puede participar con su respectiva Edad:

DIVISION	CATEGORIA	EDADES
TUMBLING FEM.	JUVENIL	12 a 18 años
	ELITE	15 en adelante
TUMBLING MASC.	JUVENIL	12 a 18 años
	ELITE	15 en adelante
PARTNER STUNT MIXTO	JUVENIL	12 a 18 años
	ELITE	15 en adelante
POMS y HIP HOP	NOVATOS	12 a 18 años
	AVANZADO	12 en adelante
GRUPO ACROBATICO	JUVENIL	12 a 17 años
	ELITE	18 en adelante

1.5 **.NOTA:** Paras las divisiones especiales se pagara la premiación de acuerdo al número de participante según tabla de premiación.



2. PRESENTACION:

2.1. Tiempo:

La duración de las rutinas en general y del segmento de animación se encuentra en el siguiente cuadro:

DIVISION	TIEMPO GRAL	TIEMPO PORRA
TUMBLING	1:00 Minuto	
PARTNER STUNT	1:00 Minuto	-
POMS Y HIP HOP	2:15 Minuto	-
GRUPO ACROBATICO	1:15 Minuto	-

Estos registros aplican para las respectivas categorías.

2.2. Animación:

La animación debe ser presentada en español, de no ser así este ítem los jueces no lo calificarán.

El segmento de animación no puede ser pregrabado.

2.3. Área de Competencia:

Se proveerá por parte de la organización un espacio físico de 18 metros por 14 metros para el desarrollo de las presentaciones.

En el área de competencia previamente demarcada y conocida en los congresos técnicos de cada jornada solo podrán estar al momento de iniciar la presentación los integrantes del equipo, los que participaran en el esquema a ejecutar, la aparición de mascotas, delegados, directores técnicos u otros será sancionado por los jueces con una reducción de 5 puntos menos en la calificación final lograda por el equipo. Anexa a esta área existirá un lugar demarcado para la ubicación máximo de dos entrenadores.

2.4. Música:

Esta debe tener las consideraciones técnicas de la modalidad en competencia y los formatos en los cuales se puede presentar es CD. Música en USB al inicio del lado a, solo se permitirá en la fase local, la calidad de la grabación es responsabilidad del grupo participante (volumen, efectos, cortes).

2.5 Interrupciones:

Las interrupciones durante la ejecución de la rutina serán penalizadas por los jueces cuando las causas sean por uniforme, falta de algún integrante o mala producción de la música, las que sean por errores de organización o accidente no serán castigadas. Luego de la interrupción se retomará la calificación desde el momento en el cual se había presentado el percance.

2.6. Los grupos deben presentarse **UNA** hora antes de la hora oficial de programación.

2.7. La presentación del grupo se inicia una vez el entrenador levantando la mano derecha desde el área designada para los entrenadores indique al operario de sonido que de paso a la música.

2.8. La rutina se podrá comenzar con cualquiera de los ítems que considere cada equipo.

2.9. Los elementos de apoyo permitidos durante la animación son:

Megáfonos

Pancarta

Banderas

Tarjetas

Pompones

Puede presentar cuantas creas necesarias depende de su creatividad y rutina.

3. SEGURIDAD GENERAL:

3.1. Ninguno de los integrantes podrán portar en competencia los siguientes elementos: aretes, relojes gargantillas, anillos, accesorios metálicos, gafas, gorras, piercing.

3.2. El entrenador de cada grupo es el responsable de la preparación del mismo antes de la competencia y deberá cerciorarse de que cada integrante porte su carné de afiliación al sistema obligatorio de salud antes de encarar cualquier presentación, al igual que su documento de identidad el cual será solicitado en cualquier momento si es requerido por la organización, la no presentación del documento podría acarrear la descalificación del grupo participante. De la misma forma también debe ejecutar el calentamiento y estiramiento necesario para evitar lesiones a los deportistas, la organización proveerá los espacios para desarrollar estos ejercicios.

4. LEGALIDAD Y VERIFICACIÓN DE DATOS DE INSCRIPCIONES

LA ORGANIZACION revisará los datos consignados en el formato de inscripción de cada equipo, verificara y comprobara su veracidad, de encontrar inconsistencias o información falsificada, el equipo implicado recibirá una sanción de acuerdo a lo estipulado en el reglamento y al comité disciplinario.

5. CALIFICACIÓN:

Todas las divisiones especiales serán calificadas sobre un valor Total de 100 puntos, cada modalidad tiene sus ítems y valores dependiendo su trascendencia en la rutina, esa descripción puede revisarla en el reglamento específico.



REGLAS ESPECÍFICAS DE COMPETENCIA

NOTAS En el congreso técnico se atenderán a los entrenadores y capitanes (as) de cada equipo que deseen manifestar sus inquietudes o sugerencias acerca de algún requerimiento técnico o específico del evento.

El panel de jueces será quien determine el paso de un grupo a zona de presentación así:

- El grupo será autorizado por los jueces para el ingreso a la pedana.
- El grupo tendrá un 1 minuto para acomodarse en la pedana.
- Bandera roja Tiempo de espera y-o detención de un equipo en presentación.
- Bandera verde Inicio de presentación.

SANCIONES

-En el momento de presentación de los equipos están prohibidas las animaciones de los grupos que se encuentren en graderías o zonas de calentamiento, el incumplimiento de este será penalizado al equipo infractor por parte de los jueces con 5 puntos de deducción sobre la calificación final.

-Los equipos Irán a la zona designada de calentamiento solo cuando sean llamados y autorizados, de no cumplir con este aspecto serán penalizados con 5 puntos de deducción sobre la calificación final.

-Las agresiones verbales o físicas sobre los entes de la organización, jueces, grupo de staff y deportistas son consideradas como faltas graves y estas generaran la expulsión del equipo del torneo y una sanción de participar impuesta por **CHEER OPEN GUATOC**.

-La adulteración o falsificación de los documentos relacionados con el proceso de inscripción (Documentos de identificación, edades, EPS, carné estudiantil.), será considerada como falta grave y esto genera la descalificación del evento, y una sanción de participación impuesta por **CHEER OPEN GUATOC**

-Está prohibido el consumo de bebidas embriagantes y estupefacientes, así como el porte de armas, este se sancionará por parte de **CHEER'S OPEN GUATOC** y las autoridades competentes. Se prohíbe fumar dentro de los escenarios o a los alrededores de estos.

-El tiempo de sanción y descalificación será estipulado por el comité disciplinario de **CHEER OPEN GUATOC**.

RECLAMACIONES

1. Las reclamaciones sobre algún aspecto general de calificación o del evento tendrá que ser redactado o enviado a la organización el día hábil siguiente al de la participación del equipo respectivo, esta información solo la podrá exigir el entrenador o capitán(a) del grupo.

Dirigir las reclamaciones a **CHEER OPEN GUATOC**, a la dirección **EXPUESTA EN EL STIKER. DE LA CARPETA DE PRESENTACION**.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DIVISION PARTNER STUNT MIXTO Y GRUPO ACROBATICO MIXTO



Podrán participar todas las escuadras colegios, asociaciones, agremiaciones, institutos y universidades de cualquier parte del país y tendrán derecho de registrar el número de equipos que deseen participar.

NORMAS GENERALES DE SEGURIDAD

Todos los ejecutantes deben empezar con los pies en la superficie de competencia.

La rutina debe ser realizada sobre una pista musical

Los elementos de gimnasia que sean presentados por los ejecutantes y que no tengan nada que ver con las transiciones del partner, no serán calificados, a menos que estos elementos desemboquen en una elevación o transición.

Todos los grupos deben tener un spotter, este puede ser integrante del equipo o el entrenador. Nunca puede entrar a ser parte activa del grupo (base) además de cuidar solo puede actuar en casos de recepciones en desmontes con giros o mortales

ITEMS A CALIFICAR

ITEM
DIFICULTAD SOBRE 40 PUNTOS

ITEM
EJECUCION SOBRE 30 PUNTOS

ITEM
RUTINA SOBRE 30 PUNTOS

PARA UN TOTAL DE 100 PUNTOS

DESCRIPCION POR DIVISION

	MIXTO
<i>Figuras</i>	Mínimo 5 diferentes
<i>Apoyos</i>	Máximo 2 mínimo 1
<i>Lanzamientos mortales</i>	Se permiten solo para categoría Elite en monte, desmonte o transición; no dobles mortales ni triple giro

La altura de la Flyer para categoría mixto sea Juvenil o Elite debe ser igual o mayor al 80% de la estatura de su base.



DESCRIPCION DE PUNTUACION POR ITEM

DIFICULTAD 40 PUNTOS:

<i>Figura</i>	(10 Pts)
<i>Monte</i>	(10 Pts)
<i>Desmonte</i>	(10 Pts)
<i>Transiciones</i>	(10 Pts)

EJECUCION 30 PUNTOS:

<i>Estabilidad</i>	(10 Pts)
<i>Limpieza</i>	(10 Pts)
<i>Fluidez</i>	(10 Pts)

RUTINA 30 PUNTOS:

<i>Sincronización</i>	(10 Pts): Uso de la música
<i>Impacto</i>	(10 Pts): Energía, expresión, atractiva
<i>Originalidad</i>	(10 Pts): forma, variedad, creatividad

REGLAMENTO ESPECIFICO MODALIDAD BEST MAN Y BEST CHEER

NORMAS GENERALES DE SEGURIDAD Y RESTRICCIONES

Los únicos elementos permitidos diferentes al uniforme son: megáfonos, carteles, banderas, pompones y aquellos de seguridad articular (vendajes, rodilleras, tobilleras etc.).

La animación debe presentarse en un solo segmento.

Por lo menos el 80% de la rutina debe presentarse hacia el frente del área de presentación.

Presentar mínimo 2 octetos musicales de baile.

Presentar mínimo 2 saltos de Cheerleading.

Prohibido dobles mortales y triples giros en gimnasia.

ITEMS A CALIFICAR

ITEM

ANIMACIÓN SOBRE 30 PUNTOS

ITEM
GIMNASIA SOBRE 30 PUNTOS

ITEM
BAILE SOBRE 20 PUNTOS

ITEM
RUTINA SOBRE 20 PUNTOS



PARA UN TOTAL DE 100 PUNTOS

DESCRIPCION DE PUNTUACION POR ITEM

ANIMACION 30 PUNTOS:

Mensaje (5 Pts): Entendimiento, fuerza, constancia, calidad.
Posiciones Básicas (10 Pts): Cantidad, calidad, fuerza, dinamismo.
Elementos de animación (5 Pts): Cantidad, uso, calidad.
Uso de habilidades (10 Pts): Manejo posiciones, gimnasia y espíritu.

GIMNASIA 30 PUNTOS:

Elementos sin carrera o individuales (10 Pts): Dificultad, ejecución.

Conexiones o elementos con carrera (10 Pts): Dificultad, ejecución.

Salto (10 Pts): Dificultad, ejecución.

BAILE 20 PUNTOS:

Sincronización (5 Pts): Concordancia musical..
Efecto visual (5 Pts): Impacto en público y jueces, energía, expresión
Originalidad (5 Pts): Novedoso, creativo.
Precisión (5 Pts): Calidad del movimiento.

RUTINA 20 PUNTOS:

Formaciones (5 Pts): fluidez, manejo espacio, variedad.
Impacto (5 Pts): Energía, expresión
Desplazamientos (5 Pts): forma, variedad, ejecución, efectividad.
Limpieza y dificultad (5 Pts): Perfección de rutina

REGLAMENTO ESPECÍFICO DIVISION (POMS)



NORMAS GENERALES DE SEGURIDAD Y RESTRICCIONES

Durante la rutina no es permitido realizar tumbling, partner stunt, lanzamientos, ni la construcción de pirámides.

Los saltos, giros y patadas deben iniciar y terminar en al menos un pie, no se permite la recepción de los saltos sobre las rodillas, la cola o en faciales. A excepción de los saltos y giros que terminen en split o spagatt.

No son permitidos los accesorios externos a la indumentaria de presentación, que puedan ser peligrosos para el ambiente y superficie de presentación.

Las únicas joyas permitidas son los aretes que cubran máximo el lóbulo de la oreja, pero que no sean pendientes es decir, que no cuelguen de la oreja.

ITEMS A CALIFICAR

ITEM

COREOGRAFIA/BAILE

SOBRE 40 PUNTOS

ITEM

EJECUCION GRUPAL

SOBRE 30 PUNTOS

ITEM

TECNICA DE BAILE

SOBRE 30 PUNTOS

PARA UN TOTAL DE 100 PUNTOS

DESCRIPCION POR CATEGORIA

POMS

Manejar pompones mínimo durante el 80% de la rutina.

Realizar mínimo 2 saltos de gimnasia rítmica.

Todo el equipo debe presentar salto ruso. Se pueden presentar otros saltos de cheerleading.

Puede presentar piruetas de ballet.

JUVENIL NOVATO:

Trabajo realizado a un máximo de 150 beats por minuto y para diferenciarlas del DIVISION AVANZADO daremos un máximo de:

- Elementos planimetritos: 10 formaciones.
- Elementos coreográficos: 6 trabajos de nivel, 6 de bloques y 6 de canones
- Elementos de saltabilidad: 2 saltos ejecutados por el 100% del grupo, y otro salto por el 50% del grupo.
- Elementos de rotación: 2 momentos de una pirueta en cualquier dirección y posición, ejecutados por el 100% del grupo.
- Elementos de flexibilidad: 2 elementos ejecutados por el 100% del grupo.



JUVENIL AVANZADO:

- Elementos planimetritos: 14 formaciones.
- Elementos coreográficos: 8 trabajos de nivel, 8 de bloques y 8 de canones
- Elementos de saltabilidad: 3 saltos ejecutados por el 100% del grupo, y otro salto por el 50% del grupo.
- Elementos de rotación: 3 momentos de una pirueta en cualquier dirección y posición, ejecutados por el 100% del grupo.
- Elementos de flexibilidad: 2 elementos ejecutados por el 100% del grupo.

PARA TENER EN CUENTA:

Procurar no elaborar los pom poms en papel ya que algunos de este tipo dejan muchos residuos en la pista.

DESCRIPCION DE PUNTUACION POR ITEM

COREOGRAFIA/BAILE 30 PUNTOS:

<i>Interpretación</i>	<i>(10 Pts)</i>
<i>Dificultad</i>	<i>(10 Pts)</i>
<i>Originalidad</i>	<i>(10 Pts)</i>

EJECUCION GRUPAL 40 PUNTOS:

<i>Uso de espacio</i>	<i>(10 Pts)</i>
<i>Precisión</i>	<i>(10 Pts)</i>
<i>Impacto</i>	<i>(10 Pts)</i>
<i>Sincronización</i>	<i>(10 Pts)</i>

TECNICA DE BAILE 30 PUNTOS:

POMS

Fuerza (10 Pts)

Uso de pompones (10 Pts)

Efecto Visual (10 Pts)

REGLAMENTO ESPECÍFICO DIVISION (HIP HOP)

Las rutinas se enfatizan en los movimientos de tipo callejero, con un énfasis sobre la ejecución, los estilos la creatividad, el dominio, manejo y control del cuerpo además del ritmo, la uniformidad y la interpretación musical sin olvidar la fuerza en la técnica, la incorporación de elementos técnicos de danza, efectos visuales que incluyen los cambios de nivel y el trabajo de bloques. Algunos equipos incorporan o se enfocan sobre elementos atléticos como los saltos, acrobacias de la vieja escuela y otros trucos. Debiéndose tener en cuenta que no se podrán realizar movimientos gimnásticos y propulsiones (Elementos acrobáticos-gimnásticos de vuelo con empuje externo).

No son permitidos los accesorios externos a la indumentaria de presentación, que puedan ser peligrosos para el ambiente y superficie de presentación. Las únicas joyas permitidas son los aretes que cubran máximo el lóbulo de la oreja, pero que no sean pendientes es decir, que no cuelguen de la oreja.

JUVENIL NOVATO:

- Elementos planimetritos: mínimo 14 formaciones.
- Elementos coreográficos: mínimo 8 trabajos de nivel, 8 de bloques y 8 de canones
- Elementos de saltabilidad: mínimo 3 saltos ejecutados por el 100% del grupo, y otro salto por el 50% del grupo.
- Elementos de acrobacia: mínimo 4 momentos en cualquier dirección y posición, ejecutados por el 100% del grupo (spins y/o vieja escuela, etc.)
- Elementos de flexibilidad: 2 elementos ejecutados por el 100% del grupo.

JUVENIL AVANZADO:

- Elementos planimetritos: mínimo 16 formaciones.
- Elementos coreográficos: mínimo 10 trabajos de nivel, 10 de bloques y 10 de canones
- Elementos de saltabilidad: mínimo 3 saltos ejecutados por el 100% del grupo, y otro salto por el 50% del grupo.
- Elementos de rotación: mínimo 3 momentos de piruetas en cualquier dirección y posición, ejecutados por el 100% del grupo y como mínimo una de ellas de dos o más giros
- Elementos de flexibilidad: 2 elementos ejecutados por el 100% del grupo.

REGLAMENTO ESPECÍFICO TUMBLING

CONCEPTO:

Forma parte de la gimnasia acrobática. En esta especialidad se compite con series obligatorias y libres de entre 8 y 12 ejercicios en los que sólo se permite que las manos o los pies tomen contacto con el elemento para no sufrir ningún tipo de penalización. En este aparato se alcanzan alturas mayores a la de un aro de basketball. Los ejercicios más usados de esta disciplina son rondo, flic-flac, tempo, mortales simples o múltiples en diferentes posiciones y opcionalmente en combinación con giros en fracciones que sean múltiplo de 1/2 (0.5) de un giro completo (vale decir con porciones de giro de 180 grados).

Nivel 4: de 12 a 18 años. COLEGIAL

A. Toda Gimnasia debe de originarse desde y sobre la superficie de presentación (Excepción: El gimnasta podría (sin una rotación de Cadera sobre la cabeza) rebotar desde sus pies hacia una transición de pareja.

El rebote hacia a una posición prona en una pareja estaría permitido).

B. Gimnasia sobre, por debajo o a través de un elemento o pareja, individual, o artículo (prop), es prohibido.

C. Gimnasia mientras se sostiene o se está en contacto con algún artículo o prop son prohibidas.

D. Gimnasia asistida o conectada esta prohida.

E. ROLLOS DE CLAVADO E.1. Rollo de clavado o Salto de Tigre en una posición de arco no están permitidos.

E.2. Rollo de Clavado o Salto del Tigre con giro no son permitidos.

N - 4 Gimnasia Continua.

A. Elementos son permitidos hasta una rotación sobre el eje horizontal y 0 rotaciones sobre el eje vertical (excepción; rueda de carreta o media luna sin manos, Onodi)



Nivel 5 y 6: de 15 en adelante.

A. Toda Gimnasia debe de originarse desde y sobre la superficie de presentación (Excepción: El gimnasta podría (sin una rotación de Cadera sobre la cabeza) rebotar desde sus pies hacia una transición de pareja. El rebote hacia a una posición prona en una pareja estaría permitido).

B. Gimnasia sobre, por debajo o a través de un elemento o pareja, individual, o artículo (prop), es prohibido

C. Gimnasia mientras se sostiene o se está en contacto con algun artículo o prop son prohibidas.

D. Gimnasia asistida o conectada esta prohibida.

E. Rollos de Clavado

E.1. Rollo de clavado o Salto de Tigre en una posición de arco no están permitidos.

E.2. Rollo de Clavado o Salto del Tigre con giro no son permitidos.

A. Los elementos de gimnasia son permitidos hasta una rotación vertical y dos rotaciones de giro.

SERVICIO MEDICO

El comité organizador proporcionara el servicio de primeros Auxilios únicamente, Y SERVICIO DE AMBULANCIA CON UN MEDICO GENERAL.

Servicio de defensa civil, cada deportista debe traer su **EPS** original. La organización solo responde con los primeros auxilios, de acuerdo con la exoneración de responsabilidades.

PAQUETE DE SERVICIOS

Opción 1

Hospedaje, en salones de la institución y deben traer los siguientes elementos:

- 1- Colchonetas
- 2- Sabanas
- 3- Cobijas
- 4- Útiles de aseo

CUALQUIER SUGERENCIA O DEMAS POR FAVOR ESCRIBIR : joretiz42@hotmail.com o momentoscheer@hotmail.com o a la web: www.cheerguatoc.jimdo.com

