



REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA GRUPOS DE ANIMACIÓN MODALIDAD BAILE

Actualizado por: Luis Manuel Arenas Guevara
Comisionado Técnico Nacional Modalidad Baile
Tecnológico de Monterrey Campus 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: junio 2025.



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.

    www.conadeip.org



REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA GRUPOS DE ANIMACIÓN MODALIDAD BAILE.

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

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 con lo estipulado en el reglamento general de la CONADEIP.

1.1 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. En el caso de no respetar los tiempos o incurrir en omisiones o faltas, la sede negará su participación y si fuese el caso, la institución que incurra en una falta deberá ser penalizada de acuerdo al reglamento general de la CONADEIP.

1.2 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. Se debe tomar en cuenta la información que se tiene en reglamento general acerca de los participantes.



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



1.3 CATEGORÍAS

Infantil. Grupos femeniles y mixtos con estudios de Primaria y Secundaria.

Superior y Posgrado. Grupos femeniles y mixtos con estudios de preparatoria, licenciatura o posgrado.

1.2 INTEGRACIÓN Y MODALIDADES DE LOS EQUIPOS, ESPECÍFICAS DE GRUPOS DE ANIMACIÓN BAILE (PERFORMANCE CHEER).

Los equipos deberán estar conformados por mínimo 8 participantes. Si la institución no completa el mínimo de integrantes, por medio de su coordinador(a) o director(a) deben consultar con el secretario técnico nacional acerca de su posible participación. El máximo de participantes dentro de piso de competencia será de 20.

Las modalidades abrirán competencia con tres equipos mínimo, en caso de que no se complete la cantidad de equipos en una modalidad no se tomará en cuenta esta puntuación de la modalidad sin mínimo de equipos participantes, dentro de la sumatoria para establecer un ranking nacional.

A. Registro de rutinas de competencia de Baile (Performance Cheer).

Se aplican todos los requisitos de elegibilidad para equipos CONADEIP, tal como se describen aquí.

1. Las instituciones pueden inscribirse en las 3 modalidades por equipo (Pom, Hip Hop y/o Jazz), si así lo consideran, con un límite de 1 inscripción por modalidad.
2. Los equipos de baile (Pom, Hip Hop y Jazz) no pueden exceder los 20 atletas por equipo participando en piso. No así en el registro donde se pueden registrar hasta 3 suplentes en total.
3. Para que el equipo pueda entrar a escenario en competencia, la sede hará una revisión de credenciales de la CONADEIP en el filtro uno y dos del campeonato nacional de baile. Las credenciales no presentadas en la junta técnica no pueden incluirse posteriormente.





Recuerda que la institución, atletas o entrenadores pueden ser sancionados por faltas u omisiones que se pudieran dar.

B. Modalidades.

En equipo: pom – hip hop - jazz (femenil o mixto).

- **POM** – Incorporación del uso de la técnica correcta de movimiento con pompones que debe ser clara, limpia y precisa, permitiendo además la incorporación de conceptos de Jazz, Hip Hop y High Kick. Se hace énfasis en la ejecución grupal, incluyendo sincronización, uniformidad y espaciamento. La coreografía de una rutina dinámica y efectiva se enfoca en la musicalidad, el montaje de efectos visuales mediante transiciones fluidas y creativas en el escenario, niveles y grupos, junto con complejidades en los movimientos y nivel de dificultad de habilidades. El uso de pompones es obligatorio a lo largo de toda la rutina.
- **HIP HOP** – Incorpora movimientos auténticos influenciados por el estilo callejero o urbano, con groove y estilo. Se enfatiza la ejecución grupal, incluyendo sincronización, uniformidad y espaciamento. La coreografía de una rutina dinámica y efectiva debe hacer uso de la musicalidad, un montaje en el escenario, complejidad de movimientos y mostrar habilidades atléticas. Se debe usar ropa y accesorios distintivos que reflejen la cultura del estilo.
- **JAZZ** – Incorpora movimientos dinámicos tradicionales o estilizados con fuerza, continuidad, presencia y correcta ejecución técnica. Se enfatiza la ejecución grupal, incluyendo sincronización, uniformidad y espaciamento. Será una coreografía de una rutina dinámica y efectiva basada en el montaje en escenario, complejidad de movimientos y dificultad de habilidades. La impresión general de la rutina debe ser vivaz, energética y motivadora, entendiendo que la dinámica del movimiento puede cambiar para reflejar la musicalidad. El uniforme o vestuario debe reflejar el estilo de la categoría.



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



2. DE LAS RUTINAS.

2.1 DIRECTRICES ESPECÍFICAS DE LA PARTICIPACIÓN DE RUTINAS DE COMPETENCIA

A. No se permiten entradas o salidas a escenario que involucren habilidades técnicas de baile o acrobacias, ni cantos tradicionales colegiales. Los atletas deben entrar al área de presentación directamente, respetando el tiempo que se asigne.

B. No se permiten decorados, fondos, efectos especiales o cualquier artículo que pueda dañar o alterar el piso o ambiente de la presentación (agua, polvo, brillantina, fuego, aceite para deslizar, etc.).

C. No se permiten marcas centrales que no haya puesto la sede, incluyendo, pero no limitado a peluches, juguetes, atletas suplentes, cuerdas para espaciamento, etc.

D. Todos los atletas (a menos que estén lesionados) deben permanecer dentro del área de presentación durante toda la rutina. Los atletas solo pueden entrar por la entrada designada al inicio y salir por la salida designada al final. No se penalizará salir de la superficie, pero sí deben permanecer dentro del área visible durante toda la rutina.

E. Los equipos deben evitar celebraciones excesivas después de la presentación.

Cualquier equipo que incumpla, recibirá una deducción de 1 punto.

F. Las instituciones que participen en distintas modalidades, deberán presentar diferentes rutinas, con diferente música. No está permitido participar con la misma rutina en varias modalidades, **de hacerlo serán descalificadas las rutinas que presenten esta situación.**

G. 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 previo o presencial en junta técnica, según convenga por tiempos y logística.

FINALES: El orden de salida OBLIGATORIO por categoría será inverso al posicionamiento (ranking) de los equipos durante la semifinal. La sede no deberá cambiar esta práctica usual en nuestro deporte. 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.

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





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

2.3 LÍMITES DE TIEMPO – RUTINA DE COMPETENCIA

- A. Cada rutina tendrá un máximo de 2 minutos para demostrar el estilo y destreza del equipo. Si un equipo excede el límite por más de 3 segundos, recibirá una penalización.
- B. El tiempo comienza con el primer movimiento de la coreografía o nota de música y termina con el último movimiento o nota, lo que ocurra al final.
- C. Los equipos tienen 30 segundos desde la introducción para iniciar la rutina.

Si exceden este límite, se aplicará una penalización de 0.25 puntos por 1-5 segundos de exceso o 0.5 puntos por 6 segundos o más.

2.4 DIMENSIONES Y CRITERIOS DEL PISO DE BAILE (PERFORMANCE CHEER).

- A. Todos los pisos serán superficies que la sede pueda proporcionar, pero deberán tener las características correctas o cercanas al ideal para poder realizar la competencia. La medida ideal que se solicitará a la sede será de 16 x 16 metros. Se avisará previamente de las condiciones que la sede puede otorgar para la realización de nuestra competencia.
 - B. Está prohibido saltar sobre o desde una superficie elevada. Esta regla aplica en todas las categorías.
 - C. Todos los atletas (a menos que estén lesionados) deben permanecer dentro del área durante toda la rutina, entrando y saliendo solo por las zonas designadas. No se penalizará salir de la superficie, pero sí deben mantenerse dentro del área de presentación.
 - D. Los elementos de habilidad deben realizarse en la superficie legal y de seguridad para dichos elementos. Los atletas deben seguir las reglas específicas de seguridad de su equipo.
-

2.5 COREOGRAFÍA Y VESTUARIO

- A. Todos los aspectos de la rutina, incluyendo coreografía y selección musical, deben ser apropiados para toda la familia y el público. Ejemplos de coreografía inapropiada: incluyen movimientos vulgares, sugestivos, violentos, o gestos obscenos o profanos. No se permite música con palabras inadecuadas para público familiar, incluyendo groserías, referencias sexuales, drogas o violencia. Reemplazar palabras inapropiadas con efectos de sonido podría seguir considerándose





inapropiado. Si hay dudas sobre la adecuación, se recomienda a los entrenadores eliminar cualquier elemento cuestionable para poner al equipo en la mejor posición del ranking.

B. Se recomienda usar el calzado en ambos pies, pero no es obligatorio. No se permite ningún tipo de calzado con ruedas, cuchilla, etc. No está permitido usar solo calcetas o mallas que cubran los pies.

C. Los vestuarios de bailarines (hombres), deben incluir camisa abotonada; puede ser sin mangas.

D. Se permite joyería como parte del vestuario. Considerar no usar joyería que ponga en riesgo a las(os) participantes.

2.6 INTERRUPCIÓN DE LA RUTINA EN COMPETENCIA

A. CIRCUNSTANCIAS IMPREVISTAS

1. Si, a juicio de los oficiales de competencia, la rutina de un equipo se interrumpe por falla del equipo, instalaciones u otros factores atribuibles a la competencia o lugar (corte de energía, alarmas de incendio, etc.), el entrenador del equipo en la estación de música afectada debe DETENER la rutina.
 - a. Ejemplos: problema de equipo - volumen de música demasiado bajo para que los atletas escuchen el inicio de la música de la rutina, etc.
 - b. Emergencia en el lugar - corte de energía, alarma de incendio, etc.
2. Si el entrenador elige no detener la rutina, es posible que el equipo no tenga opción de repetir la actuación.
3. Falla de uniforme: como precaución, cada atleta debe tomar medidas para evitar exposición inapropiada durante la actuación. Si ocurre una falla de uniforme que provoque exposición indecente, la rutina debe detenerse inmediatamente. Esta es una responsabilidad compartida entre todas las partes para reconocer cuando ocurre una falla.
4. Si se permite repetir la actuación, la evaluación continuará desde el punto donde ocurrió la interrupción/lesión, según decidan los jueces. La rutina debe realizarse a toda intensidad desde el inicio. Todas las deducciones acumuladas hasta el punto de interrupción/lesión se mantendrán. Si el equipo decide no repetir la rutina, a discreción del entrenador, se tomará la puntuación hasta ese momento.

B. FALLA DEL EQUIPO



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



1. Si la rutina de un equipo se interrumpe por falla de su propio dispositivo, edición musical, etc. El equipo debería continuar la rutina.
2. Las autoridades en la competencia (jueces-sede-comisionados), decidirán si se permite realizar la rutina más tarde. Si se permite, el lugar y hora de la repetición será a discreción exclusiva de los jueces-sede-comisionados. El equipo debe realizar la rutina completa, pero será evaluado SOLO desde el punto de interrupción.

C. POR LESIÓN

1. Las únicas personas que pueden detener una rutina por lesión son: autoridades en la competencia, el asesor/entrenador del equipo o el individuo lesionado. Es responsabilidad compartida reconocer cuando ocurrió una lesión.
2. Las autoridades (jueces-sede-comisionados), decidirán si se permite realizar la rutina más tarde. Si se permite, el lugar y hora de la repetición será a discreción exclusiva de los mismos. La rutina debe ser realizada en su totalidad, evaluándose SOLO desde el punto de interrupción.
3. El participante lesionado que desee continuar no puede regresar al piso de competencia a menos que:
 - a. La sede tenga autorización de las personas responsables del equipo, autorizado primero por el personal médico que atiende al participante, del familiar responsable (si está presente) y después del entrenador/asesor principal del equipo.
 - b. Si el personal médico no autoriza al participante, este solo podrá regresar si un padre o tutor legal presente firma un formulario de deslinde para reingresar.
 - c. Un atleta con sospecha de conmoción cerebral debe ser retirado inmediatamente de la actividad y no podrá regresar el mismo día sin autorización médica comprobable de un médico o institución médica de prestigio.
4. En caso de lesión o emergencia, un padre o tutor legal podrá estar entre bastidores durante el proceso de evaluación, debiendo permanecer con el-la atleta o un miembro del personal del evento.





2.7 ACCESORIOS (PROPS)

Se permiten accesorios en todas las categorías de Hip Hop, Pom y Jazz; sin embargo, deben poder pasar a través de una puerta estándar. Los accesorios deben ser portados a mano y no pueden usarse para soportar el peso del atleta. No se permiten accesorios que estén en posición vertical y que puedan soportar el peso del atleta (Ejemplos: sillas, bancos, taburetes, escaleras, cajas, escalinatas, etc.).

Cualquier accesorio que se utilice debe ser aprobado previamente por el comisionado técnico de la CONADEIP. Para su aprobación, por favor envíe un video del accesorio en uso a comisión técnica, con copia a secretaría técnica.

2.8 REGLAS DE POMPONES MANOS LIBRES

Se permite el uso de pompones manos libres y se definen como aquellos diseñados específicamente para fijarse a la(s) mano(s), sin que éste tenga que sujetar físicamente el pom, dejando las manos “libres” para atletas. Se requiere un “uso adecuado”, lo que significa que ningún tipo de barra puede estar en la palma de la mano del atleta y sólo se permiten bandas elásticas que estén entre la mano que sostiene y la superficie de la ejecución para habilidades, trucos, etc.

Una liga para el cabello, ligas comunes, listones, etc no se deben usar en pompones manos libres, de igual manera atar de forma improvisada partes del pompón no se considerarán permitidas y por lo tanto no serán considerados pompones manos libres.

3. DIRECTRICES GENERALES DE COMPORTAMIENTO Y DE SEGURIDAD

A. Todos los atletas, pero no excluyendo a los mencionados en este párrafo, acuerdan conducirse con buen espíritu deportivo a lo largo del año, en redes sociales y de manera presencial. Aplica para antes del evento-durante todo el evento-después del evento. El entrenador de cada equipo es responsable de asegurar que los miembros del equipo, entrenadores, padres y cualquier otra persona afiliada al equipo se comporten adecuadamente. De no ser así se aplicarían las sanciones que el reglamento general de la CONADEIP menciona en el artículo 69, párrafos 69.4 y 69.5, que dicen: *“69.4 Todo alumno jugador, entrenador o directivo que por la causa que sea, se encuentre como espectador de un evento deportivo de la CONADEIP, A.C., y cometa alguna de las infracciones al Estatuto, Código de Ética y/o Reglamento General, se hará acreedor a las mismas sanciones aplicables al alumno jugador en activo.”*

“69.5 La agresión colectiva de hecho, de más de un deportista de un mismo equipo contra jugadores, entrenadores, árbitros, directivos o jueces será suficiente para causar baja del



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



evento en el que participa. Independientemente de las sanciones individuales que el Tribunal de Penas aplique. La agresión colectiva de hecho, de más de un deportista de un mismo equipo contra jugadores, entrenadores, árbitros, directivos o jueces será suficiente para causar baja del evento en el que participa. Independientemente de las sanciones individuales que el Tribunal de Penas aplique.”

B. Todos los equipos deben tener y revisar un plan de acción para emergencias en caso de lesión.

C. Los entrenadores deben reconocer el nivel de habilidad de todo el equipo y limitar las actividades de acuerdo con este nivel.

D. No se deben realizar habilidades técnicas cuando no haya un entrenador presente o supervisando directamente.

E. Todas las prácticas deben realizarse en un lugar adecuado para las actividades de Baile.

F. El calentamiento y estiramiento deben preceder y concluir todas las prácticas, marcajes, competencias y otras actividades físicas.

G. Se debe considerar la superficie de la competencia, antes de ejecutar cualquier aspecto técnico de baile.

El área de presentación debe estar razonablemente libre de obstrucciones. Los atletas no deben realizar habilidades técnicas en:

- Concreto, asfalto o cualquier superficie dura.
- Superficies mojadas.
- Superficies irregulares.
- Superficies con obstrucciones

H. El entrenador o un representante designado con conocimiento debe estar presente en todas las prácticas, actividades físico-técnicas y competencia.



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

4.1 JUECES

Jueces de mesa. El equipo estará integrado mínimo por 3 jueces de baile certificados por la International Cheer Union, u organizaciones nacionales o internacionales de prestigio que tengan programas formativos completos, ya sean federados o no, pero que en su programa contemplen las reglas que en nuestro documento aplican. Se deberá comprobar con certificados dicha formación. También podrían estar activos como jueces o expositores-formadores de jueces nacionales o internacionales, a lo largo del año, con experiencia comprobable en eventos que reciban equipos colegiales y abiertos de prestigio. El rol de los jueces de mesa será evaluar y otorgar una calificación. Participaciones profesionales mínimas no se considerará evidencia suficiente para su elección.

Juez de calidad. También la sede deberá considerar un juez de calidad que tenga conocimientos o experiencia comprobables de la división. La función del juez de calidad es apoyar con la aplicación de las reglas en caso de duda; será un juez de calidad para que las calificaciones no superen los 4 puntos de diferencia entre cada juez de mesa no importando el rango que consideren correcto usar para evaluar y el ranking que cada juez tenga según su criterio. Además, deberá asegurar la calidad de los comentarios que ayudarán a los equipos a mejorar de un día a otro y derivados de lo que ve en cada rutina, no de lo que desearía ver en las rutinas.

4.1.1 Todos los jueces estarán avalados por el comisionado técnico del deporte que deberá verificar los documentos que se presenten para comprobar su formación y su experiencia. De no contar con los documentos o evidencias necesarios el comisionado técnico no deberá aceptar la participación de la o el juez propuesto. De igual manera se debe verificar que ninguna(o) de los jueces haya asesorado, haya tenido o tenga un vínculo con alguno de los equipos y que se considere conflicto de intereses.

4.1.2 A medida que los equipos presentan sus rutinas, los jueces calificarán cada sección de la hoja de evaluación. Los puntajes de los jueces serán promediados para determinar el puntaje total de cada equipo. La puntuación máxima total posible será de 100 puntos. La sumatoria de estos puntos dará un ranking provisional el día 1 que servirá para ordenar el turno de participación el día 2 del evento. La sede debe respetar esta regla, adaptando su logística del evento.

4.1.3 El día 1 no tiene porcentaje acumulativo, esto para dar oportunidad a todos los equipos de poder cambiar su ranking de acuerdo con su participación del día 2. *Nota: es importante tener presente que en el día 1 se tiene que participar obligatoriamente, además deberá hacerlo con el uniforme de gala destinado para ambos días.*

4.1.4 En la final, de acuerdo con el lugar obtenido, la sede hará la sumatoria con los puntos CONADEIP que corresponda a cada lugar obtenido, según la tabla oficial que contiene su





reglamento general. No se sumarán los puntos que la hoja haya arrojado para sacar el ranking nacional.

5. PUNTUACIONES

A. Las hojas de puntuación individuales son de uso exclusivo de cada juez. Cada juez tiene la responsabilidad y autoridad para revisar y enviar sus puntajes y clasificaciones finales antes del conteo final de puntajes de todos los equipos, deberán firmar cada ranking verificando su decisión. Las puntuaciones y clasificaciones estarán disponibles solo para los entrenadores al concluir cada día de competencia. Las decisiones de los jueces son definitivas.

B. Cualquier deducción o infracción será descontada de la puntuación final.

C. En caso de empate en primer lugar, los oficiales del evento revisarán primero las puntuaciones crudas por juez para determinar qué equipo fue clasificado más alto con mayor frecuencia en cada modalidad. El que tenga más primeros lugares determinará el desempate.

D. Después de cada día de competencia, los equipos recibirán las hojas de puntuación y comentarios de los jueces para su equipo. Además, recibirán una hoja de clasificación con los nombres y puntajes de todos los equipos de su grupo. Las preguntas sobre penalizaciones pueden ser realizadas únicamente por el entrenador principal y deben hacerse antes de la publicación de resultados o de la premiación final. **Este apartado se refiere a deducciones o penalizaciones, no así al criterio de puntuación de los jueces.** La dinámica se debe realizar con respeto de ambas partes. El o la juez de calidad deberá revisar el video de la rutina y detectar la falta informada y puesta en la hoja. La sede tendrá que considerar el tiempo para realizar este proceso, siendo informado por el juez de calidad si es que existiera la situación. Y será la o el juez de calidad el que dará la explicación a la o el entrenador del equipo que cometió dicha falta. Los entrenadores tendrán sólo 30 minutos para acercarse y obtener información después de haber finalizado la competencia. Una vez anunciados los resultados, no se aceptarán impugnaciones por deducciones.

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

F. Al participar en CONADEIP, los equipos otorgan su consentimiento para que las actuaciones y puntajes sean públicos.

6. HOJA DE EVALUACIÓN DE RUTINA – POM, HIP HOP, JAZZ



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



EJECUCIÓN 40 PUNTOS

- Ejecución del movimiento (10)
Control adecuado, colocación y finalización del movimiento/motions, manteniéndose fiel al estilo. Calidad y fuerza del movimiento.
- Ejecución de habilidades (10)
Ejecución correcta de habilidades técnicas, trucos y/o elementos.
- Sincronización/Uniformidad (10)
Movimientos al unísono y sincronía consistentes del equipo. Uniformidad de movimientos del equipo dentro de la coreografía y habilidades.
- Espaciado (10)
Posicionamiento consistente y uniforme de las(os) atletas en todas las formaciones y transiciones.

COREOGRAFÍA 40 PUNTOS

- Creatividad/Musicalidad (10)
Originalidad de la rutina. Nuevos conceptos/movimientos, niveles/trabajo en grupo, efectos visuales y variedad que complementan la complejidad de la música.
- Escenificación de la rutina (10)
Uso de formaciones variadas y maneras creativas de moverse entre formaciones para transiciones rápidas y fluidas. Uso adecuado del espacio del escenario durante la rutina.
- Complejidad del movimiento (10)
Nivel de dificultad aplicado a través del movimiento, como cambios de peso, movimientos intrincados variados, cambios de tempo, etc.
- Dificultad de habilidades (10)
Nivel de dificultad aplicado a través de habilidades técnicas, trucos y/o elementos. Uso adecuado del nivel de habilidad del equipo.

IMPRESIÓN GENERAL DE EJECUCIÓN Y COREOGRAFÍA



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



COMUNICACIÓN/PROYECCIÓN (10)

Capacidad para conectar con el público durante la actuación. Incluye: proyección, expresión genuina, emoción, energía y valor de entretenimiento.

IMPRESIÓN GENERAL (10)

Adecuación de la música, vestuario y coreografía. Impacto de la actuación para dejar una impresión duradera.

TOTAL: 100 PUNTOS



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.

    www.conadeip.org



7. REGLAS DE SEGURIDAD PARA LAS RUTINAS DE PERFORMANCE CHEER

7.1 TUMBLING Y SKILLS propios de la división.

1. No se permiten elementos de rotación de cadera por encima de la cabeza con apoyo de manos mientras se sostiene un pompón en la mano de apoyo. (Excepción: se permiten volteretas hacia adelante y hacia atrás). Se permite el uso adecuado de pompones sin manos para habilidades de rotación de cadera por encima de la cabeza. *Por favor, consulte la sección de Pompones sin manos para más detalles.*
2. Los elementos de habilidad con rotación de cadera por encima de la cabeza con apoyo de manos **que no sean aéreas** están limitadas a 3 elementos consecutivos conectados.
3. Los elementos de habilidad con rotación de cadera por encima de la cabeza con apoyo de manos **que sean aéreas**, o elementos de habilidad con rotación de cadera por encima de la cabeza **sin apoyo** de manos están permitidas siempre que:
 - a. No se conecten con otro elemento con rotación de cadera por encima de la cabeza.
 - b. No se realicen consecutivamente sin una pausa o detención del impulso entre cada elemento.
 - c. Involucren no más de una transición con giro.
 - d. No se permite salto mortal con giro desde parado.
 - e. Aclaración: Se permiten saltos de tigre si el punto más alto del salto no supera la altura del hombro y el o la atleta primero apoya el peso en las manos antes de que la cabeza/cuello/hombros contacten la superficie.
4. No está permitido realizar acrobacia (tumbling), simultánea, por encima o debajo de otro(a) atleta, que incluyan rotación de cadera por encima de la cabeza en ambos atletas.
5. No se permiten caídas directas, coreografiadas sobre rodillas, muslos, espalda, frente, cabeza, hombro, o posición sentada, sobre la superficie a menos que el atleta primero apoye peso en las manos o pies.
6. Se permite aterrizar en posición de plancha (push-up) sobre la superficie desde posición de pie, rodillas o tras un salto con impulso hacia adelante. No se permiten variaciones de shushunova.





Nota: Los siguientes elementos de habilidad técnica son comúnmente conocidas como habilidades de baile (Performance Cheer, sin embargo, esto no indica que deban incluirse en la rutina ni abarcan toda la tabla de elementos permitidos o prohibidos en la rutina. Las reglas aquí descritas aplican en todos los casos.

PERMITIDOS

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

NO PERMITIDOS

Layouts (gymnastic skill)
No Handed Headsprings
Shushunova
Toe Pitch Back Tucks.
Entre otros que pongan en riesgo la integridad de las-los atletas bailarines.



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



Nota: Si tienes preguntas sobre la legalidad de algún truco o movimiento, por favor consulta a la comisión técnica.

8. ELEVACIONES Y TRABAJO EN PAREJAS (Ejecutadas en parejas o grupos)

- 8.1 El atleta que ejecuta la elevación debe recibir soporte de un atleta que mantenga contacto directo con la superficie durante toda la realización. (Excepción: leaps de Kick Line).
- 8.2 Al menos un atleta debe mantener contacto con el atleta ejecutante durante la ejecución de la elevación.
 - a. Se permite levantar con pompones.
 - b. No se permiten extensiones, pirámides ni lanzamientos tipo basket toss.
- 8.3 Se permite balancearse entrando y saliendo de elevaciones y trucos en posiciones pronado (boca abajo) y supina (boca arriba); no se permite balancearse hacia adelante, atrás o hacer rotación circular completa si el atleta ejecutante está en posición pronado (boca abajo-cara hacia el suelo).
- 8.4 Puede ocurrir rotación de cadera por encima de la cabeza del atleta ejecutante si un atleta que lo sostiene mantiene contacto hasta que el ejecutante regrese a la superficie o posición erguida.
- 8.5 Se permiten inversiones verticales si:
 - a. El atleta que sostiene mantiene contacto hasta que el ejecutante regrese a la superficie o posición erguida.
 - b. Si la altura de los hombros del atleta ejecutante supera la altura de los hombros del atleta que sostiene, debe haber al menos otro atleta adicional para hacer spotting sin cargar peso.

9. MOVIMIENTOS LANZADOS-IMPULSADOS/ DESCENSOS SIN ASISTENCIA A LA SUPERFICIE

- 9.1 Un atleta ejecutante puede saltar, brincar, pisar o impulsarse desde un atleta que lo sostiene si:



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



a. El punto más alto del elemento liberado no eleva los pies del ejecutante por encima de la cabeza del atleta que sostiene.

Excepción: se permiten toe touches desde la espalda del atleta o saltos tipo leapfrog.

b. El atleta ejecutante no puede pasar por posición pronada o invertida después de la liberación.

c. No se permiten lanzamientos tipo toe pitch con back tucks.

9.2 Un atleta que sostiene puede soltar/lanzar a un atleta ejecutante si:

a. El punto más alto de la liberación/lanzamiento no eleva las caderas del ejecutante por encima de la cabeza del atleta que sostiene.

b. El atleta ejecutante no está supino ni invertido al momento de la liberación.

c. El atleta ejecutante no pasa por posición pronada o invertida tras la liberación.

d. No se permite movimiento tipo toe pitch back tucks.

10. DEDUCCIONES

Las deducciones estarán mencionadas en la hoja de uno de los jueces que se pueden recoger poco después de finalizar el evento. Las preguntas sobre deducciones solo pueden ser realizadas por el entrenador principal y deben iniciarse dentro de los 30 minutos posteriores a la entrega de resultados o antes de premiación, lo que ocurra primero. Una vez anunciados los resultados, no se aceptarán impugnaciones por violaciones a las reglas.

10.1. Se aplicará una deducción por CADA violación a las reglas de seguridad o generales de competencia. Los valores de deducción serán:

- 0.25 puntos – No iniciar la rutina dentro de los 30 segundos tras ser anunciados, con un retraso de 1 a 5 segundos.
- 0.5 puntos – Error en la ejecución: cualquier elemento de habilidad o truco ejecutado incorrectamente que cause que el elemento de habilidad/truco sea ilegal (Ejemplo: apoyar



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



pompones con manos no libres en un árabe o mortal).

No iniciar la rutina dentro de los 30 segundos tras ser anunciados, con un retraso de 6 segundos o más.

- 1.0 puntos – Violaciones generales, incluyendo, pero no limitadas a: violaciones de reglas de vestuario/zapatos, uso de props, celebraciones excesivas, etc.
- 1.5 puntos – violaciones de reglas de seguridad en la rutina.

11. DE LA PREMIACIÓN

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

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

12. DEL COMPORTAMIENTO

Para asegurar la experiencia más positiva para todos los asistentes a nuestro campeonato nacional se solicita que se cumpla el siguiente Código de Conducta antes-durante-después de las competencias.

Cualquier pregunta o preocupación que afecte el desempeño o la experiencia de un equipo debe ser comunicada por el entrenador afectado al organizador y/o secretario técnico para plantear la situación con los entrenadores implicados en la situación.

12.1 CÓDIGO DE CONDUCTA ANTES-DURANTE-DESPUÉS DE LA COMPETENCIA

1. Está prohibido que participantes, entrenadores o espectadores contacten a los jueces durante la competencia. Esto se hace porque se han presentado casos que han violentado a nuestro panel invitado.



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



2. Las decisiones de los jueces son definitivas en relación con deducciones, ubicaciones finales del equipo y legalidades. Se planteó un tiempo y espacio para tener información por parte de juez de calidad.
3. Cualquier comportamiento desordenado, agresivo o beligerante por parte de participantes, entrenadores o espectadores hacia cualquier otro asistente, participantes o personal del evento resultará en una deducción a nivel de violaciones generales; se puede sugerir una descalificación del equipo, expulsión del evento y/o prohibición de participar en futuros Campeonatos.
4. La sede del evento se reserva el derecho de retirar a cualquier persona de una competencia por conducta insegura o antideportiva.

12.2 ESPÍRITU DEPORTIVO ANTES-DURANTE-DESPUÉS DE LA COMPETENCIA

A. Todos los participantes acuerdan conducirse con buen espíritu deportivo durante toda la competencia, con una presentación positiva al entrar y salir del área de competencia, así como durante toda la rutina, back stage, espacios sede y en premiaciones.

B. Autoridades y entrenador de cada equipo son responsables de asegurarse que los miembros del equipo, entrenadores, padres y otras personas ligadas al equipo se comporten adecuadamente. Casos graves de conducta antideportiva serán motivo de descalificación.

C. Cuando un entrenador esté en discusión con un oficial, otros entrenadores, atletas o padres/espectadores, se debe mantener una conducta profesional adecuada. No hacerlo puede resultar en una **penalización de 1 punto por juez en cada rutina, expulsión del entrenador o descalificación del equipo.**

12.3 DESCALIFICACIÓN

Cualquier entrenador, atleta, miembros registrados o staff externo del equipo que no cumplan con los términos y procedimientos de estas “Reglas y Regulaciones” serán sujetos a expulsión de la competencia y el equipo perderá automáticamente cualquier derecho a premios o reconocimientos otorgados por la competencia. Este es un acuerdo que estará sujeto a las reglas y procedimientos de la CONADEIP.

12.4 CARÁCTER FINAL DE LAS DECISIONES

Al participar en este campeonato y pasando el tiempo de tolerancia mencionado en párrafos



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



anteriores, cada equipo acepta que la decisión de los jueces será final y que los resultados SOLO podrán ser revisados para aclaración. Cada equipo reconoce la necesidad de que los jueces tomen decisiones rápidas y justas en esta competencia y por lo tanto renuncia expresamente a cualquier revisión con intención de cambio sin evidencia, pasando el tiempo correcto establecido para ello. Pero también renuncian a mal comportamiento y conducta violenta por parte de los integrantes del equipo, que incluye a amigos, familiares, porra, etc. Publicaciones en redes o actos que violenten y afecten de forma temporal o permanente, deberán ser mencionados en el futuro con la finalidad de corregir y así procurar buenas prácticas que generen el bienestar emocional de nuestras(os) atletas.

EN NOMBRE DE MI EQUIPO, ACEPTO POR ESTE MEDIO LAS REGLAS Y DIRECTRICES DE COMPETENCIA Y RUTINAS QUE PARTICIPAN EN EL CAMPEONATO NACIONAL DE GRUPOS DE ANIMACIÓN BAILE DE LA CONADEIP Y ME COMPROMETO A CUMPLIRLAS.

(Nombre de la Escuela/Equipo)

(División y modalidades – BAILE /Hip Hop / Jazz / Pom)

(Ciudad/Estado - Provincia/País)

(Nombre y firma del /Entrenador o responsable a cargo)

(Fecha)



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO

SEDES QUE ORGANIZAN

Área de competencia oficial.

Piso: superficie techada, plana, que puede ser duela, parquet, tarima sin separación o uniones disparejas. La clase de piso más apropiado sería desde un vinilo (charol), que tenga base suave para amortiguar, linóleoum o Marley que son especiales para danza.

Medida: la oficial es de 16x16 metros. No debe ser menor a 12X12 metros o a la medida de un escenario de teatro profesional.

Audio: sonido con suficiente potencia, que no rebote y que pueda ser escuchado por atletas en área de competencia y también por la audiencia y jueces del otro lado.

Iluminación: luz de escenario, no de colores (sólo para adornar o entintar en pausas). Que no esté directa a participantes, pero la suficiente para que no se vea a contraluz o a media luz. No luz de spots o robótica que deslumbre a atletas o impida evaluar a jueces.

Área de calentamiento y área de repaso de rutinas previo a competencia oficial.

Piso: superficie similar, plana que puede ser duela, parquet, tarima sin separación o uniones disparejas. La clase de piso debe tener de preferencia las características del oficial y si no,



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



similares. Debe ser suave, puede ser alfombras o pisos lisos y de preferencia techado. En caso de ser una superficie dura se informará para que los equipos tomen precauciones de calzado, protección e intensidad de marcaje.

Medida: la oficial es de 16x16 metros. No debe ser menor a 12X12 metros o un escenario de teatro profesional. Medidas iguales a las de competencia para que sea realmente un marcaje de rutinas previo a salir a competir.

Audio: sonido con suficiente potencia para un ensayo previo que no afecte la logística de la institución sede o competencia.

Tiempo: al menos 3 minutos por rutina, previo a competir y según el orden de la logística.

Área y tiempo de marcaje previo a competencia (día de junta técnica).

Área: de preferencia la misma donde se realizará la competencia para que los equipos reconozcan y se adapten al área. La clase de piso más apropiado sería desde un vinilo (charol), que tenga base suave para amortiguar, linóleoum o Marley que son especiales para danza.

Medida: la misma o similar a la oficial de 16x16 metros. No debe ser menor a 12X12 metros.

Audio: sonido con suficiente potencia para ensayo.

Horarios: los necesarios para que todos los equipos puedan marcar previo a competencia.

Tiempo: al menos 4:30 minutos **por rutina** (se suma el tiempo de acuerdo con el número de rutinas con las que participa la institución educativa).

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

REVISIÓN JUNIO 2025



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org



COMISIÓN NACIONAL DEPORTIVA ESTUDIANTIL DE INSTITUCIONES PRIVADAS A.C.



www.conadeip.org