



UNIVERSAL DANCE

REGLAMENTO Universal Dance de **CHEERLEADING**

Reglamentación básica para todas las disciplinas:

- Están prohibidos el uso de fuegos artificiales, petardos, velas, antorchas o cualquier otro elemento que genere un riesgo a los mismos participantes y/o a los espectadores.

EL COACH y su ayudante SON RESPONSABLES:

- ✓ EL Profesor es el responsable por sus alumnos durante el desarrollo integral del torneo y por los daños que los mismos pudieran causar.
- ✓ El Profesor deberá contar con la contratación de un seguro **de accidente personal que contemple y respalde actividades de riesgo y en altura mayor a 2 metros**, para todos sus alumnos a cargo
- ✓ El Profesor deberá acreditarse antes del comienzo del evento, firmando el “contrato de participación”
- ✓ El Profesor deberá tener una carpeta con las fotocopias del DNI (perfectamente legibles) correspondientes a todos sus alumnos, las cuales deberán ser presentadas, solo en el caso de que los Jueces así lo requieran
- ✓ El Profesor deberá bajarse la autorización de Menores de la página web de Universal Dance (www.torneouniversaldance.com), y hacerla firmar por los padres de los menores de 18 años, para entregarlas durante su acreditación en el
- ✓ Campeonato.
- ✓ Las reposiciones de obras coreográficas (NO PROPIAS) originales de distintos autores, serán presentadas bajo la **absoluta** responsabilidad del maestro/ Profesor que firma la ficha de inscripción.
- ✓ Dar inicio y término a la música de su rutina, debe ubicarse en el sector de Sonido, junto al Musicalizador del evento.

CATEGORÍAS: Es la división de los participantes por **EDADES**.

Cada Coreografía/ Rutina inscrita en Universal Dance, determinará su CATEGORIA según la edad cronológica de cada participante al momento de competir en cada una de las instancias de Universal Dance (Selectivo, Sudamericano o Intercambio Cultural).

* Se podrá tener hasta un 30% de participantes con edad mayor a la de su categoría

* En caso de haber solo 1 participante mayor, su edad es ilimitada.

MÚSICA:

Se podrá utilizar más de un tema musical, cortes, parche, silencios y efectos musicales.

La composición de la música (estructura), técnicamente debe ser perfecta respetando las frases musicales (las octavas), sin cortes abruptos; dando un sentimiento de una sola pieza, con fluidez, con un claro inicio y un claro final.

La música elegida deberá ser de Alta Calidad, la edición de la música deberá ser de profesional y bien integrada.

Recuerde que la velocidad adecuada es aquella que le permite a los bailarines realizar los movimientos técnicamente correctos.

El operador del sonido no podrá modificar la velocidad por medio del pitch

El profesor deberá **ENVIAR SU MUSICA POR MAIL A:** musicauniversaldance@hotmail.com una vez que reciba el Orden de Salida **DEFINITIVO:** Rotulando cada una de sus canciones de la siguiente forma: (Por ejemplo)

94. Cheer. Grupo. JUNIORI. Prof. Jimena Aguirre
(Nº de Orden + Disciplina + Modalidad + Categoría + Profesor)

Además deberá llevar **2 PEN DRIVE** como copias de Seguridad el día del Torneo, rotuladas de igual manera

ORDEN DE SALIDA DE LA COMPETENCIA: las categorías y los niveles estarán determinados por la Organización.

ESQUEMA DE COMPETENCIA Y MODALIDADES: Es la división de los participantes por **CANTIDAD**.

Modalidad	Cantidad de Participantes	TIEMPO REGLAMENTARIO
BEST JUMPER	1 Participante <u>Categorías:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Peewe: Hasta 9 años • Junior: 10 a 14 años • Senior: 15 a 17 años • Open: de 18 en adelante 	<u>Tiempo Máximo de Ejecución:</u> 1 Minuto Mínimo 3 Saltos Máximo 5 saltos <u>Exigencia mínima:</u> Doble Toe Touch para todas las categorías Pueden ser ejecutados consecutivamente o con motions de conexión
BEST CHEERLEADING	1 Participante <u>Categorías:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Peewe: Hasta 9 años • Junior: 10 a 14 años • Senior: 15 a 17 años • Open: de 18 en adelante 	<u>Tiempo Máximo de Ejecución:</u> 1'30" Minuto Debe incluir en su Rutina: (en este orden) <ul style="list-style-type: none"> • 1 diagonal de gimnasia Junior: Exigencia mínima en su diagonal: Rondó Flic Flac Senior y Open: Exigencia mínima en su diagonal: Rondó Mortal • Grito con Motions Con un máximo de 5 Trucos (es decir cualquier elemento gimnástico o salto extra) • Saltos
CUARTETOS	4 Integrantes (2 Bases, 1 Spoter y 1 Flyer que debe ser una dama). Los mejores Cheers del Equipo <u>Categorías:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Junior: 10 a 14 años • Senior: 15 a 17 años • Open: de 18 en adelante 	Máximo 2'30 min Debe incluir en su Rutina SÓLO: <ul style="list-style-type: none"> • Elevaciones y Lanzamientos • No se permite hacer motions, saltos ni elementos gimnásticos.
EQUIPOS	12 ó más Integrantes. <u>Categorías:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Peewe: Hasta 9 años • Junior: 10 a 14 años • Senior: 15 a 17 años • Open: de 18 en adelante <ul style="list-style-type: none"> ➤ FEMENINO ➤ MIXTO: Los equipos de Cheerleading mixtos pueden tener hasta un 50% de varones. 	Máximo 2'30 min

Importante:

En la instancia Selectiva no se aplicara descuento a las coreografías que excedan el tiempo máximo establecido por la Organización, aunque, en caso de puntajes empatados, ganara la rutina que haya cumplido con el reglamento.

En la instancia SUDAMERICANA, las coreografías que excedan **el tiempo reglamentario**, SERÁN AUTOMATICAMENTE **DESCALIFICADAS**.

- **Tolerancia:** Será de más (+) menos (-) 5 segundos. El tiempo se contabilizara a partir del primer sonido musical.

PERÍMETRO DE COMPETENCIA

En el caso de realizarse en un Teatro, se podrá utilizar el escenario en su totalidad; está prohibido el ascenso/ descenso del mismo durante la rutina / coreografía. **NO están permitidas las entradas y salidas laterales.**

En el caso de los estadios, el sector estará demarcado, sólo para una mejor orientación de los alumnos.

🚦 Todos los competidores deben iniciar su rutina en el área de competencia, no pueden realizar elevaciones o gimnasia antes de iniciar su rutina, así como animaciones grupales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN: Puntaje máximo 100 puntos. La planilla de evaluación se compone de los siguientes ítems para calificar el desempeño del grupo competidor.

Criterios de Evaluación para CUARTETOS	
1. ELEVACIONES	20 (Veinte)
2. LANZAMIENTOS	20 (Veinte)
3. GRADO DE DIFICULTAD	20 (Veinte)
4. IMPRESIÓN GENERAL Y PROYECCION	20 (Veinte)
5. COREOGRAFIA	20 (Veinte)

SISTEMA DE EVALUACIÓN: Puntaje máximo 100 puntos. La planilla de evaluación se compone de los siguientes ítems para calificar el desempeño del grupo competidor.

Criterios de Evaluación para EQUIPOS	
6. MOTIONS	10 (diez)
7. SALTOS	10 (diez)
8. CHEERDANCE	10 (diez)
9. GIMNASIA	10 (diez)
10. ELEVACIONES	10 (diez)
11. PIRAMIDES	10 (diez)
12. LANZAMIENTOS	10 (diez)
13. GRADO DE DIFICULTAD	10 (diez)
14. IMPRESIÓN GENERAL Y PROYECCION	10 (diez)
15. COREOGRAFIA	10 (diez)

1. MOTIONS:

Son movimientos fundamentales de brazos y piernas, utilizados en Cheerleading. Los motions son el fundamento más importante, puesto que de su buena ejecución dependen todos los demás fundamentos.

Se tendrá en cuenta la precisión y expresión de las diferentes posiciones de las manos, la utilización de los brazos y cabeza; como así también de las piernas, y las combinaciones que realicen entre ellos, las cuales deberán ser precisas, fijando cada posición y cuidando siempre la correcta colocación de la espalda.

2. SALTOS:

Los saltos son la proyección del ejecutante hacia arriba, utilizando combinaciones de series de motions que involucren, un despegue del ejecutante desde el suelo, una fase aérea donde se realiza una figura; luego un aterrizaje y recuperación, cuidando de amortiguar la caída. Ver tabla de saltos y sus valores/puntajes.

3. DANZA | CHEERDANCE:

Grupo de frases coreográficas donde se involucra todo el equipo. Se muestran diferentes estilos, pero siempre teniendo como base movimientos en bloque, enérgicos y utilizando todos los niveles y direcciones de movimiento, en grupo o canon.

4. GIMNASIA | CHEERNASTIC:

La ejecución de gimnasia en Cheerleading es un fundamento muy importante y de gran atractivo para tu rutina, debes seguir siempre la progresión en dificultad, existen muchos ejercicios y combinaciones posibles. Ver tabla de Elementos Gimnásticos y sus valores/puntajes.

Se podrán UTILIZAR ELEMENTOS GIMNASICOS DE TODOS LOS NIVELES.

5. ELEVACIONES:

Elevación de un ejecutante o top, sobre una o dos bases (compañeros de equipo). Esta elevación involucra cuatro fases: preparación, arranque, ejecución y desmonte.

La elevación en dupla debe ser siempre la base principal quien reciba el desmonte.

Es considerado dupla cuando existe una base principal y una base de seguridad que puede o no estar en contacto, esta debe mantener su posición siempre al lado o atrás de la base principal.

Se podrán UTILIZAR ELEVACIONES DE TODOS LOS NIVELES, siempre y cuando éstas estén correctamente ejecutadas y no pongan en riesgo a sus integrantes.

6. PIRÁMIDES:

Formación creada a partir de la unión visual o de contacto entre dos o más elevaciones, esto involucra la existencia de niveles.

7. LANZAMIENTOS:

Proyección de un ejecutante hacia el aire, involucra un despegue, fase aérea y una recepción, por parte de unas bases, que pueden ser tres o cuatro.

Los lanzamientos pueden ser ejecutados con un máximo de cuatro bases más la ejecutante, el mismo grupo que lanza es el que recibe (salvo en cambios de base, solo permitidos en la categoría Adulto).

Todos los lanzamientos deben ser recibidos en forma de canasta y por tres bases como mínimo.

✚ **NO está permitido:** el uso de mini-trampolines, colchonetas o cualquier aparato para impulsar a un participante.

✚ **Están prohibidos:** .Los aterrizajes en el suelo desde un salto, lanzamiento, elevación etc. de rodillas, glúteos, de cúbito abdominal o dorsal

8. GRADO DE DIFICULTAD:

Se refiere al nivel alcanzado por el equipo, aunque Baby, Junior, Senior y Adulto, tienen restricciones diferentes, se pueden escoger elementos básicos, intermedios y avanzados.

De su elección y correcta ejecución técnica dependerá el puntaje obtenido en este ítem.

9. IMPRESIÓN GENERAL Y PROYECCIÓN:

Se evaluará la elección y calidad musical, proyección del equipo, comunicación y respuesta del público, energía, grito de animación, vestuario, apariencia personal y del equipo, calidad y utilización de elementos de apoyo (carteles, megáfonos, banderas, etc.).

• **SELECCIÓN E INTERPRETACIÓN MUSICAL:**

La selección musical es uno de los aspectos más importantes dentro de los componentes coreográficos.

Se evaluará la apropiada elección de los temas musicales y la forma en que éstos se unen en la edición musical.

La originalidad en el momento de la **elección musical** es importante, como así también definir el carácter de la misma, mostrando una relación armoniosa entre música y movimiento.

Se permitir la utilización todo tipo de canciones, bases y melodías, de todas las épocas, siempre con la base que requiere esta Disciplina.

La velocidad de la música elegida deberá facilitar transiciones de movimientos con TECNICA y SEGURIDAD.

Se tendrá en cuenta si la coreografía **interpreta** la música elegida y el apropiado uso y calidad de los efectos sonoros.

Se recomienda buscar temas con cambios de ritmo, para facilitar la dinámica de la coreografía.

Se observará la eficaz utilización de las variaciones rítmicas y melódicas, traducidas en movimientos diferentes, bien marcados y diferenciados (voz, intensidad, instrumentos, variaciones, etc.) y a través de los mismos, la capacidad interpretativa del coach y de su equipo.

Los participantes deberán tener la capacidad de identificar y respetar el ritmo y la melodía, frases musicales y acentos: permitiendo visualizar los movimientos y la música como elementos inseparables, a lo largo de toda su presentación.

- **CARISMA Y PROYECCIÓN:**

Aquí se considerará la Actitud escénica, calificando a aquellos integrantes y al equipo en su totalidad por la gracia que expresen, una emoción que impacte al público al ejecutar la coreográfica.

Es la Presentación del grupo lo que se tomara en cuenta, su habilidad para cautivar a la audiencia con su energía, entusiasmo, apariencia, la puesta en escena.

Será positivo para la evaluación observar una actitud innata o espontánea y no una sobreactuada.

La actitud debe ser dinámica y consistente, mostrar una continua expresión facial y física para el contacto visual y presencia que motive.

Carisma NO significa solamente sonreír constantemente o mirar fijo al jurado, es mucho más que eso, es un aspecto imprescindible para generar la atención y emoción del público. El equipo entero tiene que conectarse con la audiencia y así evocar una respuesta emocional. En este ítem el jurado observará la expresividad, proyección, "Fuerza" y seguridad que los bailarines transmitan, tanto equipo como individualmente.

La proyección de los Cheerleading tiene que ser fuerte y constante durante toda la coreografía, deben verse muy confiados, generando contacto visual con la audiencia expresándose a través del movimiento del cuerpo y las expresiones faciales.

En los más pequeños y en los grupos que recién se inician, aconsejamos al profesor aprovechar la espontaneidad propia de los niños, sin gestos forzados.

- **VESTUARIO Y ASPECTO FÍSICO:**

Los Cheerleadings deben lucir una apariencia limpia y prolija, que realce al grupo sobre el escenario.

VESTUARIO: Varones: remera, pantalón corto o largo y zapatillas blancas.

Damas: Pollera, malla, culote, body o top, y zapatillas blancas

Debe ser adecuada con la debida contención corporal, ya que ninguna de las partes íntimas ni la ropa interior deben ser visibles.

El vestuario debe estar acorde a la edad y el físico de los bailarines, cuidando siempre la integridad y la estética de TODOS los integrantes del equipo.

Es importante una buena combinación en la selección de colores con los detalles del diseño.

El **cabello** debe estar firmemente atado.

El **calzado** deberá estar limpio, y en lo posible, ser iguales en todos los participantes.

✚ Están prohibidas las zapatillas de gimnasia rítmica (blandas) o participar descalzo.

- **EL GRITO y ELEMENTOS DE APOYO:**

El grito de animación deberá estar presente en todas las coreografías.

El mismo deberá ser fuerte y sonoro, cantado por todos los miembros del equipo y su duración deberá ser de 30 segundos. Podrá estar en cualquier momento de la coreografía, pudiendo ejecutarse con o sin música.

El uso de elementos simples y prácticos, como banderines, megáfonos, porras, etc., será muy tenido en cuenta.

El equipo tendrá un minuto de tiempo (antes y después de la presentación) para armar y desarmar el escenario.

10. COREOGRAFÍA:

Se refiere a la composición y armado coreográfico, disposición de los momentos claves, presentación, desarrollo, clímax y resolución. Transiciones, utilización del espacio y niveles de movimiento.

- **COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA:**

Es el proceso del armado (principio, desarrollo y final) de la coreografía; donde solo se deberá ver animación, combinaciones de patrones de movimientos y pasos específicos.

Elevarán el Puntaje: Transiciones creativas e innovadoras, sumado a un buen aprovechamiento del espacio y a la dinámica interacción entre los miembros del equipo. Así como también: La complejidad de los movimientos junto a la utilización de los elementos escénicos como cánones y firmas/ sellos memorables.

En conclusión: este ítem habla de **la coreográfica como producción integral**: coherencia en la selección y utilización de la música, el movimiento, la expresividad, alegría / entusiasmo, el vestuario, integrándose todos ellos de forma armónica para mostrar una clara idea de lo que el Coach pensó para la realización de la coreografía.

- **CREATIVIDAD:**

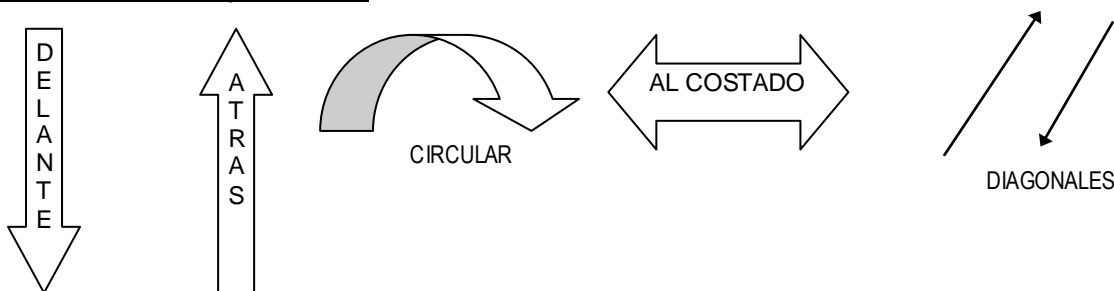
En esta ítem se evaluará la originalidad del coreógrafo, su capacidad cognitiva, y de innovar en cuanto; elevaciones, pirámides transiciones novedosas, Firmas o ideas creativas, y todo aquello incluido en la coreografía nunca visto sumaran puntos importantes al grupo. La creatividad marca el estilo propio de cada entrenador.

- **MANEJO ESCÉNICO:**

El **manejo escénico** es la forma en que los integrantes del grupo se mueven y utilizan el espacio arriba del escenario, tanto individualmente, como siendo parte *irreemplazable* de su equipo. Es la "buena disposición" de los integrantes durante la coreografía. El Compañerismo aquí juega un papel fundamental. Mostrar una interacción física y dinámica entre los integrantes es exhibir la habilidad para el sentido del compañerismo a través de la coreografía. La coreografía debe integrar a los participantes de una manera creativa. Las ventajas de ser más de una persona bailando, deben ser utilizadas efectivamente a través de: **variación de direcciones, trayectorias, desplazamientos, formaciones y elevaciones.**

Se observará, la originalidad y creatividad en las figuras y firmas, y como se llega al armado de las mismas. La realización de distintas formaciones, como así también el uso de todo el escenario.

Ejemplos de desplazamientos y direcciones:



Todas las figuras espaciales que se observen deberán ser precisas, llevadas a cabo con seguridad y claridad por parte de todos y cada uno de los bailarines. Se tendrán en cuenta todos los desplazamientos y ubicaciones individuales, tanto como las grupales

Un integrante con buen manejo escénico, no debe "chocarse" con sus compañeros, debe saber llevar los posibles errores o equivocaciones, propias o de los demás con la mayor discreción posible, debe demostrar soltura y tranquilidad sobre el escenario

El Coach debe dejar en claro a sus alumnos, en cada momento de la coreografía, cuales son los focos y la ubicación de cada bailarín en cada una de las formaciones.

Los jueces observarán principalmente la **variabilidad en el uso de niveles: alto, medio y bajo**, así como también, **cambios de orientación del cuerpo**

- **SINCRONISMO Y COORDINACIÓN GRUPAL:**

Sincronismo NO significa que todos los bailarines deban hacer lo mismo todo el tiempo:

Durante la realización de los movimientos los integrantes del grupo deben coincidir en el tiempo del paso / movimiento (moverse al unísono, exceptuando los trabajos a distinto tiempo musical como el trabajo en cascada o en canon).

En este ítem se observará la **coordinación y la exactitud en la ejecución de los movimientos**, los mismos deben observarse fluidos, con aparente facilidad en su realización, por parte de TODOS los miembros del grupo.

Se observará la igualdad en la colocación del cuerpo, desde la cabeza hasta los pies y todo movimiento coreográfico, homogeneidad en todas las características y capacidades de los integrantes, evitando evidenciar diferencias en los niveles de técnicos de ejecución entre los participantes del grupo (misma amplitud o rango de movimiento).

✚ Serán penalizados aquellos movimientos que ponen en riesgo al competidor por falta de técnica o por error en la selección por parte del profesor.

✚ **TECNICA:** La técnica de los alumnos deberá plasmar la suma de todos los conocimientos por parte del Coach. Se exigirá que los Integrantes del Equipo tengan una técnica aceptable, observando en ellos, un claro dominio del cuerpo, de su eje y de los miembros superiores e inferiores. La técnica y el armado coreográfico definirán el nivel (promocional, elite o master) del equipo.

✚ **Esquema de Cheerleading:** Coreografía de gimnasia acrobática formada por un conjunto de bases coreográficas ejecutadas en un grupo de frases musicales.

✚ **Bases coreográficas:** Conjunto de elementos técnicos de Cheerleading utilizados armónicamente y ejecutados por los Cheerleaders.

✚ **Frases Musicales:** Conjunto de ocho tiempos (batida musical) de corchea.

✚ **All Music:** Rutina de Cheerleading ejecutada absolutamente con música incluida, excepto: el grito de animación que puede o no, estar con música.

TABLA DE RESTRICCIONES Y REQUERIMIENTOS	BABY	JUNIOR	SENIOR	OPEN
LANZAMIENTOS	NO PERMITIDOS	SIN GIROS EN EL EJE TRANSVERSAL. PERMITE GIROS EN EL EJE LONGITUDINAL	SIN GIROS EN EL EJE TRANSVERSAL. PERMITE GIROS EN EL EJE LONGITUDINAL	PERMITE GIROS EN EJE TRANSVERSAL Y LOGITUDINAL. PERMITE CAMBIOS DE BASE
ELEVACIONES	NIVEL BÁSICO E INTERMEDIO DESMONTES SOLO DE PIE Y BASQUET	NIVEL BÁSICO, INTERMEDIO Y AVANZADO, FLIP STUNTS, NO PERMITE FLIPS LIBRES. DESMONTES HASTA DOS GIROS.	NIVEL BÁSICO INTERMEDIO Y AVANZADO, FLIP STUNTS, NO PERMITE FLIPS LIBRES. DESMONTES HASTA DOS GIROS.	NIVEL BÁSICO INTERMEDIO Y AVANZADO, FLIP STUNTS PERMITE FLIPS LIBRES. DESMONTES HASTA DOS GIROS.
PIRAMIDES	HASTA 1 VISUAL O CONTACTO CON ½ NIVEL INFERIOR	HASTA DOS NIVELES VISUAL Y DE CONTACTO	HASTA DOS NIVELES VISUAL Y DE CONTACTO PERMITE BRACER	HASTA DOS NIVELES Y ½ DE CONTACTO PERMITE BRACER
GIMNASIA	OPTATIVA. VOLTERETA ADELANTE, RUEDA Y RONDAT	LIBRE MÁXIMO UN GIRO EJE TRANSVERSAL Y LONGITUDINAL	LIBRE MÁXIMO UN GIRO EJE TRANSVERSAL Y DOS EJE LONGITUDINAL	LIBRE MÁXIMOUN GIRO EJE TRANSVERSAL Y DOS EJE LONGITUDINAL
SPOTTERS	OBLIGATORIOS TODAS LAS ELEVACIONES	DESDE NIVEL INTERMEDIO	DESDE NIVEL INTERMEDIO	DESDE NIVEL AVANZADO Y POR CADA TOP EN 2 NIVELS Y 1/2

IMPORTANTE:
En todas las categorías se podrán mezclar destrezas, elevaciones de todos los niveles.

Deducciones y Penalizaciones: 1 (un) punto cada una por vez

- Duración de rutina fuera del tiempo reglamentario.
- Movimientos que pongan en peligro la integridad física de los participantes (por cada uno)
- Vestimenta penalizada.
- Calzado inadecuado
- Caída de algún miembro del equipo.
- Utilización de elementos prohibidos y/o peligrosos
- Uso de bijouterie que perturben el desempeño de los bailarines.
- Choque entre los integrantes durante la coreografía.
- Abandono de la coreografía por parte de alguno de los integrantes
- Ausencia de algún integrante del grupo en el momento que es llamado a competir
- Gestos inadecuados, despectivos o falta de respeto hacia el jurado o público espectador.
- Masticar chicle o cualquier alimento.

NO SE PODRÁ UTILIZAR ESCENOGRAFIA