REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA GRUPOS DE ANIMACIÓN

MODALIDAD BAILE

Actualizado por:
Luis Manuel Arenas Guevara
Comisionado Técnico Nacional Modalidad Baile
Tecnológico de Monterrey en Santa Fe luis.arenas@tec.mx
55 39575013

Autorizado por:
Lic. Efrén Sánchez Díaz de León
Secretario Técnico Nacional de la CONADEIP
secretariatecnica@conadeip.org
55 29003111

Revisión: enero 2024

REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA GRUPOS DE ANIMACIÓN MODALIDAD BAILE.

El grupo que se declare representante, debe cumplir con el Reglamento General, Estatutos de La CONADEIP y el reglamento de competencia para grupos de animación modalidad baile.

C A P Í T U L O 1

MIEMBROS INSTITUCIONALES
Los miembros institucionales que podrán participar dentro de la competencia nacional de la CONADEIP, son todas aquellas instituciones educativas afiliadas a la misma, que cuenten con el registro de sus participantes de acuerdo a lo estipulado en el Reglamento Genera da CONADEIP.

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES
A) Al ser miembros institucionales aceptan y se obligan al cumplimiento del presente reglamento y de las especificaciones de las convocatorias nacionales o en su caso regional.

B) Al ser miembros institucionales se obligan a entregar documentación en el tiempo establecido, con datos fidedignos y comprobables.

EQUIPOS
Los equipos que participen en cualquiera de las divisiones o categorías deberán estar integrados sólo por personas que pertenezcan a la institución educativa que representan.

1.1 CATEGORÍAS

Infantil
Grupos femeninos y mixtos con estudios de Primaria y Secundaria.
Superior y Posgrado
Grupos femeninos y mixtos con estudios de preparatoria, licenciatura o posgrado.

1.2 INTEGRACIÓN

Los equipos deberán estar conformados por mínimo 8 participantes, máximo 28. Las modalidades abrirán competencia con tres equipos mínimo, en caso que no se complete la modalidad, deberá fusionarse con su modalidad más cercana.

1.3 MODALIDADES

POM PON / Femenil o mixto.
Este estilo requiere el uso de pompones en el 80% de la rutina, es importante la utilización de efectos visuales, fuerte técnica de brazos con movimientos limpios y precisos, sincronía y control de movimientos; también se deberán incorporar elementos técnicos de baile como leaps y giros.

Los efectos visuales deben incluir cambios de niveles, elementos de piso, cambios de formaciones, roll-offs, así como saltos referentes a la misma categoría.

JAZZ / Femenil o mixto

La rutina de estilo jazz debe contener movimientos estilizados de baile con expresión artística. Deberá incluir una mayor ejecución de habilidades o elementos técnicos, así como cambios variados de formaciones, haciendo particular énfasis en la técnica correcta de ejecución, extensión de los movimientos, estilo, control, firmeza en las posiciones del cuerpo, uniformidad del grupo, sincronía y uso del espacio.

HIP HOP / Femenil o mixto

Categoría STREET DANCE o DANZA URBANA donde se puede utilizar CUALQUIER estilo agrupado bajo estos términos, llámese popping, locking, breaking, hip hop freestyle, house dance, waacking/whacking, vogue, etc. Haciendo particular énfasis en el estilo de

movimientos aislados, control, ejecución, creatividad, ritmo, uniformidad del grupo e interpretación musical. También pueden tener mayor enfoque en las habilidades atléticas o elementos técnicos de la categoría, incorporando saltos y sus variaciones, combos, elementos aéreos, giros, tricks e illusions. En esta categoría está permitido el uso de elementos gimnásticos y levantamientos estilo Street.
Algunos de los elementos que tomarán en cuenta los jueces en los campeonatos son:

A) Técnica
Fuerza, trayectoria del movimiento
Alineación, ejecución de los elementos técnicos.

B) Ejecución de rutina a nivel conjunto *Uniformidad y sincronización Spacing y transiciones.*

C) Coreografía
Musicalización y creatividad
Formaciones y efectos visuales
Grado de dificultad.

D) Impresión General del Juez.
Comunicación, proyección, energía. Impresión general de la rutina.

NOTA: Consultar capítulo 3 / 3.4. / 3.4.1, que habla acerca de los criterios específicos en la hoja de evaluación.

C A P Í T U L O 2

RUTINAS

2.1 DE LAS RUTINAS

2.1.1
Dentro del transcurso de la rutina deberá identificarse la institución educativa a la que se representa, de manera verbal o por medio de un logotipo para evitar confusiones con los jueces.

2.1.2

Todas las rutinas deberán ser apropiadas para la audiencia familiar, en caso contrario se hará acreedor a una penalización de 10 puntos.

2.1.3
En caso de un accidente dentro de la rutina, el equipo participante podrá repetir la rutina sin penalización alguna.

2.1.4
En caso de interrupción del sistema de audio, se podrá repetir la rutina.

2.1.5
Únicamente en las categorías jazz y hip hop se permite maquillaje alusivo o uniformes temáticos.
En caso de incumplir se aplicará una penalización por violación a regla general.

2.1.6
Toda actividad dentro de la competencia deberá ser precedida por el correcto calentamiento de acuerdo a los elementos a realizar dentro del escenario.

2.2 DE LOS TIEMPOS

2.2.1
Los Equipos tendrán como mínimo de tiempo dos minutos (2 min), y un máximo de dos minutos quince segundos (2:15 min) para demostrar su estilo y habilidades técnicas.

Si un equipo no cumple con el mínimo y máximo de tiempo, se aplicará una penalización por violación a regla general.

2.2
El tiempo de la rutina empezará a correr en baile desde el primer beat de música o el primer movimiento coreográfico y terminará con el último beat o movimiento.

2.3 DE LAS RESTRICCIONES GENERALES

2.3.1

No se permite acercarse al área de jueceo o hablar con los jueces durante el campeonato, incluyendo managers, coaches, participantes y público en general. Así mismo deberá mantenerse despejada el área de los mismos para evitar la falta de visibilidad.

2.3.2
No se permite el uso de trampolines o aparato alguno para impulsarse.

2.3.3
Se prohíbe el uso de efectos especiales que comprometan el área de competencia como la diamantina, juegos pirotécnicos o explosivos, pastas, cremas, espuma, vapor, confeti, globos de cualquier tipo, o cualquier sustancia que deje residuos en el escenario.

2.3.4
No está permitido actitudes antideportivas hacia los competidores, jueces, público en general y staff, en cualquier momento o lugar de la competencia y bajo ninguna circunstancia. Todos los participantes deberán conducirse con actitud deportiva durante el evento. El entrenador es responsable de checar que todos los miembros, coachees, padres de familia y cualquier otro miembro de su institución presenten una conducta adecuada. En caso de incumplir, el equipo se hará acreedor a una penalización impuesta por los jueces que estará apoyada en los reglamentos internacionales en los que se basa la elaboración del presente.

2.3.5
En la modalidad baile están permitidos los zapatos tenis, “dance snickers”, chemisses, punteras o paws, los cuales deberán usarse en ambos pies.

No se permiten ejecuciones sobre calcetas, descalzos o zapatos con ruedas.

2.3.6
Todos los equipos deberán utilizar ropa o uniformes adecuados para la actividad y deberán estar asegurados. El mal funcionamiento del traje que resulte en la exposición de alguna parte del cuerpo de alguno de los miembros del equipo, puede ser motivo de descalificación.

La joyería parte del vestuario es permitida, más no lo es cualquiera que pueda causar un accidente.

2.3.7
Todos los equipos deberán estar supervisados durante la competencia por su entrenador.

2.3.8
Coreografía sugestiva, vulgar u ofensiva no está permitida, así como música no propia para la audiencia.

2.4 DE LA EJECUCIÓN EN BAILE

2.4.1
Cualquier combinación de giros, saltos, leaps, está permitida. Se requiere una correcta ejecución técnica.

2.4.2
ACROBACIAS Y TRUCOS (Ejecutados de manera individual o en equipo)

PERMITIDOS
Cartwheels
Handstands
Headstands
Shoulder Rolls
Forward Rolls
Backward Rolls
Backbends
Stalls/Freezes
Aerial Cartwheels
Kip Ups
Round Offs (with or without hands)
Back Tucks
Front Tucks
Front Aerials
Head Spins
Side Somi
Front/Back Walkovers
Headsprings (w/hands)

Front Handsprings
Back Handsprings
Windmills

NO PERMITIDOS
Layouts
Shushunova
Headsprings (sin soporte de manos)
Dive Rolls (En cualquier posición)
Toe Pitch Back Tucks

2.4.3
Elementos acrobáticos con rotación de la cadera sobre la cabeza CON APOYO de las manos están limitados a dos rotaciones, y no deben estar conectados a otro elemento. Aclaración: No se permite el uso de pompones (excepto pompones manos libres), o cualquier otro objeto en las manos durante el apoyo.

Elementos acrobáticos con rotación de la cadera sobre la cabeza SIN APOYO de las manos son permitidos siempre y cuando:

a. No involucra más de una rotación.
b. No puede conectarse a otro elemento acrobático aéreo con la rotación de la cadera sobre la cabeza sin el apoyo de la mano.
c. Se limita a dos elementos acrobáticos con rotación de cadera sobre cabeza consecutivas.

2.4.3.1
Aerial Cartwheels no están permitidas mientras se sostiene poms. Los poms deben colocarse en una mano o ejecutarse con poms manos libres. No hay ninguna excepción a esta regla.

Aclaración: Si un equipo elige mover los poms a 1 mano y luego aterriza con esa mano, también se emitirá una penalización.

2.4.4

Acrobacia sobre o debajo de otro bailarín en movimiento, que incluye rotación de la cadera sobre la cabeza, será penalizada.

2.4.5
Solo se permiten caídas al hombro, la espalda o sentadas siempre que la altura del atleta en vuelo no supere el nivel de la cadera. *Aclaración: Caídas directas a los hombros, rodillas, espalda, muslo, o sentadas no están permitidas.*

2.4.6
Shushunova y sus variaciones con caídas a push up, no están permitidas.

2.4.7.

POMS MANOS LIBRES.

Se permite el uso de poms manos libres. Los poms manos libres se definen como pompones con una correa en la palma de la mano, lo que hace que sean fácilmente transferibles para colocar una mano, sin ningún objeto en ella para ejecutar sobre el piso elementos acrobáticos, trucos, etc.

Aclaración: improvisaciones sobre los pompones con cuerdas, listones o material de los mismos, no serán válidas en pompones manos libres.

2.5 DE LA EJECUCIÓN DE PAREJAS O GRUPOS EN BAILE

2.5.1
Levantamientos (lifts) están permitidos.

2.5.2
Por lo menos un bailarín de soporte debe mantener contacto con el bailarín ejecutante durante todo el levantamiento, cuando es por encima del nivel de los hombros.

2.5.3
La rotación de la cadera sobre la cabeza del bailarín ejecutante está permitido si el bailarín de soporte mantiene contacto con el bailarín ejecutante hasta que regrese al piso a una posición parada.

2. 5.4*Desmontes*
El bailarín ejecutante puede saltar, brincar, si el punto más alto del lanzamiento no eleva los pies del bailarín ejecutante sobre el nivel de hombros.
Cuando la altura del elemento está entre el nivel de cadera y el nivel de hombros, el bailarín ejecutante no debe pasar a través de una posición invertida antes del desmonte. Toe pitches con lanzamiento no están permitidos.

2.5.5
El bailarín de soporte puede lanzar al bailarín ejecutante si el punto más alto del lanzamiento no eleva la cadera del bailarín ejecutante sobre el nivel de hombros, si el movimiento se considera riesgoso deberá ser evaluado por el juez en jefe durante las preliminares y eliminado de la coreografía, de lo contrario será descalificado.

2.6 DE LAS RESTRICCIONES ESPECÍFICAS EN LA MODALIDAD BAILE

PENALIZACIONES
Nuestro sistema de penalizaciones está sustentado en el sistema de la International All Star Federation (IASF) y en el de la University World Cup Cheerleading Championships, adecuado al reglamento de competencia de la CONADEIP. Utilizaremos un formato que sirva como referencia a los jueces para la revisión técnica obligatoria en el primer día, así como en la competencia final. Este formato deberá ser entregado al entrenador de cada equipo con la firma autógrafa de los jueces y la firma de recibido del entrenador, tanto en preliminares como en las finales.

Las ponderaciones están basadas en los elementos prohibidos que mencionan los actuales documentos que regulan nuestras competencias federadas o colegiales, internacionales.

Se otorgará una deducción por CADA violación de las reglas generales de seguridad y cuyos valores a continuación se mencionan:

• 0.5 puntos / Errores de ejecución.
Ejemplo: Tocar el piso con pompones en las manos en un aerial cartwheel, etc. •
1.0 Puntos: Violaciones de reglas generales; incluyendo, pero no limitado a violaciones de tiempo, violaciones de reglas de vestuario, de calzado, etc.
• 1.5 Puntos: Violaciones de reglas de seguridad en rutina.
Si tiene alguna pregunta sobre la legalidad de un truco, lanzamiento, levantamiento o movimiento, envíe un correo electrónico al comisionado técnico en turno (luis.arenas@tec.mx), con copia a la secretaría técnica nacional (secretariatecnica@conadeip.org).

2.7 DE LA MÚSICA Y ÁREA DEL ESCENARIO

2.7.1
Al momento de su participación, cada equipo debe tener un representante en la cabina de sonido, quien dará la señal de inicio (play), de su rutina. El comité organizador no se hace responsables por errores en cabina o fallas en la música cuando los equipos no cumplan con este requisito.

2.7.2
En la junta técnica se deberán entregar la música de las rutinas: USB o discos compactos, grabados con mezcla profesional (finalizados como CD de audio), con el nombre del equipo y la categoría. Se permite llevar durante la competencia un reproductor de MP3 o tablet como apoyo o respaldo. No se recomienda el uso de laptops o celulares (bajo propio riesgo y decisión del entrenador o asistente de no poder tener oportunidad de repetir o corregir cualquier error técnico).

2.7.3
El área de campeonato será un cuadrado libre de obstáculos (15x15 m), el cual estará claramente marcado. En baile se recomienda a los organizadores el uso de Marley de preferencia; puede usarse un piso de madera, duela o cualquier otro que permita los giros, procurando que no esté resbaloso (se requiere autorización del comisionado técnico del deporte).

Está prohibido rediseñar, adaptar, modificar el espacio (staging), o uso de backdrops para crear un ambiente particular.

2.7.4

No se permiten entradas y salidas del escenario de tipo teatral, una vez pisando el mismo todos los integrantes deben permanecer dentro de él hasta el término de la rutina. Durante la ejecución de la rutina los equipos pueden pisar fuera del área de competencia, sin embargo, todo el equipo deberá comenzar y finalizar dentro de la misma. Está prohibido terminar fuera del área de competencia o sobre una superficie elevada. Los jueces únicamente tomarán en cuenta las actividades que se lleven a cabo dentro de esta área.

2.7.5
Dentro de la división baile, no se permiten los PROPS (utilería), donde el peso de los participantes descanse sobre ellos (Ej. sillas, escaleras, cajas, gradas, etc.). No se permiten props con apoyos independientes tipo escenografía.

Los implementos permitidos que se utilicen, deberán estar dentro del área de competencia.

2.7.6
Se prohíbe el uso de mascotas institucionales (botargas), accesorios, marcadores centrales*, etc.

**El área de competencia deberá contar con una marca que indique el centro a lo largo de la competencia.*

C A P Í T U L O 3

ELEMENTOS INVOLUCRADOS CON LA COMPETENCIA

3.1 PRELIMINARES

3.1.1
Es obligatorio para todos los equipos presentarse a la preliminar oficial, para ejecutar su rutina completa y con el uniforme de competencia.

3.1.2
El panel de jueces evaluará la legalidad y los requisitos técnicos de su categoría, por lo cual será necesario que se presenten a la hora de la cita para equipos, de no hacerlo corren el riesgo de caer en penalizaciones que no tendrán aclaración después o bien no se les permitirá presentarse en la final y serán descalificados.

3.1.3
Dentro del día 1 los organizadores del evento se encargarán de entregar las hojas de jueceo correspondientes y publicarán un ranking general con puntuaciones (la puntuación preliminar no se sumará a la final, que es la que decidirá el ranking nacional).

3.2 ORDEN DE PRESENTACIÓN

3.2.1
El orden de salida para cada día de competencia será distinto y se determinará de la siguiente manera:

SEMIFINALES: Se realizará un sorteo previo para designar el orden de salida por categoría. El formato del sorteo puede ser virtual o presencial según convenga por tiempos y logística.

FINALES: El orden de salida por categoría será inverso al posicionamiento (ranking) de los equipos durante la semifinal. Entendiendo que el primer equipo en competir será el último lugar y el último en competir será el primer lugar de la categoría según los resultados de la semifinal.

3.2.2
Las instituciones que presentan varias rutinas con los mismos integrantes, tendrán oportunidad de ser tomado en cuenta su orden de participación de común acuerdo con las demás instituciones para cambios de vestuario o recuperación de los integrantes.

3.2.3
Es responsabilidad de cada institución enviar un representante de manera obligatoria a la junta técnica para entrega de documentación y detalles del sorteo.

Ningún documento será recibido en fecha posterior a la misma. Se corre el riesgo de ser descalificado en el sorteo si no se encuentra el representante presente en la misma.

3.3 DEL JUECEO

PROCESO DE CALIFICACION

3.3.1

El jurado estará integrado mínimo por 3 jueces dance certificados o con experiencia comprobable y un juez en jefe, avalados por el comisionado técnico del deporte.

3.3.2 A medida que los equipos presentan sus rutinas, los jueces calificarán cada sección de la hoja de calificación. Los puntajes de los jueces serán PROMEDIADOS para determinar el puntaje total de cada equipo. La puntuación máxima total posible será de 100 puntos.

3.4 CRITERIOS A EVALUAR

PUNTUACIONES Y CLASIFICACIONES

3.4.1

Después de cada ronda de competencia, los equipos recibirán las hojas de calificación y los comentarios de los jueces para su equipo. Además, los equipos recibirán una hoja de clasificación (ranking sheet), con los nombres y puntajes de todos los equipos de su categoría.

3.4.2

Al participar en esta competencia, cada equipo acepta que todas las decisiones de los jueces serán finales; Se permitirán preguntas sobre los comentarios en la hoja de puntaje, sin embargo, los puntajes y las decisiones de los jueces seguirán siendo finales.

<u>EJECUCIÓN TÉCNICA</u>

Ejecución de estilo (10 pts)

Pom - Calidad de la técnica de "Motions": colocación, control, finalización precisa y fuerte del movimiento.
Hip Hop - ritmo y calidad del auténtico estilo hip hop / Street Dance o Danzas Urbanas
Jazz - Continuidad de movimiento y calidad de estilo, extensión y presencia / fluidez.

Ejecución técnica del movimiento (10 pts)
Movimiento con fuerza, intensidad, colocación, control, presencia / calidad

Ejecución técnica de elementos de habilidad (10 pts)
Capacidad para demostrar habilidades de nivel apropiado con la colocación correcta, alineación del cuerpo, control, extensión, equilibrio y fuerza.

EJECUCIÓN GRUPAL

Sincronización / Musicalidad (10 pts)
Tiempo preciso entre los miembros del equipo y la música.

Uniformidad de movimiento (10 pts)
Los movimientos son iguales en cada persona: claros, limpios y precisos

Espaciado (10 pts)
Posicionamiento correcto / distancia entre individuos en el área de competencia durante la rutina y las transiciones.

COREOGRAFÍA

Musicalidad (10 pts)
Movimientos que complementan los acentos, ritmo, tempo, fraseo, letra, estilo, etc. de la música de una manera creativa, única y original.

Puesta en escena de rutina / efectos visuales (10 pts)
Utilización de formaciones variadas y transiciones fluidas (no forzadas). Impacto visual de la puesta en escena a través del trabajo en grupo, trabajo en parejas, trabajo en piso, levantamientos, niveles, movimientos opuestos, etc.

Complejidad del movimiento (10 pts)
Nivel de dificultad del movimiento, como el ritmo, los cambios de peso, los cambios de dirección, la conectividad, la continuidad, la complejidad del movimiento, etc. Dificultad

de las habilidades que se presentan en relación con la técnica correcta mostrada durante su ejecución.

IMPRESION GENERAL

Comunicación / Proyección / Atractivo y apropiado para la audiencia (10 pts)
Capacidad para exhibir una rutina dinámica con una ejecución genuina, música atractiva y adecuada para el público, vestuario y coreografía apropiadas para su edad y que realzan la presentación

C A P Í T U L O 4

PARTICIPACIÓN EN COMPETENCIA

Nota importante: *se hará una revisión de credenciales de la CONADEIP , en el filtro uno y dos del campeonato nacional de baile.*

4.1 DE LA PARTICIPACIÓN

4.1.1
Una misma institución educativa puede participar en varias modalidades si cumple con los requisitos establecidos.

4.1.2
Un mismo competidor puede participar en varias modalidades.

4.1.3
Los entrenadores deben inscribir a su equipo en la modalidad que corresponde de acuerdo a las características de la misma.

4.1.4
Las instituciones que participen en dos modalidades, deberán presentar diferentes rutinas, con diferente música. No está permitido participar con la misma rutina es dos modalidades, de lo contrario será descalificado en las dos rutinas.

4.2 DE LA PREMIACIÓN

4.2.1
Todos los participantes serán premiados con medallas de la CONADEIP. Se considerarán los trofeos para el primer lugar por modalidad y se dará trofeo a los tres primeros lugares del ranking general nacional.

4.2.2
Para el ranking general de Grupos de Animación se tomará en cuenta la tabla de puntuación de ranking nacional de la CONADEIP.

4.2.3
Criterio de desempate para Campeón Nacional: será el que más primeros lugares haya ganado.

Todo asunto no previsto en este reglamento será resuelto por el comité organizador y el comisionado técnico, buscando siempre la equidad, honestidad y el buen desarrollo del campeonato.

Revisión enero 2024.