



## GUÍA DE COMPETENCIAS IFC para uso del 3- PANAMERICANO LIMA – PERÚ 2013

### 3- PANAMERICANO DE CHERLEADING y 2- Open del Panamericano

Esta es una guía para las selecciones de cada país asistentes al III Panamericano de Cheerleading & Dance Lima – Perú 2013  
Organizado por la Federación Peruana de Cheerleading, con el apoyo de la International Federation of Cheerleading (IFC) y la Panamerican Federation of Cheerleading (PFC)

## TABLA DE CONTENIDOS

### I. CÓDIGO DE CONDUCTA

### II. INFORMACIÓN GENERAL (*General Info*)

- A. LEGIBILIDAD
- B. PUBLICIDAD/PATROCINIO/AUSPICIO
- C. DIVISIONES/CATEGORÍAS
- D. AREA DE COMPETENCIA
- E. INTERRUPCION DE LA RUTINA
- F. MUSICA
- G. DEFINICIONES (GLOSARIO)

### III. PAUTAS DE COMPETENCIA (*Competition Guidelines*)

- A. REQUERIMIENTOS DE RUTINA CHEER (*Cheer Requirements*)
- B. REQUERIMIENTOS DE RUTINA CHEERDANCE (*Dance Requirements*)
- C. EVALUACIÓN (*Scoring*)
- D. PENALIZACIONES (*Penalties*)

### IV. REGLAMENTO DE SEGURIDAD IFC (*IFC Safety Guidelines*)

- A. ELEVACIONES/ACROBACIAS (*Stunts*) Y PIRAMIDES (*Pyramids*)
- B. SPOTTING (*Vigilancia*)
- C. LANZAMIENTOS (*Tosses*)
- D. DESMONTES (*Dismounts*)
- E. SUBIDAS (*Load-ins*)
- F. POSICIONES DEL CUERPO EN EL AIRE (*Body Positions in the Air*)
- G. INVERSIONES (*Inversions*)
- H. ATERRIZAJES (*Landings*)
- I. GIMNASIA (*Tumbling*)

## J. PROHIBICIONES (*Prohibitions*)

- Group Stunt
- Partner Stunt

## V. CODIGO DE VESTIMENTA

# I. CÓDIGO DE CONDUCTA

## Los Entrenadores Deberían...

NO reprochar a los cheerleaders frente a los espectadores, pero puede reservar una crítica constructiva para después, en privado, o en presencia del equipo si es que ellos pueden aprender algo beneficioso de ello.

NO increpar por medio de palabras o gestos a otros entrenadores, cheerleaders o fans.

NO usar lenguaje abusivo o profano en ningún momento.

NO incitar a conductas antideportivas.

ABSTENERSE de portar y fumar tabaco en presencia de los espectadores, oficiales, jueces y/o integrantes de equipo.

ABSTENERSE de la posesión y consumo de bebidas alcohólicas en presencia de los espectadores, oficiales, jueces y/o integrantes de equipo.

ABSTENERSE del uso, administración y posesión de sustancias ilegales, tal como está establecido en el "Código Olímpico del Movimiento Anti-Doping de 1999" y el Apéndice A (*Prohibición de Clases de Sustancias y Prohibición de Métodos 1ro de Abril 2000*).

JUNTO con los oficiales, ser responsables de la conducta y control del equipo, fans y espectadores.

ACEPTAR las decisiones de los oficiales y jueces en la competencia siempre manteniendo un buen comportamiento y usando un lenguaje formal.

RESALTAR a los buenos atletas que se esfuerzan por mantenerse mental y físicamente saludables.

ENFATIZAR que el ganar es el resultado del trabajo en equipo.

SER el modelo a seguir dando un ejemplo positivo.

RESPETAR todas las reglas y regulaciones correspondientes a IFC.

## Los Cheerleaders Deberían...

ABSTENERSE de la posesión y consumo de bebidas alcohólicas en presencia de los espectadores, oficiales, jueces y/o otros integrantes de equipo mientras se encuentren usando el uniforme, buzos/calentadores, y/o chaquetas (representativas del equipo de su país).

ABSTENERSE de portar y fumar tabaco en presencia de los espectadores, oficiales, jueces y/o otros integrantes de equipo mientras se encuentren usando el uniforme, buzos/calentadores, y/o chaquetas (representativas del equipo de su país).

ABSTENERSE de usar drogas.

ABSTENERSE de usar sustancias ilegales, tal como está establecido en el "Código Olímpico del Movimiento Anti-Doping de 1999" y el Apéndice A (*Prohibición de Clases de Sustancias y Prohibición de Métodos 1ro de Abril 2000*)

NO increpar por medio de palabras o gestos a entrenadores rivales, cheerleaders o fans.

NO usar lenguaje abusivo o profano en ningún momento.

SER responsables de entrega un liderazgo positivo cuando se compita y cuando no se compita también.

SIEMPRE demostrar respeto y ser cortés con oficiales, entrenadores rivales, cheerleaders y fans.

ESFORZARSE por promover una buena conducta deportiva.

ESFORZARSE por ser modesto en la victoria y gentil en la derrota.

SER EMBAJADORES DE LA BUENA VOLUNTAD.

## II. INFORMACIÓN GENERAL (*General Info*)

### A. LEGIBILIDAD

En el PANAMERICANO PFC solo podrán participar los Seleccionados Nacionales deportivos que cuenten con el respaldo del miembro oficial de IFC correspondiente al país al que representan.

Asimismo podrán participar en forma abierta los equipos que adapten su rutina a este reglamento sea cual fuere su nacionalidad en todos las categorías en lo que denominaremos ABIERTO DEL PANAMERICANO

1) Todos los países Panamericanos que cuenten con miembros oficiales de IFC son legibles para poder participar en este campeonato. Quienes no pueden competir en la misma fecha en forma abierta.

2) Solo 1 equipo de cada país puede participar por categoría. (Por ejemplo: Si hay 4 categorías, pueden participar 4 equipos por país, 1 en cada categoría) Esto es solo valido para las Selecciones Nacionales IFC.

3) Todos los miembros integrantes de un país deben tener nacionalidad del mismo y deben ser reconocidos por la federación de su país o entidad miembro de IFC. (Valido solo para PFC) no rige en el abierto.

4) Una persona con doble nacionalidad puede participar previo aviso a IFC por escrito al momento del registro. (Solo puede representar a 1 de los países pertenecientes a su doble nacionalidad.)

5) El pasaporte original o el documento de identificación original debe estar disponible durante el registro y durante toda la competencia. Si ninguno de los dos documentos se encuentran disponibles, esa persona será descalificada y no podrá participar en el evento.

## B. PUBLICIDAD/PATROCINIO/AUSPICIO

Los equipos pueden usar logos/parches/nombres en sus uniformes siempre y cuando no sean más grandes que el de una tarjeta de crédito (5x7 cm. aprox.) Se les permite un máximo de 3 logos/parches/nombres de sus patrocinadores o auspiciadores.

Para el abierto es a gusto de cada equipo.

## C. DIVISIONES/CATEGORÍAS PARA PANAMERICANO:

- Femenino (CHEER FEMALE)
- Mixto (CHEER MIXED)
- Cheerdance
- Partner Stunts Femenino o Mixto,
- Group Stunts Femenino o Mixto

### ABIERTO

En el 2 Open del Panamericano se aceptarán las mismas categorías que en el III Panamericano de Cheerleading

## PANAMERICANO

1) CHEER – Las rutinas de competencia consisten en habilidades específicas identificadas con el deporte del cheerleading. La rutina debe incluir movimientos de brazos (motions), saltos, gimnasia, elevaciones (stunts) y pirámides. Las rutinas se componen de habilidades obligatorias y autonomía creativa. Todas las rutinas deben seguir las Pautas de Competencia y Reglamentos de Seguridad IFC.

#### PARTNER STUNT

- 2 Integrantes
- Damas y/o Varones
- 3 Substitutos
- Desde 16 años de edad

#### GROUP STUNT

- 5 Integrantes
- Damas y/o Varones
- 3 Substitutos
- Desde 16 años de edad

FEMENINO	MIXTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 a 16 Integrantes</li> <li>• Solo Damas</li> <li>• 3 Substitutas</li> <li>• Desde 16 años de edad</li> <li>• Prueba de Nacionalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 a 16 Integrantes</li> <li>• 1 Varón mínimo y 10 máximo</li> <li>• 4 Substitutos (2 mujeres, 2 hombres)</li> <li>• Desde 16 años de edad</li> <li>• Prueba de Nacionalidad</li> </ul>

NOTA: A petición de determinados países participantes y después de la aprobación por parte de la PFC se permitirá que la edad mínima de todas las categorías en Cheerleading sea de 14 años, regla que regirá únicamente para el III Campeonato Panamericano de Cheerleading Lima – Perú 2013, por lo que no se aprobará esta excepción en otros eventos o campeonatos realizados por IFC. Los demás reglamentos y lineamientos IFC se mantendrán como ya han sido establecidos con anterioridad.

2) CHEER-DANCE – Esta categoría está asociada a un tipo específico de baile cheerleading que puede observarse comúnmente en los bordes de las canchas de eventos deportivos. El Dance no incluye ningún otro elemento de cheerleading diferente al salto. Mientras que las rutinas requieren elementos obligatorios, el Cheer dance puede incluir una variedad de estilos como jazz, funk, pop, lyricals, novelty, etc.

CHEER-DANCE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 a 16 Integrantes</li> <li>• Damas y/o Varones</li> <li>• 3 Substitutos</li> <li>• Desde 14 años de edad</li> <li>• Prueba de Nacionalidad</li> </ul>

## ABIERTO DEL PANAMERICANO

CHEERLEADING FEMENINO	CHEERLEADING MIXTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 a 30 Integrantes</li> <li>• Solo Damas</li> <li>• 3 Substitutas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 a 30 Integrantes</li> <li>• 1 Varón mínimo y 10 máximo</li> <li>• 4 Substitutos (2 mujeres, 2 hombres)</li> </ul>

8 AÑOS A 10 AÑOS **JUNIOR A** 11 Y 12 AÑOS **JUNIOR B** 13, 14 Y 15 AÑOS JUVENIL  
16 en Adelante All Star

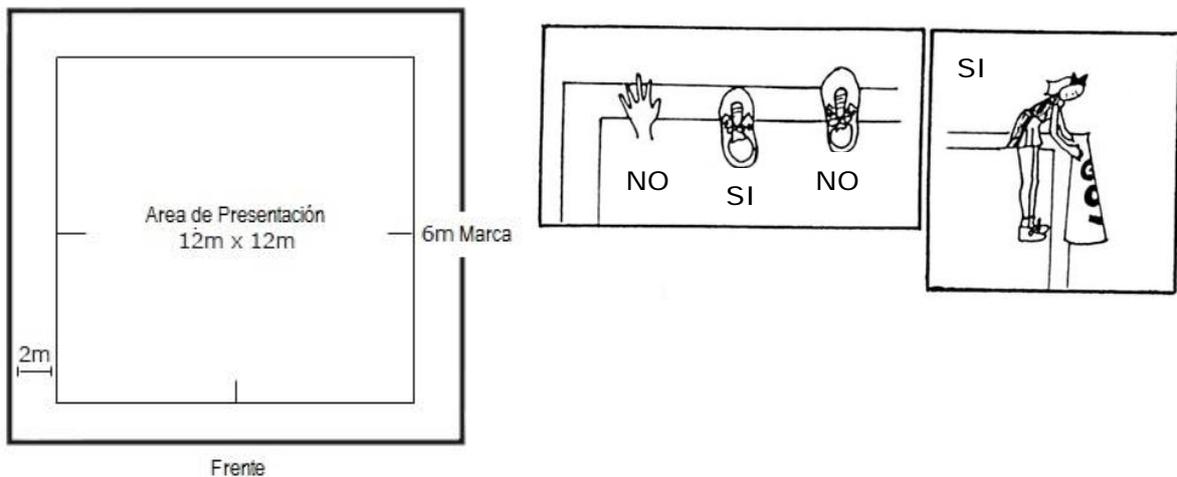
<p><b>GROUP STUNT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 Integrantes</li> <li>• Damas y/o Varones</li> <li>• 3 Substitutos</li> </ul>	<p><b>PARTNER STUNT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Integrantes</li> <li>• Damas y/o Varones</li> <li>• 3 Substitutos</li> </ul>
---	---

<p><b>CHEER-DANCE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 a 32 Integrantes</li> <li>• Damas y/o Varones</li> <li>• 3 Substitutos</li> </ul>
--

8 AÑOS A 10 AÑOS **JUNIOR A** 11 Y 12 AÑOS **JUNIOR B** 13, 14 Y 15 AÑOS JUVENIL

#### D. ÁREA DE COMPETENCIA PARA PANAMERICANO Y ABIERTO

El tapete/peana de competencia es de 14m x 14m y el área de presentación se encontrará demarcada con una cinta dentro del tapete/peana en un cuadrado de 12m x 12m. El grosor de la cinta estará contemplada dentro de los 12m x 12m y la parte exterior de ella serán los bordes. Habrá dos marcas para definir la mitad, una en el centro y otra en el frente del tapete. No está permitido pisar fuera de la marca de 12m x 12m una vez que la rutina haya comenzado. Se permite pisar fuera de la línea para alcanzar artículos/implementos (props) permitidos. Se prohíbe colocar marcas o puntos de referencia a excepción de los artículos/implementos (props) permitidos.



## E. RUTINA

La rutina puede ser interrumpida por un oficial del evento si es que ocurre un accidente. Problemas técnicos con el equipo de sonido del evento u otro problema atribuible a la producción también son legibles para que una rutina sea interrumpida. En cualquiera de los casos antes nombrados a los equipos se les permitirá presentarse nuevamente desde el principio de su rutina al final del orden de la división.

## F. MÚSICA

Todo equipo participante debe tener al menos 2 copias de su música (una para competir y otra de respaldo). La música debería ser marcada con el nombre del equipo, país, entrenador y división/categoría antes de ser llevada a la mesa de sonido, para que sea fácilmente identificable. Para tener mejores resultados, la música debiera ser de alta calidad y debe estar grabada en CD (tenga una copia en un reproductor mp3 y WAV / 4 como último recurso en el caso de que los CDs fallen).

Un representante del equipo será el responsable de que la música comience y termine. Esta persona debe permanecer todo el tiempo en la mesa de sonido y debe traer consigo el CD de respaldo. Si ocurre algún problema con la música, atribuible al equipo de sonido del evento, el equipo puede comenzar nuevamente su presentación.

Recuerde mantener los tiempos de la música dentro de lo permitido para evitar un descuento por exceder el límite de 2 minutos y 30 segundos (ver III.D. - PENALIZACIONES).

## G. DEFINICIONES (GLOSARIO)

### CHEER (Animación)

El propósito del cheer es obtener una mejor comunicación con el público al involucrarlo en la animación. Normalmente comienzan con 1, 2, 3, 4 o Listos!

Ejemplo:

Cheerleaders – Vamos tigres griten todos ¡BLANCO!

Público – ¡BLANCO!

### SIDELINE (Animación al Borde de la Cancha)

Los Sideline son frases cortas que se repiten para que el público logre aprenderlas rápidamente y las coreen junto con los cheerleaders. Normalmente el capitán comienza diciendo la frase y luego todo el equipo la repite más de 2 veces.

Ejemplo:

Rojo y Blanco, Tigres rujan alto,

Rojo y Blanco, Tigres rujan alto...

ELEVACIONES/ACROBACIAS (*Partner Stunts or Stunts*) – La habilidad que se obtiene al alzar o sostener a una persona en el aire.

**BASE** La persona en la capa inferior de una elevación/acrobacia (stunt) o pirámide.

**TOP** La persona que sube sobre otro individuo.

**SPOTTER** La persona con el rol de cuidar a la top.

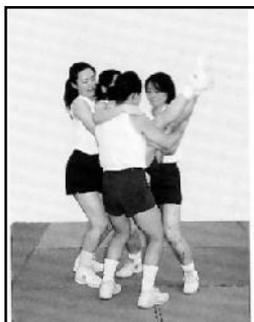
**BRACE** La persona que estabiliza o sostiene una elevación/acrobacia (stunt) al mantener contacto con la top. Esta persona no soporta todo el peso de la top.

### ATRAPE DE CUNA (*Cradle Catch*)

Es una manera de recibir a la top.

La top debe caer en posición carpada (pike).

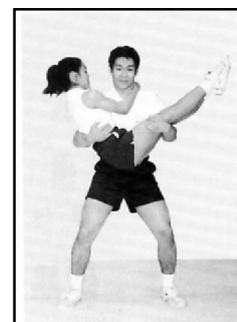
El número de personas que reciben puede variar dependiendo del tipo de habilidad que se ejecute.



Recepción en Cuna con 2 bases + 1 spotter



Recepción en Cuna con 1 base + 1 spotter



Recepción en Cuna con 1 base

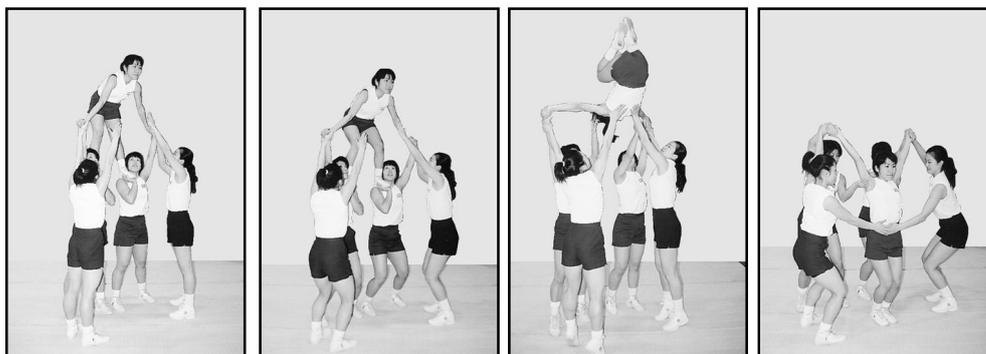
### LANZAMIENTO (*Toss*)

Es un movimiento en el cual la(s) base(s) al extender los brazos lanzan a la top en el aire.

Solo aquellos movimientos cuya intención es la de realizar una posición o ejecución aérea será definido como "Lanzamiento (toss)".

### MORTAL ASISTIDO (*Suspended Roll*)

Es un movimiento en donde una persona realiza un mortal en contacto con otra persona.



Mortal asistido hacia delante (suspended roll) con 2 bases + 2 spotters

### CAPA (*Layer*)

Es una unidad que expresa el número de personas que componen una elevación o pirámide.

1 Capa = Una persona con al menos un pie sobre en el suelo.

2 Capas = Una persona con más de la 1/2 del peso sobre la 1<sup>era</sup> Capa.

3 Capas = Una persona con más de la 1/2 del peso sobre la 2<sup>da</sup> Capa.

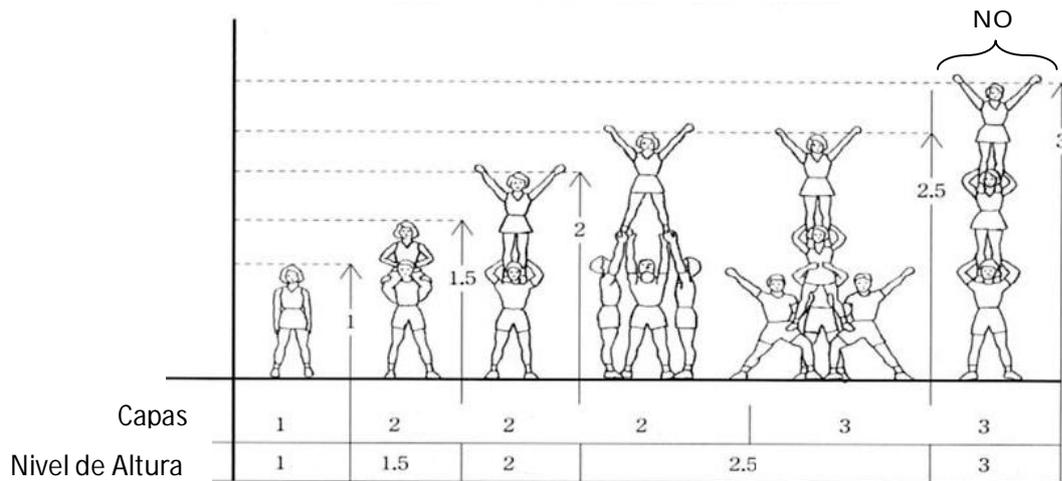
### NIVEL DE ALTURA

Es una unidad que expresa que tan alto es una elevación o pirámide.

1 Nivel de Altura = La altura de una persona parada recta.

0.5 Nivel de Altura = La mitad de la altura de una persona parada recta.

A medida que la altura aumenta la habilidad se expresa con 1.5, 2, 2.5



### III. PAUTAS DE COMPETENCIA (Competition Guidelines)

#### A. REQUERIMIENTOS DE RUTINA – CHEER (Cheer Requirements)

##### SEGURIDAD (Safety)

La seguridad de los competidores debe ser prioridad en todo evento. Todos los entrenadores son responsables del entrenamiento de sus atletas en la ejecución de habilidades para el nivel en el que se encuentran compitiendo.

Los representantes de un país o entrenadores no deben alentar el realizar habilidades (elevaciones [stunts], pirámides o gimnasia) que puedan poner en riesgo la integridad de los atletas.

##### ELEMENTOS DE RUTINA

La rutina debe incluir un mínimo de 1 cheer/sideline (animación) en la que los integrantes realizan de forma continua al menos 4 movimientos de brazos (motions) diferentes, simultáneamente y/o al mismo tiempo. (Claps y/o clasps (aplausos), manos en las caderas/muslos, no son aceptables). El cheer/sideline (animación) obligatorio debe realizarse sin música (no hay restricciones en cuanto a que idioma debe usarse para animar). Adicionalmente, el esquema debe incluir al menos 1 elevación (stunt) y 1 pirámide. Aunque estos son los únicos elementos obligatorios, existen más elementos en las planillas de evaluación que debería considerar cuando comience a crear su rutina. (Ver III.C.- EVALUACION.)

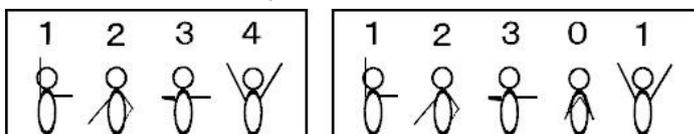
##### SUPLEMENTO CHEER/SIDELINE

En el Cheer debe incluirse las palabras/letras/colores que el público debe repetir junto con los cheerleaders.

Para el Sideline se debe repetir la misma frase corta más de 2 veces. La frase debiera tener más de 8 tiempos (1 octava).

##### SUPLEMENTO 4 MOVIMIENTOS DE BRAZOS (Motions)

Esta es la forma en que se cuenta el número de movimientos de brazos (motions)



### IMPLEMENTOS/ARTÍCULOS (*Props*)

Los únicos implementos/artículos (*props*) permitidos son: pompones, carteles/pancartas, banderas, lienzos/banners y megáfonos. La confección de estos implementos debe ser hecha con materiales ligeros y sin bordes o esquinas afiladas. Se alienta a que haya participación del público.

### TIEMPO DE LA RUTINA

El tiempo mínimo de la rutina es de 2 minutos y 15 segundos (00:02:15)

El tiempo máximo de la rutina es de 2 minutos y 35 segundos (00:02:35)

### INICIO DE LA RUTINA

El tiempo comenzará a cronometrarse desde la primera nota música, voz de mando, o el primer movimiento de Cheer.

Al comenzar la rutina todos deben estar dentro del área demarcada para competencia (un cuadrado de 12m x 12m). Todos los integrantes del equipo deben comenzar la rutina con al menos 1 pie sobre el suelo. Todos los integrantes deben estar en una posición inmóvil antes de comenzar la rutina. Cualquier falta a estas restricciones será penalizada (Ver III.D.- PENALIZACIONES).

### TERMINO DE LA RUTINA

El cronometraje de la rutina se detendrá con el último movimiento cheer, la última nota musical, o cuando todos los integrantes del equipo mantengan una posición estacionaria o inmóvil.

### ENTRADA Y SALIDA

Los implementos/artículos (*props*) deben ubicarse en el área de competencia tan pronto como sea posible. Cuenta con 60 segundos para estar preparado. Los equipos deben hacer su salida inmediatamente al terminar su rutina. Aunque a los equipos se les permite animar cuando salen, se descontaran 5 puntos por realizar cualquier tipo de habilidad (gimnasia, elevaciones, etc.) después de haber terminado la rutina.

## B. REQUERIMIENTOS DE RUTINA – DANCE

### (*Dance Requirements*)

#### ELEMENTOS DE RUTINA

La rutina debe incluir un mínimo de 1 doble pirouette, patadas altas (*high kicks*), espagat (*split*) frontal o lateral, 2 saltos (todos los integrantes del equipo deben mostrar el mismo salto) y 1 leap (todos los integrantes del equipo deben mostrar el mismo leap). Los Pompones (para los hombres es opcional) deben utilizarse de forma continua 1/3 (un tercio) del tiempo de la rutina (por ejemplo: si su rutina dura 2 minutos y 30 segundos, los pompones deben ser usados por al menos 50 segundos). Los elementos de apoyo (*props*) no se permiten (excepto los pompones). Cheers (animaciones), elevaciones (*stunts*), gimnasia, pirámides, y acrobacias (las caderas no deben rotar por sobre la cabeza) están prohibidos. Todas las habilidades obligatorias deben ser realizadas por todos los integrantes del equipo ya sea al mismo tiempo o en onda/canon/ripple (dentro de la misma secuencia pero en diferentes tiempos)

La rutina puede incluir variedad de estilos de baile tales como (pero no limitados a) jazz, funk, pop, lyrical, novelty, etc.

### IMPLEMENTOS/ARTÍCULOS (*Props*)

No está permitido ningún otro implemento/artículo (prop) diferente a los pompones. Si no se comienza la rutina con ellos, puede dejarlos en posición 60 segundos antes de la presentación de la rutina.

### TIEMPO DE RUTINA

El tiempo mínimo de la rutina es de 2 minutos y 15 segundos (00:02:15).

El tiempo máximo de la rutina es de 2 minutos y 35 segundos (00:02:35).

El tiempo se comenzará a cronometrarse desde la primera nota música, voz de mando, o el primer movimiento. Cuenta con 60 segundos para ubicar los pompones en el área de competencia. Cualquier falta a estas restricciones será penalizada (Ver III.D.- PENALIZACIONES).

### INICIO DE LA RUTINA

El tiempo se comenzará a cronometrarse desde la primera nota música, voz de mando, o el primer movimiento.

Al comenzar la rutina todos deben estar dentro del área demarcada para competencia (un cuadrado de 12m x 12m). Todos los integrantes del equipo deben comenzar la rutina con al menos 1 pie sobre el suelo. Todos los integrantes deben estar en una posición inmóvil antes de comenzar la rutina. Cualquier falta a estas restricciones será penalizada (Ver III.D.- PENALIZACIONES).

### TERMINO DE LA RUTINA

El cronometraje de la rutina se detendrá con el último movimiento o cuando todos los integrantes del equipo mantengan una posición estacionaria o inmóvil.

### ENTRADA Y SALIDA

Los pompones deben ubicarse en el área de competencia tan pronto como sea posible.

Cuenta con 60 segundos para estar preparado. Los equipos deben hacer su salida inmediatamente al terminar su rutina. Aunque a los equipos se les permite animar cuando salen, se descontarán 5 puntos por realizar cualquier tipo de habilidad después de haber terminado la rutina.

## C. EVALUACIÓN (*Scoring*)

El panel de jueces estará compuesto por representantes de IFC y por un juez de cada país participante. Cada juez evaluará toda la rutina con un total de 100 puntos a otorgar divididos en los diferentes elementos que componen la presentación. El puntaje más alto y el puntaje más bajo se descartarán, promediándose los demás.

Los jueces de penalización vigilarán por las faltas al reglamento de seguridad, ilegalidades, tiempo de rutina, etc. Este descuento se aplicará al subtotal del resultado que deja el promedio de las planillas de evaluación.

EVALUACIÓN 1<sup>er</sup> salida = 30%

EVALUACIÓN 2<sup>do</sup> salida= 70%

### OBJECIONES

Las objeciones o quejas sobre el evento serán recibidas en cheerperu@yahoo.com hasta 2 semanas después de terminado el evento. Rige el mismo procedimiento para las quejas sobre otros equipos participantes. La Federación Panamericana de Cheerleading en conjunto con la International Federation of Cheerleading discutirán los temas y buscaran la mejor solución.

## ITEMS DE EVALUACIÓN – CHEER (*Cheer Scoring*)

### ITEMS TECNICOS (*Technical Items*) = 50 Puntos

#### Expresión (*Expression*) – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Expresión Facial, Uso de la Voz, Implementos de Apoyo (props), Cheer/Sideline (animación)

#### Movimientos de Brazos (*Motions*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Limpieza, Fuerza, Velocidad, Postura, Control, Sincronización

#### Danza (*Dance*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Limpieza, Fuerza, Carisma, Velocidad, Precisión, Sincronización, Variedad de Movimientos.

#### Saltos (*Jumps*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Precisión, Altura, Limpieza, Flexibilidad, Aterrizaje, Dificultad, Número, Sincronización

#### Gimnasia (*Tumbling*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Precisión, Nivel de Habilidad, Altura, Aterrizaje, Variedad, Dificultad, Número

#### Elevaciones/Acrobacias (*Partner Stunts*) – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Estabilidad, Timing, Técnica, Dificultad, Transiciones, Posiciones, Control, Desmontes

#### Pirámides (*Pyramids*) – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Estabilidad, Timing, Técnica, Dificultad, Transiciones, Posiciones, Control, Desmontes

### DIFICULTAD (*Difficulty*) = 20 Puntos

#### Dificultad General – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Nivel de Habilidad, Habilidad Estándar, Velocidad

#### Velocidad, Transiciones – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Limpieza de las Habilidades, Timing, Fluidez

### EVALUACIÓN GENERAL (*Overall*) = 30 Puntos

#### Sincronización (*Sync*) – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Precisión, Conocimiento de la Rutina, Timing, Limpieza

#### Evaluación General – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Coreografía, Formaciones, Uso del Espacio

#### Perfección – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Perfección en General

## DESCUENTOS – CHEER (*Cheer Deductions*)

Los descuentos pueden ser aplicados entre 0.5 y 5.0 entre los siguientes:

#### Desequilibrios – Elevaciones (stunts) y Pirámides

- Leves: 0.5

- Graves: 1.0
- Caídas – Elevaciones (stunts) y Pirámides
- Leves: 1.5
  - Graves: 5.0
- Técnica Deficiente – Gimnasia: 1.0  
 Caídas – Gimnasia: 2.0  
 Falta de Spotters: 1.0  
 Formaciones Desordenadas: 1.0

Los descuentos por ilegalidades, tiempo, salidas de tapete, violación al código de vestimenta, no están incluidos en esta lista. (Ver III.D.- PENALIZACIONES / IV.- REGLAMENTO DE SEGURIDAD)

## ITEMS DE EVALUACIÓN – DANCE (*Dance Scoring*)

### SHOWMANSHIP = 15 Puntos

Proyección Facial / Confianza (*Facial Expression / Confidence*) – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Contacto Visual, Expresión Facial, Presencia Escénica

Energía (*Energy*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Entusiasmo, Espíritu

### TÉCNICA (*Technique*) = 30 Puntos

Pirouettes – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Estabilidad, Limpieza, Perfección, Dificultad, Combinación

Espagats (*Splits*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Flexibilidad, Técnica, Incorporación en la Rutina

Pateos (*Kicks*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Flexibilidad, Técnica, Dificultad, Combinación

Saltos Cheer (*Cheer Jumps*) – 5 Puntos (Saltar con ambos pies y caer con ambos pies al mismo tiempo)

Otorga puntaje por: Flexibilidad, Altura, Potencia, Velocidad, Técnica

Leaps – 5 Puntos (*Saltar con un pie y caer con un pie*)

Otorga puntaje por: Flexibilidad, Variedad, Dificultad, Técnico

Movimientos de Brazos en el Baile (*Arm Movement*) – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Limpieza, Velocidad, Precisión, Creatividad, Sincronización

### COREOGRAFÍA (*Choreography*) = 35 Puntos

Dificultad – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Grado de Dificultad, Consistencia en General, Técnica, Habilidad de los Integrantes

Interpretación Musical – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Variedad, Uso Adecuado del Estilo, Efectividad en el Cambio de Estilo

Originalidad – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Variedad de Estilos, Creatividad, Técnica

Fluidez de la Rutina – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Balance, Velocidad, Energía, Uso del Espacio, Transiciones

### **EJECUCIÓN (*Execution*) = 15 Puntos**

Formaciones – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Uso del Espacio, Variedad, Perfección, Cambios de Nivel

Sincronización – 10 Puntos

Otorga puntaje por: Limpieza, Precisión, Consistencia, Perfección, Nivel de Dificultad

### **PRESENTACIÓN GENERAL (*Overall*) = 5 Puntos**

Formaciones – 5 Puntos

Otorga puntaje por: Perfección de la Rutina, Apariencia, Energía, Showmanship

## **D. PENALIZACIONES (*Penalties*) < CHEER & DANCE >**

Resultarán en una descalificación aquellos EQUIPOS que usen lenguaje o movimientos vulgares, racistas o sugerentes,

### **EDAD**

Cualquier infracción a las edades establecidas de participación en las divisiones resultará en la descalificación del Equipo.

### **CODIGO DE VESTIMENTA**

Cualquier infracción al Código de Vestimenta resultará en la descalificación del Equipo. Presentarse con algún tipo de joyería o accesorios resultará en la descalificación del Equipo.

Presentarse con algún implemento medico no autorizado previamente por los oficiales del evento resultará en la descalificación del Equipo.

### **INFRACCIÓN DE TIEMPO DE RUTINA**

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por infringir los límites de tiempo.

### **ENTRADA Y SALIDA**

Se permiten 60 segundos para que el equipo entre al área de la competencia, acomode sus implementos de apoyo (props) y esté en posición para comenzar la rutina. Después de la presentación el equipo debe salir inmediatamente.

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por realizar habilidades fuera del tiempo de rutina.

### **INFRACCIÓN DE ÁREA DE COMPETENCIA**

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por cada vez que algún competidor se salga del área de presentación (12m x 12m demarcados con una cinta/huinchita)

### **INFRACCIONES AL REGLAMENTO DE SEGURIDAD**

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por cada vez que ocurra una infracción al reglamento de seguridad.

## EJERCICIOS OBLIGATORIOS

Se descontarán 10 puntos al puntaje final al no mostrar alguno de los ejercicios obligatorios.

# IV. REGLAMENTO DE SEGURIDAD IFC (IFC Safety Guidelines)

## <CHEER FEMALE – CHEER MIXED>

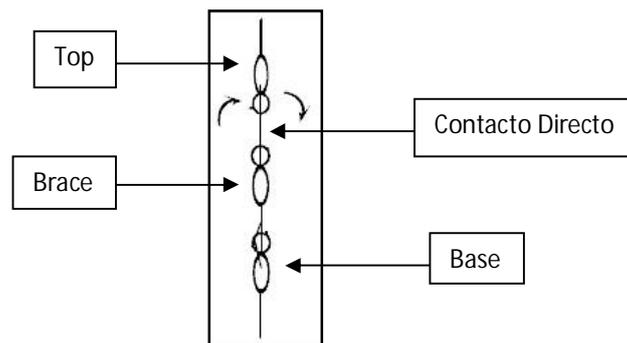
Si tiene alguna duda revise más arriba la sección DEFINICIONES

### A. ELEVACIONES/ACROBACIAS (Partner Stunts) Y PIRÁMIDES (Pyramids)

1) Todas las pirámides se limitan a 2 y 1/2 niveles de altura y a 3 capas.

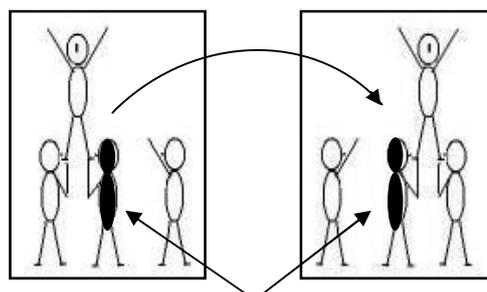
Durante una transición o subida, una persona puede pasar por sobre los 2 y 1/2 niveles de altura en contacto directo con una brace.

El largo de los brazos y las piernas se considera como 0.5 nivel de altura.



Transición que pasa por sobre los 2 y 1/2 Niveles

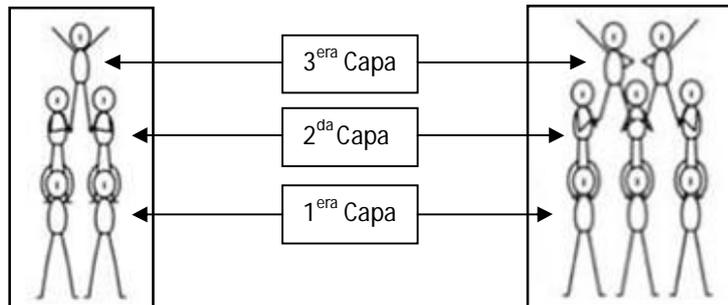
- 2) La base debe tener al menos un pie sobre el suelo.
- 3) Está prohibido cualquier lanzamiento (toss), gimnasia o salto sobre/debajo o a través de cualquier elevación (stunt)/pirámide o persona.
- 4) Está prohibido cualquier elevación (stunt) sobre/debajo o a través de cualquier elevación (stunt)/pirámide.
- 5) Una elevación (stunt) puede realizar una transición hacia un nuevo grupo de bases, pero debe tener contacto físico durante toda la transición(es) con al menos una base original, brace o spotter.



En este caso una de las bases originales mantuvo el contacto durante el cambio.

## B. SPOTTING (Vigilancia)

- 1) Los spotters (vigilantes) deben ser integrantes del equipo.
- 2) Todas las pirámides que superen 2 alturas deben tener 1 spotter (vigilante) por cada persona en la 3<sup>era</sup> capa. Los spotters (vigilantes) deben estar siempre preparados para atrapar a la top que se encuentra en la 3<sup>era</sup> capa.

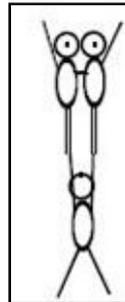


Al menos 1 spotter (vigilantes)

Al menos 2 spotters (vigilantes)

- 3) Si una base sostiene en extensión (que la base extienda sus brazos) a más de 1 top, debe haber 1 spotter por cada top.

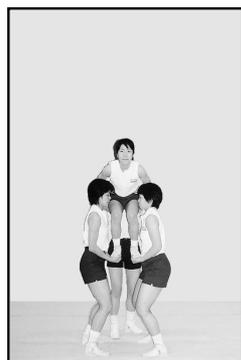
<Doble Cupie>



Al menos 2 spotters (vigilantes)

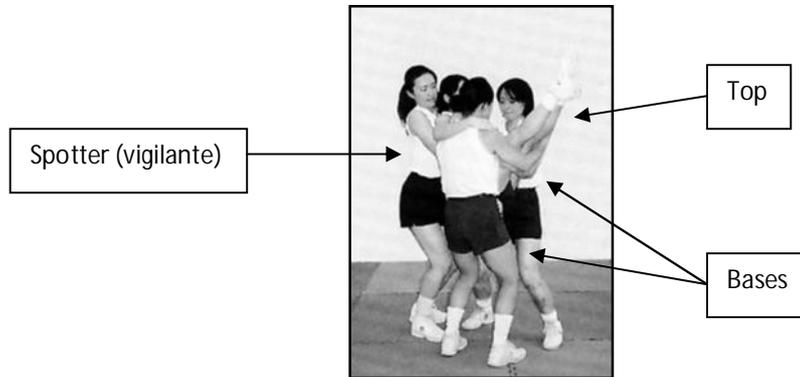
## C. LANZAMIENTOS (Tosses)

- 1) Cualquier tipo de lanzamiento debe realizarse desde el nivel del suelo. (Las bases que lanzan deben estar paradas sobre el suelo.)
- 2) Los lanzamientos de malla/red (basket toss) y cualquier lanzamiento similar, pueden ejecutarse con no más de 4 bases lanzando (incluido el spotter/vigilante).



Lanzamiento desde elevador/esponja está considerado como

- 3) Los lanzamientos de malla/red (basket toss) deben ser recibidos en cuna con 2 bases y 1 spotter (vigilante) para la recepción y cuidado de los hombros y cabeza. La top debe caer en posición carpada (pike).



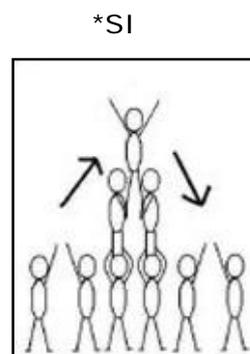
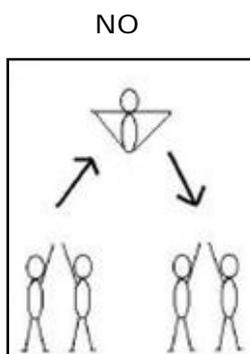
Recepción en cuna con 2 bases y 1 spotter (vigilante)

- 4) La top que ejecute un doble giro o habilidades que involucren un mortal (rotación de la cadera sobre la cabeza) desde un lanzamiento de malla/red (basket toss) o similar debe ser atrapada por 2 bases y 1 spotter (vigilante).
- 5) Cualquier lanzamiento donde la top no es recibida en una posición estacionaria (que las bases no se muevan de su sitio) debe ser recibida por las bases originales (las bases que la lanzaron).

LANZAMIENTO / Toss (Lanzamiento → Ejecución aérea → Recepción)  
 Todos los lanzamientos deben ser recibidos por las bases originales.

\*LANZAMIENTO A SUBIDA / Toss Up Climbing (Lanzamiento → Elevación / Pirámide → Desmonte → Recepción)

Cuando una top es lanzada hacia una pirámide o elevación (stunt), después de la posición final puede desmontar o ir hacia otro grupo de bases.

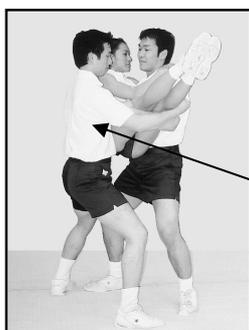


\* Cuando una top es lanzada hacia una elevación / pirámide, se sugiere que la distancia del recorrido no exceda de 3 metros y requiere de 1 spotter al momento de la llegada.

- 6) Se prohíbe cualquier lanzamiento (toss) sobre/debajo o a través de cualquier elevación/acrobacia (stunt), pirámide (pyramid) o persona.

#### D. DESMONTES (*Dismounts*)

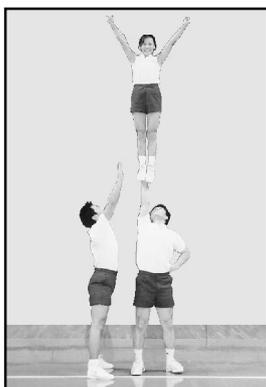
- 1) La top no puede desmontar desde los 2 niveles de altura y superior hacia el suelo sin la asistencia de otra persona.
- 2) La top que desmonta desde una elevación con una sola base realizando 1 mortal adelante o 2 giros debe ser recibida por la base original y adicionalmente 1 spotter (vigilante)



El spotter (vigilante) puede recibir la cuna por el costado o por atrás

Spotter (vigilante) recibiendo una cuna por el costado

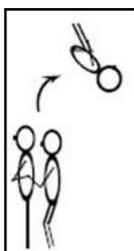
- 3) La top que desmonta desde la 3era capa de una pirámide realizando alguna habilidad gimnástica (giro, mortal, toe-touch, etc.) debe ser recibida por al menos 2 personas.
- 4) Se prohíbe desmontar desde elevaciones/acrobacias (stunts)/pirámides excediendo los 2 giros.
- 5) Se prohíbe desmontar desde elevaciones/acrobacias (stunts)/pirámides con mortales hacia adelante que excedan 1 rotación. (1 mortal adelante es permitido)
- 6) Se prohíben desmontes con mortal hacia atrás.
- 7) Se prohíbe desmontar con giros o mortal desde elevaciones/acrobacias en donde la base sostenga a la top con un solo brazo.



Ejemplo de elevación/acrobacia (stunt) donde la base sostiene a la top con un solo brazo.

#### E. SUBIDAS (*Load-ins*)

- 1) La top no debe subir con mortal hacia una pirámide.
- 2) Las subidas con giros no deben exceder las 2 rotaciones.
- 3) Las subidas con mortales libres deben originarse desde el nivel del suelo y están limitadas a 1 rotación (1 mortal).  
(Ejemplo: Está prohibido subir con mortal desde un lanzamiento.)



Ejemplo de subida con mortal desde el nivel del suelo

F. POSICIONES DEL CUERPO EN EL AIRE (*Body Positions in the Air*)

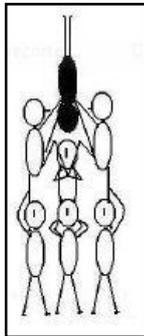
TOP	ROTACIONES DE MORTAL	ROTACIONES DE GIRO
EN 2 <sup>DA</sup> Y 3 <sup>ERA</sup> CAPA	Subidas *Subidas con mortal hacia elevaciones (stunts) deben originarse desde el nivel de suelo y no pueden exceder de 1 rotación.	Subidas y Desmontes Se limitan a 2 rotaciones
	Desmontes 1 rotación hacia el frente (1 mortal hacia adelante)	
LANZAMIENTOS DE MALLA/RED Y SIMILARES	1 rotación 1 rotación y 2 giros = SI 1 rotación y 3 giros = NO	Se limitan a 3 rotaciones

**NO DEBEN COMBINARSE**

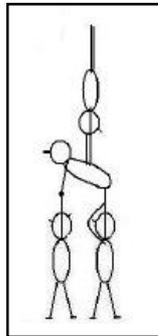
\*No hay excepciones para esta tabla.

G. INVERSIONES (*Inversions*)

1) Las pirámides invertidas se limitan a 2 y 1/2 niveles de altura y a 3 capas. La top en posición invertida debe ser asistida por al menos 1 persona en la 2<sup>da</sup> capa o en la capa inferior.



SI

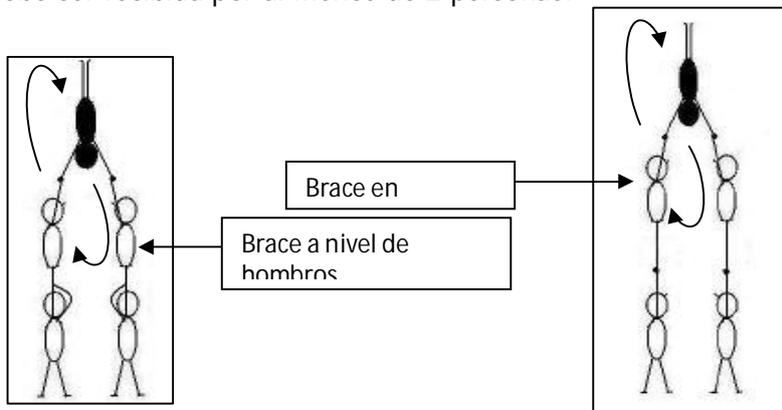


NO

2) Las inversiones descendientes desde extensión y/o 3<sup>era</sup> capa de una pirámide, deben ser recibidas por al menos 2 bases.

3)

4) Los mortales asistidos (suspended rolls) son permitidos si la top permanece físicamente en contacto con al menos 1 brace que se encuentre a nivel de hombros (prep level) o inferior y debe ser recibida por al menos de 2 personas.



#### H. ATERRIZAJES (*Landings*)

1) Está prohibido aterrizar en el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies.

#### I. GIMNASIA (*Tumbling*)

1) Se prohíbe la gimnasia por sobre o debajo de cualquier elevación/acrobacia (stunt), pirámide o persona.

2) Mientras se realiza alguna habilidad gimnástica se prohíbe sostener implementos/artículos (props), a excepción de los pompones.

3) Las habilidades de gimnasia están limitadas a 1 mortal (1 rotación de las caderas por sobre la cabeza en el aire) y 2 giros.

4) Ninguna habilidad de gimnasia debiera intentarse antes de haberla dominado a través de un correcto trabajo progresivo.

#### J. PROHIBICIONES

1) Prohibido el uso de mini tramps, trampolines o cualquier aparato que ayude a aumentar la altura.

## <GROUP STUNT >

### 1. - REGLAMENTO GENERAL

- A. La categoría Group Stunt se encuentra conformada por 5 personas.
- B. El tiempo mínimo de rutina será de 60 segundos con un tiempo máximo de 65 segundos.
- C. Group Stunts puede registrar un total de 7 personas: 2 mujeres substitutas en caso de ser femenino o 1 hombre y una mujer substitutos en caso de que el equipo sea mixto.
- D. En los group stunt mixtos el equipo debe incluir 3 hombres y 2 mujeres más dos substitutos (1 hombre y 1 mujer), en caso de querer conformar el equipo con dos hombres y tres mujeres se deberá solicitar la autorización al Comité Organizador del Campeonato.
- E. Bajo las reglas de seguridad y guías la rutina del group stunt deberá incluir música.

### 2.- ELEMENTOS DE LA RUTINA

- 1.- Las elevaciones se encuentran limitadas a 2 capas y 2.5 de altura
- 2.- La rutina debe contener los siguientes elementos:
- 3.- Debe incluir 2 lanzamientos en la rutina.
- 4.- Puede incluir movimientos o transiciones antes o después de los lanzamientos.
- 5.- La rutina no debe poseer dos elevaciones por separado, sin embargo elevaciones como con dos tops en una sola base son permitidas, ejemplo: double awesome or double cupid.
- 6.- El equipo no debe cambiar su top durante la rutina.

7.- Las pirámides no son permitidas.

8.- Los miembros de un equipo no deben ejecutar saltos o gimnasia sin que estos elementos formen parte de una subida hacia alguna elevación

9.- La rutina no debe contener baile, Cheer o sideline.

10.- Los accesorios como pompones, megáfonos, banderas, etc., no son permitidos.

### 3.- REGLAMENTO DE SEGURIDAD:

#### A. ELEVACIONES/ACROBACIAS

- La base debe tener al menos un pie sobre el suelo.
- Está prohibido cualquier lanzamiento (toss), gimnasia o salto sobre/debajo o a través de cualquier elevación (stunt)/pirámide o persona.
- Está prohibido cualquier elevación (stunt) sobre/debajo o a través de cualquier elevación (stunt)/pirámide.
- Una elevación (stunt) puede realizar una transición hacia un nuevo grupo de bases, pero debe tener contacto físico durante toda la transición(es) con al menos una base original, brace o spotter.
- Si una base sostiene en extensión (que la base extienda sus brazos) a más de 1 top, debe haber 1 spotter por cada top.

#### B. LANZAMIENTOS (Tosses)

- Cualquier tipo de lanzamiento debe realizarse desde el nivel del suelo. (Las bases que lanzan deben estar paradas sobre el suelo.)
- Los lanzamientos de malla/red (basket toss) y cualquier lanzamiento similar, pueden ejecutarse con no más de 4 bases lanzando (incluido el spotter/vigilante).
- Los lanzamientos de malla/red (basket toss) deben ser recibidos en cuna con 2 bases y 1 spotter (vigilante) para la recepción y cuidado de los hombros y cabeza. La top debe caer en posición carpada (pike).
- La top que ejecute un doble giro o habilidades que involucren un mortal (rotación de la cadera sobre la cabeza) desde un lanzamiento de malla/red (basket toss) o similar debe ser atrapada por 2 bases y 1 spotter (vigilante).
- Cualquier lanzamiento donde la top no es recibida en una posición estacionaria (que las bases no se muevan de su sitio) debe ser recibida por las bases originales (las bases que la lanzaron).

LANZAMIENTO / Toss (Lanzamiento → Ejecución aérea → Recepción)

Todos los lanzamientos deben ser recibidos por las bases originales.

- Se prohíbe cualquier lanzamiento (toss) sobre/debajo o a través de cualquier elevación/acrobacia (stunt), pirámide (pyramid) o persona.

### C. DESMONTES (*Dismounts*)

- La top que desmonta desde una elevación con una sola base realizando 1 mortal adelante o 2 giros debe ser recibida por la base original y adicionalmente 1 spotter (vigilante)
- Se prohíbe desmontar desde elevaciones/acrobacias (stunts)/pirámides excediendo los 2 giros.
- Se prohíbe desmontar desde elevaciones/acrobacias (stunts)/pirámides con mortales hacia adelante que excedan 1 rotación. (1 mortal adelante es permitido)
- Se prohíben desmontes con mortal hacia atrás.
- Se prohíbe desmontar con giros o mortal desde elevaciones/acrobacias en donde la base sostenga a la top con un solo brazo.

### D. SUBIDAS (*Load-ins*)

- Las subidas con giros no deben exceder las 2 rotaciones.
- Las subidas con mortales libres deben originarse desde el nivel del suelo y están limitadas a 1 rotación (1 mortal).

(Ejemplo: Está prohibido subir con mortal desde un lanzamiento.)

### E. ATERRIZAJES (*Landings*)

- Está prohibido aterrizar en el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies.

### F. PROHIBICIONES

- Prohibido el uso de mini tramps, trampolines o cualquier aparato que ayude a aumentar la altura.

## 4.- PENALIZACIONES:

Resultarán en una descalificación aquellos EQUIPOS que usen lenguaje o movimientos vulgares, racistas o sugerentes,

- Edad

Cualquier infracción a las edades establecidas de participación en las divisiones resultará en la descalificación del Equipo.

- Código De Vestimenta

Cualquier infracción al Código de Vestimenta resultará en la descalificación del Equipo. Presentarse con algún tipo de joyería o accesorios resultará en la descalificación del Equipo.

Presentarse con algún implemento medico no autorizado previamente por los oficiales del evento resultará en la descalificación del Equipo.

- Infracción de tiempo de rutina

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por infringir los límites de tiempo.

- Entrada y salida

Se permiten 60 segundos para que el equipo entre al área de la competencia, acomode sus implementos de apoyo (props) y esté en posición para comenzar la rutina. Después de la presentación el equipo debe salir inmediatamente.

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por realizar habilidades fuera del tiempo de rutina.

- Infracción de área de competencia

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por cada vez que algún competidor se salga del área de presentación (12m x 12m demarcados con una cinta/huinchita)

- Infracciones al reglamento de seguridad

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por cada vez que ocurra una infracción al reglamento de seguridad.

- Ejercicios obligatorios

Se descontarán 10 puntos al puntaje final al no mostrar alguno de los ejercicios obligatorios.

- Se incluye además la tabla de penalizaciones descrita en páginas anteriores

## <PARTNER STUNT >

### 1. - REGLAMENTO GENERAL

- A. La categoría Partner Stunt se encuentra conformada por 2 personas más un spotter masculino.
- B. Se deberá incluir en el equipo dos substitutes (1 hombre y 1 mujer)
- C. El tiempo mínimo de rutina será de 55 segundos con un tiempo máximo de 60 segundos.
- D. El uniforme debe ser igual que en la División de Cheerleading.
- E. En general todos los integrantes del equipo deben comenzar la rutina con al menos un pie dentro del área de competencia.
- F. El tiempo comienza a correr con la primera nota de música o el primer movimiento y termina con la última nota musical o con el último movimiento.
- G. Los equipos pueden mostrar su espíritu brevemente ante el público, cualquier tipo de ejecución (elevaciones, gimnasia, etc) antes o después de la rutina se encuentran prohibidos y los mismos pueden ser penalizados
- H. Bajo las reglas de seguridad y guías la rutina del partner stunt deberá incluir música.

### 2.- ELEMENTOS DE LA RUTINA

1.- Desmonte con giro desde extensión en Heel Stretch en cualquier parte de la rutina

2.- Los miembros de un equipo no deben ejecutar saltos o gimnasia sin que estos elementos formen parte de una subida hacia alguna elevación.

3.- Son permitidos los giros y dobles giros al momento de realizar un desmonte.

4.- La rutina no debe contener baile, Cheer o sideline.

5.- Los accesorios como pompones, megáfonos, banderas, etc., no son permitidos.

### 3.- REGLAMENTOS DE SEGURIDAD

- ELEVACIONES/ACROBACIAS (Partner Stunts)

- La base debe tener al menos un pie sobre el suelo.
- Está prohibido cualquier lanzamiento (toss), gimnasia o salto sobre/debajo o a través de cualquier elevación (stunt)/pirámide o persona.
- Está prohibido cualquier elevación (stunt) sobre/debajo o a través de cualquier elevación (stunt)/pirámide.

- SPOTTING (Vigilancia)

- Los spotters (vigilantes) deben ser integrantes del equipo.

- DESMONTES (*Dismounts*)

- La top que desmonta desde una elevación con una sola base realizando 1 mortal adelante o 2 giros debe ser recibida por la base original y adicionalmente 1 spotter (vigilante)
- Se prohíbe desmontar desde elevaciones/acrobacias (stunts)/pirámides excediendo los 2 giros.
- Se prohíbe desmontar desde elevaciones/acrobacias (stunts)/pirámides con mortales hacia adelante que excedan 1 rotación. (1 mortal adelante es permitido)
- Se prohíben desmontes con mortal hacia atrás.
- Se prohíbe desmontar con giros o mortal desde elevaciones/acrobacias en donde la base sostenga a la top con un solo brazo.

- SUBIDAS (*Load-ins*)

- Las subidas con giros no deben exceder las 2 rotaciones.
- Las subidas con mortales libres deben originarse desde el nivel del suelo y están limitadas a 1 rotación (1 mortal).

- ATERRIZAJES (*Landings*)

- Está prohibido aterrizar en el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies.

### 4.- PENALIZACIONES:

Resultarán en una descalificación aquellos EQUIPOS que usen lenguaje o movimientos vulgares, racistas o sugerentes,

- Edad

Cualquier infracción a las edades establecidas de participación en las divisiones resultará en la descalificación del Equipo.

- Código De Vestimenta

Cualquier infracción al Código de Vestimenta resultará en la descalificación del Equipo. Presentarse con algún tipo de joyería o accesorios resultará en la descalificación del Equipo.

Presentarse con algún implemento medico no autorizado previamente por los oficiales del evento resultará en la descalificación del Equipo.

- Infracción de tiempo de rutina

Se descontarán 2 puntos al puntaje final por infringir los límites de tiempo.

- Entrada y salida

Se permiten 60 segundos para que el equipo entre al área de la competencia, acomode sus implementos de apoyo (props) y esté en posición para comenzar la rutina. Después de la presentación el equipo debe salir inmediatamente.

Se descontarán 2 puntos al puntaje final por realizar habilidades fuera del tiempo de rutina.

- Infracciones al reglamento de seguridad

Se descontarán 5 puntos al puntaje final por cada vez que ocurra una infracción al reglamento de seguridad.

- Ejercicios obligatorios

Se descontarán 10 puntos al puntaje final al no mostrar alguno de los ejercicios obligatorios.

- Se incluye además la tabla de penalizaciones descrita en páginas anteriores

- Spotter

Adicionalmente al spotter que posea cada uno de los equipos se contará con un spotter de la organización.

El spotter no debe asistir en ninguno de los elementos de la rutina a excepción de la recepciones en canasta.

El spotter puede tener las siguientes penalizaciones:

- 1.- 1 punto si asiste la elevación antes de que esta se haya completado.
- 2.- 1.5 si asiste la elevación de manera tardía una vez que ésta haya sido completada.

## NUMERO DE SPOTTERS DEL CAMPEONATO (Seguridad del Campeonato)

- Cheerleading: 3 – 4 Spotters.
- Group Stunt: 1 – 2 spotters.
- Partner Stunt: 1 spotter

## V. CÓDIGO DE VESTIMENTA

### <CHEER>

Los uniformes deben ser apropiados para el cheerleading (sin bolsillos, gorros o capuchas). No se deben usar materiales que se transparenten. La ropa interior no debe ser visible. No deben tener piezas desprendibles ni se pueden remover partes del uniforme. No se permite el uso de "pantyhouse".

(Infracciones al Código de Vestimenta – ver III.D.- PENALIZACIONES)

### Calzado

Todos los competidores deben usar zapatillas/zapatos de caucho/zapatos deportivos apropiados para esta actividad. Los integrantes de un equipo deben usar zapatillas del mismo color.

### <CHEER-DANCE >

La vestimenta debe ser apropiada para bailar. No se debe usar materiales que se transparenten. La ropa interior no debe ser visible. Ropa de color similar al de la piel se permite. No deben tener piezas desprendibles ni se pueden remover partes del uniforme. Debe considerar una vestimenta apta para toda la familia.

(Infracciones al CODIGO DE VESTIMENTA – ver III.D.- PENALIZACIONES)

### Calzado

Todos los competidores deben usar zapatillas deportivas o de danza que sean apropiados para este deporte. Los integrantes de un equipo deben usar zapatillas del mismo color.

### <CHEER Y CHEER-DANCE >

### Cabello

Todos los competidores(as) con el cabello largo deben tenerlo amarrado atrás de manera tal que su rostro quede despejado.

## Accesorios

Todos los accesorios para sujetar el cabello deben estar firmemente puestos. Solo pinches/sujetadores planos se pueden usar. (Infracción por Accesorios – ver III.D.-PENALIZACIONES)



PFC 2010 / 2013