



CHEERMANIA - Las Batallas

La Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas, A. C., a través de las comisiones técnicas de grupos de animación.

CONVOCAN:

A las instituciones educativas afiliadas a esta organización, a participar en el Campeonato Nacional Promocional **Virtual** de **Grupos de Animación (porra y baile)**, **CHEERMANIA / Las Batallas**, a realizarse bajo las siguientes bases.

BASES:

I. Fechas y plataforma.

La competencia se realizará en 3 fases con las siguientes fechas de transmisión:

Fase 1/ sábado 13 de febrero de 2021 – Horario por confirmar.

Fase 2/ sábado 13 de marzo de 2021 – Horario por confirmar.

Fase 3/ abril 2021 – Fecha y horario por confirmar.

Se transmitirá por plataforma: **Facebook Live**.

Cada institución recibirá un correo de confirmación por parte de la secretaría técnica nacional, en el cual se informará el perfil o enlace del campeonato.

II. Categorías, ramas, modalidades-retos.

Categoría única.

Deportistas nacidas(os) en 1995 y posteriores que pertenezcan a instituciones afiliadas a la CONADEIP, A. C. (Preparatoria y Universidad).

Rama y nivel.

Porra y Baile:

Femenil o varonil principiantes.

Femenil o varonil avanzados.

NOTA: Las y los deportistas inscritos en un nivel avanzado no podrán participar en el nivel principiante.



Modalidades-retos.

PORRA PRINCIPIANTES:

1. *Potencia-Saltos.*
2. *Balance-figuras.*
3. *Resistencia-parado de manos.*

PORRA AVANZADOS:

1. *Potencia-Saltos.*
2. *Balance-figuras.*
3. *Resistencia-parado de manos.*
4. *Saltos-acrobacia estática. Reto extra sólo para avanzados.*

BAILE PRINCIPIANTES:

1. *Potencia-Saltos.*
2. *Balance-figuras.*
3. *Resistencia-pirouettes.*

BAILE AVANZADOS:

1. *Potencia-Saltos.*
2. *Balance-figuras.*
3. *Resistencia-combo pirouettes.*
4. *Saltos-acrobacia desplazada. Conectados. Reto extra sólo para avanzados.*

III. Participación.

Podrán participar todos los alumnos que cumplan con los requisitos de elegibilidad del reglamento de la CONADEIP.

Cada Institución podrá participar hasta con 3 deportistas (principiantes) o hasta con 4 deportistas (avanzados), por fase. Cada alumno podrá participar sólo en 2 retos diferentes como máximo y en diferentes fases (no pueden hacerlo en la misma fase o repetir reto). Lo anterior, con la finalidad de que la mayor parte de los deportistas participen y muestren diferentes capacidades; pero por otro lado facilitará la participación de los equipos que cuenten con pocos integrantes. **Recordando siempre que la actividad es individual y se realizará en casa.**

Para efectos de reconocer a los ganadores (1-2-3), se contabilizarán únicamente a los 3 puntajes más altos por equipo, pero se dará un ranking general final con todas las instituciones participantes.

Para generar este ranking se sumarán los puntos de 2 de 3 fases. Sus fases con más puntos serán las que sumen y arrojen su ranking final. Si existiera empate entre varios equipos, la evaluación técnica dará la diferencia decisiva. Si siguiera habiendo empate, los comisionados técnicos junto con organizadores decidirán si es posible compartir un lugar en podio.



Juego limpio: Queda estrictamente prohibido la suplantación de identidad, el uso de calzado, utilería o cualquier tipo de ayuda en la ejecución. También está prohibido hacer uso de las redes sociales para agredir o hacer comentarios de forma ofensiva hacia los oponentes o cualquier otra persona incluida dentro de la organización y participación en el evento. En caso de que algún deportista o familiar realice alguna de estas prácticas, será retirado inmediatamente del campeonato o bien su caso será llevado al tribunal de penas del certamen de ser necesario. Cualquier indicación de la organización deberá ser acatada por los deportistas o entrenadores, en caso contrario el deportista o equipo será dado de baja del campeonato.

IV. Inscripciones.

Quedan abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria. La inscripción se realiza enviando la confirmación del Director Deportivo de la Institución, en una hoja membretada y firmada (sellada), por la Institución, a los correos de ambos comisionados técnicos de grupos de animación (porra y baile), **David Rubio G.** / davidrubio@iteso.mx **Luis M. Arenas G./** luis.arenas@tec.mx Junto con: **Tarjetón (cédula CONADEIP) y hoja de registro oficial de la CONADEIP, A.C.**, debidamente firmados y sellados por su institución educativa y la Vicepresidencia de su respectiva Zona.

Todos los requisitos de inscripción deberán enviarse a más tardar a las **18:00 horas (UTC)**, del **29 de enero de 2021**. **En el mismo correo es requisito indispensable enviar:**

1. Nombre de la institución que representan.
2. Logotipo de la institución sobre fondo blanco, en formato .JPG horizontal, con resolución 1920x1080 a 300 dpi.
3. Mote institucional.
4. Listado en Excel de participantes definitivos con suplentes, por fase y por reto. Incluyendo nombre completo, año de nacimiento, edad, semestre, programa académico o carrera.
5. Fotografía de cada participante, en formato vertical, de preferencia con uniforme o colores institucionales, para presentación durante su reto. Poner nombre de la o el deportista a cada archivo.
6. Adjuntar link de descarga de google drive (abierto para edición), para que se descargue su material de video, formato horizontal (16:9), de preferencia con las siguientes características: resolución de 1920x1080, entre 25 y 30 fps. Formato MP4.

Videos a enviar (formato MP4):

- a) Ejecuciones de cada participante inscritos en cada fase y reto.
- b) **Opcional.** Material tipo red social *¡Ponte tu uniforme, playera institucional o con tus colores Representativos! (si no tienen el uniforme institucional por la pandemia, se pueden presentar con cualquier otro)*. Este material divertido nos servirá para hacer entradas para el evento con integrantes de nuestros equipos que posiblemente no puedan participar en los retos. De esta manera tenemos una actividad integradora para todas y todos.

7. Fechas **para subir material** en video dentro de sus carpetas de drive y así la comisión pueda armar la producción:

1. *Envío de videos para Fase 1 / Fecha límite de envío, 29 de enero 2021.*

Transmisión del evento: sábado 13 de febrero, 2021 – Horario por confirmar.

2. *Envío de videos para **Fase 2 / Fecha límite, 26 de febrero.***

Transmisión del evento: sábado 13 de marzo, 2021 – Horario por confirmar.

3. *Envío de videos para **Fase 3 / Fecha límite, 22 de marzo.***

Transmisión del evento: abril – Fecha y horario por confirmar.

V. Sistema de competencia:

Batallas por equipos con retos que generan puntos por fase.

El evento consta de 3 fases, con 3 retos para principiantes o 4 retos para avanzados, dependiendo el nivel de la rama mixta en la que se participe.

Para ranking final se tomarán en cuenta 2 de sus fases con mayor puntaje (2 de 3 fases).

Por el momento la fase 1 será opcional para las instituciones o equipos en situación de pausa de actividades, o regreso tardío, debido a la pandemia. Si esta situación llegase a cambiar, esta regla perderá validez.

RETOS EN BATALLA PORRA.

1. POTENCIA - SALTOS ESTÁTICOS.

En este reto no se puede hacer uso de mat, ni de superficies con rebote.

La toma del video deberá ser frontal, para apreciar un mismo nivel de salto para todos. No hacer planos vistos desde abajo o por arriba.

Principiantes / Se calificarán 2 saltos como máximo, deberán ser sin conexión (propio del nivel). Evaluando: altura alcanzada de la cadera y piernas, buena postura y técnica en general.

Avanzados / Se calificarán 3 saltos seguidos, deberán ser conectados (propios del nivel). Evaluando: altura alcanzada de la cadera y piernas, buena postura y técnica en general.

25 puntos a la mejor ejecución, 20 puntos a la mejor segunda ejecución, 15 puntos a la mejor tercera ejecución, 10 puntos a la mejor cuarta ejecución en adelante.

2. BALANCE – FIGURAS.

Se cronometrará el tiempo de permanencia en balance, sobre un volumen elevado y estable con las siguientes medidas máximas: 25 cm. de largo X 12 cm. de ancho X 10 cm. de altura (se pueden usar latas, cajas, bloques de yoga, blocks para construcción, etc.). Quien aguante más tiempo sobre la superficie genera puntos máximos. Al tocar la superficie elevada sobre la que se hace el balance, descansar la pierna elevada sobre la del balance, o al tocar el piso con un pie, el tiempo cronometrado parará. El tiempo límite de participación será de 2 minutos.

La toma del video deberá ser frontal, para apreciar las figuras. No hacer planos vistos por arriba.

Principiantes / Mostrar en balance a un pie, 2 figuras como máximo. Este nivel sólo podrá usar stretch, arabesca o nike, 2 a elegir. En este nivel al menos la primera figura deberá sostenerse un mínimo de 6 segundos antes cambiar a la segunda.

Avanzados / Mostrar de manera obligatoria en balance a un pie, 2 figuras que correspondan al nivel. Al menos la primera figura deberá sostenerse un mínimo de 10 segundos antes cambiar a la segunda.

NOTA: Esta es una prueba física, pero en caso de empate se realizará una evaluación técnica (control, postura y colocación).

25 puntos al mejor balance, 20 puntos al segundo mejor balance, 15 puntos al tercer mejor balance, 10 puntos del cuarto mejor balance en adelante.

3. RESISTENCIA – PARADO DE MANOS.

Se cronometrará el tiempo de permanencia en parado de manos, sobre un área en forma de cuadro marcada sobre el piso. No se puede salir del área visiblemente marcada. Quien aguante más tiempo parada(o) de manos dentro del área, genera puntos máximos. Al tocar línea marcada con manos o salir de la misma o bien al tocar el piso con un pie o cabeza el tiempo parará. El tiempo límite de participación será de 2 minutos.

La toma del video deberá ser frontal y con una inclinación con vista hacia el área en piso (tanto el área marcada como el cuerpo completo deben apreciarse). No hacer planos con vista desde abajo o totalmente frontales donde no se note el área de acción.

Principiantes / Parado de manos recargado en pared (espalda hacia pared con talones sobre la misma. La posición de inicio del parado de manos será un desplante con vista hacia la pared). El área marcada en forma de cuadro, para delimitar la acción de manos sobre piso será de 60 x 60 cm.

Avanzados / Parado de manos dentro de un área marcada en forma de cuadro con medidas máximas de 80 x 80 cm. No se permite ningún soporte.

NOTA: Esta es una prueba física, pero en caso de empate se realizará una evaluación técnica (control, postura y línea).

25 puntos al mejor tiempo, 20 puntos al segundo mejor tiempo, 15 puntos al tercer mejor tiempo, 10 puntos del cuarto mejor tiempo en adelante.

4. SALTOS ESTÁTICOS – ACROBACIA ESTÁTICA. (Reto extra para avanzados).

Se calificarán 2 saltos seguidos, más una acrobacia estática (máximo mortal agrupado y un sólo elemento). Evaluando: altura alcanzada, buena postura y seguridad en la ejecución (fase inicial, parte intermedia y final del elemento). Este reto debe ejecutarse sobre superficie segura (pasto, colchoneta acojinada, mat, etc.).

25 puntos a la mejor ejecución, 20 puntos a la segunda mejor ejecución, 15 puntos a la tercera mejor ejecución, 10 puntos de la cuarta mejor ejecución en adelante.

NOTA IMPORTANTE: de ninguna manera se puede ejecutar una acrobacia sobre superficie dura, de cemento o similares. Deberá realizarse sobre pasto, colchoneta acojinada, línea de mat, etc. **De preferencia dentro de casa,** teniendo en cuenta siempre las disposiciones de salud pública actuales. No se deberá realizar un elemento acrobático que no sea dominado a la perfección por cuestiones de seguridad. En caso de detectar que se infringe una falta de este tipo, su participación será retirada del evento y no sumará al resultado final.

RETOS EN BATALLA BAILE.

1. POTENCIA – SALTOS.

En este reto no se puede hacer uso de mat, ni de superficies con rebote.

La toma del video deberá ser frontal, para apreciar un mismo nivel de salto para todos. No hacer planos vistos desde abajo o por arriba.

Principiantes / Se calificarán 2 saltos como máximo, deberán ser sin conexión, no consecutivos (propios del nivel). Evaluando: altura alcanzada de la cadera y piernas, buena postura y técnica en general.

Avanzados / Se calificarán 3 saltos seguidos, deberán ser conectados (propios del nivel). Evaluando: altura alcanzada de la cadera y piernas, buena postura y técnica en general.

25 puntos a la mejor ejecución, 20 puntos a la mejor segunda ejecución, 15 puntos a la mejor tercera ejecución, 10 puntos a la mejor cuarta ejecución en adelante.

2. BALANCE – FIGURAS.

Se cronometrará el tiempo de permanencia en balance dentro de un área marcada sobre el piso en forma de cuadro. Medidas máximas del área: 30x30 cm. Quien aguante más tiempo en balance dentro del área genera puntos máximos. Al salir del área, tocar la línea de la misma, tocar con la pierna elevada el piso o reposar en la pierna sobre la que se hace el balance, el tiempo parará. El tiempo límite de participación será de 2 minutos.

La toma del video deberá ser frontal con una inclinación hacia abajo para apreciar el área y el cuerpo completo. No hacer planos vistos desde abajo o completamente frontales.

Principiantes / Mostrar en balance a un pie, 2 figuras como máximo.

Este nivel sólo podrá usar leg hold y/o arabesque a 90°, en su combinación de 2. En este nivel al menos la primera figura deberá sostenerse un mínimo de 6 segundos antes cambiar a la segunda.

Avanzados / Mostrar de manera obligatoria en balance a un pie, 2 figuras conectadas que correspondan al nivel. Al menos la primera figura deberá sostenerse un mínimo de 10 segundos antes cambiar a la segunda.

NOTA: Esta es una prueba física, pero en caso de empate se realizará una evaluación técnica (control, postura y colocación).

25 puntos al mejor balance, 20 puntos al segundo mejor balance, 15 puntos al tercer mejor balance, 10 puntos del cuarto mejor balance en adelante.

3. RESISTENCIA – PIROUETTES.

Se contará el número de pirouettes ejecutadas en relevé. No se puede salir del área visiblemente marcada. Al salir del área marcada, tocar la línea de la misma, tocar con la pierna elevada el piso, dejar de hacer relevé (pirouettes en passé de avanzados), se dejará de contabilizar el número de giros.

La toma del video deberá ser frontal y con una inclinación con vista hacia el área en piso (tanto el área marcada como el cuerpo completo deben apreciarse). No hacer planos con vista desde abajo o totalmente frontales.

Principiantes / Se deberán realizar 3 pirouettes à la seconde, finalizando en cuarta posición de pies. El área marcada en forma de cuadro para delimitar la acción sobre piso será de 60 x 60 cm. Al finalizar, la única pierna que podrá salir del área marcada es la que se encuentra à la seconde para terminar en cuarta posición de pies.

Avanzados / Se realizará un combo iniciando forzosamente con 2 pirouettes à la seconde y conectando a pirouettes en passé; se finalizará en cuarta posición de pies. El número de pirouettes contará desde los giros à la seconde y hasta que el pie de base deje de hacer relevé haciendo contacto total o parcial con el piso. El área marcada en forma de cuadro para delimitar la acción sobre piso será de 45 x 40 cm. Al finalizar, la única pierna que podrá salir del área marcada es la que se encuentra en passé para bajar a cuarta de pies.

NOTA: Esta es una prueba física de resistencia en relevé, pero en caso de empate se realizará una evaluación técnica (colocación, línea, elevación del relevé).

25 puntos a la mayor marca de pirouettes, 20 puntos a la segunda mejor marca de pirouettes, 15 puntos a la tercera mejor marca de de pirouettes, 10 puntos de la cuarta mejor marca. en adelante.

4. SALTOS ESTÁTICOS – ACROBACIA DESPLAZADA. Reto extra sólo para avanzadas(os).

Se calificarán 2 saltos estáticos seguidos, más una acrobacia desplazada o con fase de vuelo como por ejemplo front o side aerials, front o back walk over, etc. (no se puede hacer acrobacia tipo porra (Ej. Back tucks, etc.). Evaluando: altura alcanzada, buena postura y seguridad en la ejecución (fase inicial, parte intermedia y final del elemento acrobático). Se recomienda que este reto sea realizado sobre una superficie segura.

25 puntos a la mejor ejecución, 20 puntos a la segunda mejor ejecución, 15 puntos a la tercera mejor ejecución, 10 puntos de la cuarta mejor ejecución en adelante.

NOTA IMPORTANTE: realizar la grabación dentro de casa, en un lugar apropiado tomando en cuenta siempre disposiciones sanitarias. No se deberá realizar un elemento acrobático que no sea dominado a la perfección por cuestiones de seguridad y menos en un lugar sin las condiciones apropiadas. En caso de detectar que se comete una falta al nivel por una ejecución riesgosa, su participación será retirada y no sumará al resultado final.

VI. Puntuación.

Se obtendrá una calificación por participante en cada reto, que sumarán para sacar la puntuación de su fase.

Se dará un ranking parcial por cada fase hasta llegar a la tercera, donde se dará a conocer el ranking final y los 3 primeros lugares nacionales dentro de la batalla.

Las 2 fases con mayor puntaje por equipo, serán las que sumarán para el ranking final (2 de 3).

VII. Sistema de jueceo.

Contaremos con jueces que harán el cronometraje o conteo y cuando sea necesario evaluarán técnicamente, basados en una rúbrica específica por reto. Los puntos parciales se darán a conocer terminando cada reto. Al final de la fase se mostrará el ranking parcial y en al Campeonato Nacional el ranking final.

Una vez terminado el campeonato en su fase 3, el comité organizador se encargará de hacer una revisión de los resultados parciales, para proceder a dar los resultados oficiales finales, sus decisiones serán inapelables.



VIII. Junta técnica virtual.

Se llevará a cabo el día **jueves 26 de noviembre de 2020 a las 15:30 h** a través de la liga de zoom: <https://itesm.zoom.us/j/86768180881>
ID de reunión: 867 6818 0881
Código de acceso: 529723

IX. Tribunal de Penas.

Se integrará con dos delegados provenientes de sistemas diferentes, además de Comisionados Técnicos y/o vicepresidentes o de las zonas en donde se organiza el evento. El tribunal de penas analizará las posibles bajas de participantes, que los jueces o comisionados técnicos decidan hacer al detectar violaciones al reglamento general y/o específico del evento virtual.

X. Protestas.

Las protestas de aclaración técnica deberán hacerse, con los comisionados técnicos y/o Comité Organizador, además de los asuntos de ilegitimidad de acuerdo con lo marcado en el Reglamento General de la CONADEIP, A.C.

XI. Premiación.

Se otorgará reconocimiento digital a las instituciones que ocupen los tres primeros lugares.
Se otorgará reconocimiento digital a las o los deportistas con los tres mejores puntajes del evento.

XII. Transitorios.

Los casos no previstos en esta Convocatoria, o en el Reglamento de Competencia, serán resueltos por los Comisionados Técnicos de la especialidad y/o por el Tribunal de Penas del evento promocional.

Mtro. Alfredo Cervantes Oseguera
Presidente de la CONADEIP, A.C.

Lic. Efrén Sánchez Díaz de León
Secretario Técnico de la CONADEIP, A.C.

David Rubio González
Comisionado Técnico Porra
de la CONADEIP, A.C.

Luis M. Arenas Guevara
Comisionado Técnico Baile
de la CONADEIP, A.C.