

# SISTEMA DE DESCUENTOS CHEER 2024

**Este sistema de descuento aplica para las divisiones:**

- All Star N1-4

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER



# SISTEMA DE DESCUENTO 2024 • DESCUENTOS



## CAÍDA DE ATLETA (CA)/ATHLETE FALL (AF) • CAÍDAS HACIA LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DURANTE LAS HABILIDADES DE GIMNASIA Y/O SALTOS

<b>- .15</b>	<b>Incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mano, manos o cabeza tocando la superficie de presentación en habilidades de gimnasia o saltos</li> <li>• Rodilla o rodillas tocando la superficie de presentación en habilidades de gimnasia o saltos</li> <li>• Transición con gimnasia hacia y/o desde de una habilidad de acrobacia</li> </ul>	<b>Esto NO incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un atleta que se tropieza y cae cuando está caminando en un cambio de formación</li> </ul>
--------------	--	--

## ERROR DE CONSTRUCCIÓN (EC)/BUILDING BOBBLE (BB) • HABILIDAD DE ACRBACIA Y/O PIRÁMIDE QUE CASI SE CAE, PERO ES RECUPERADA

<b>- .25</b>	<b>Incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Base o Spotter cayendo a la superficie de presentación durante una habilidad de construcción</li> <li>• Flyer inclinándose sobre y/o apoyando el peso en una Base/Spotter y es empujada de vuelta hacia la acrobacia/habilidad</li> <li>• Bajar una acrobacia (sin que sea un problema de timing/sincronización), por ejemplo, baja desde nivel extendido a nivel prep, etc.</li> <li>• Acrobacia Estilo Coed (asistido o no-asistido) que se baja hacia posición de inicio (Base con manos en la cintura de la Flyer mientras que esta toma las muñecas de la Base aterrizando con ambos pies en la superficie de presentación)</li> <li>• Ambos pies de la Flyer tocan la superficie de presentación durante una cuna (excluyendo 1 pie)</li> <li>• <b>Ambas manos de la Flyer tocando la superficie de presentación durante una cunao transición (excluyendo 1 mano)</b></li> <li>• Caídas hacia la superficie de presentación desde cualquier acrobacia en nivel de cintura (sin que sea un problema de timing/sincronización)</li> </ul>	<b>Esto NO incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una habilidad omitida</li> <li>• Perder una posición del cuerpo, por ejemplo, que suelte y baje la pierna en un heel stretch</li> <li>• Movimiento excesivo de las bases</li> <li>• Flyer ajustando su balance</li> </ul>
--------------	---	---

## CAÍDA DE CONSTRUCCIÓN (CC)/BUILDING FALL (BF) • CAÍDA DESDE UNA HABILIDAD O TRANSICIÓN DE CONSTRUCCIÓN DURANTE UNA ACRBACIA Y/O PIRÁMIDE

<b>- .75</b>	<b>Incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caídas hacia posición de cuna</li> <li>• Caídas hacia posición de inicio/carga (nivel de cintura)</li> <li>• Caídas hacia posición prona</li> <li>• Elevaciones Estilo Coed (asistidas o no-asistidas) que caen hacia una cuna y/o prono</li> <li>• Elevaciones Estilo Coed (asistidas o no-asistidas) que caen hacia la superficie de presentación (NO hacia una posición de inicio) con asistencia de Base(s) y/o Spotter</li> </ul>	<b>Esto NO incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrobacia Estilo Coed (asistido o no-asistido) que se baja hacia posición de inicio (Base con manos en la cintura de la Flyer mientras que esta toma las muñecas de la Base aterrizando con ambos pies en la superficie de presentación)</li> </ul>
--------------	--	---

## CAÍDA SERIA DE CONSTRUCCIÓN (CSC)/MAJOR BUILDING FALL (MBF) • CAÍDA DESDE UNA HABILIDAD O TRANSICIÓN DE CONSTRUCCIÓN DURANTE UNA ACRBACIA Y/O PIRÁMIDE

<b>- 1.25</b>	<b>Incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Múltiples Bases y/o Spotters cayendo a la superficie de presentación</li> <li>• Flyer cayendo sobre una Base y/o Spotter provocando la caída de ambos hacia a superficie de presentación.</li> <li>• Elevaciones Estilo Coed (asistidas o no-asistidas) donde la Flyer cae hacia la superficie de presentación sin asistencia de Base(s) y/o Spotter</li> </ul>	<b>Esto NO incluye lo siguiente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flyer haciendo contacto con la superficie de presentación durante una transición de acrobacia y/o pirámide, la cual continúa sin interrupción/pausa</li> <li>• Flyer que es bajada desde una habilidad de construcción o transición y cae hacia la superficie de presentación (esto incluye tropezarse mientras camina)</li> </ul>
---------------	---	--

## INFRACCIONES AL REGLAMENTO DE SEGURIDAD /LEGALITY INFRACTIONS

<b>- .50</b>	<b>1 o más atletas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad de gimnasia de Nivel Superior</li> <li>• Reglamento General</li> <li>• Política de Imagen</li> </ul>	<b>- .75</b>	<b>Al menos 1 grupo ejecutando:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad de construcción de Nivel Superior que NO sea N7</li> </ul>	<b>- 1.0</b>	<b>Infracción de Seguridad en Construcción, sin importar la cantidad de grupos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades ejecutadas de forma ilegal y de aspecto peligroso y/o inseguro</li> <li>• N1-6 - Habilidades que se permitan en N7</li> <li>• Habilidades que NO se permitan en ningún Nivel</li> <li>• Habilidades sin la cantidad requerida de atletas para realizarla de forma legal, por ejemplo, falta spotter o receptor/catcher</li> <li>• <b>Otras infracciones*</b></li> </ul>
--------------	---	--------------	---	--------------	--

- Debe ser claro que la habilidad ilegal ha sido incorporada a la rutina de esa forma o que no hay intención por parte de los atletas de ejecutar la habilidad de forma legal  
 - La misma habilidad rompiendo la misma regla, pero realizada varias veces durante la rutina, cuenta como 1 sola ilegalidad.  
 - Diferentes habilidades rompiendo la misma regla, se descuenta cada vez que se realice la nueva habilidad porque son diferentes elementos  
 - 1 habilidad que rompe más de 1 regla, cuenta como 1 sola ilegalidad porque es 1 solo elemento, sin embargo, todas las reglas que se rompan deben ser mencionadas

## SALIDAS DEL ÁREA DE PRESENTACIÓN /BONDARY VIOLATION

<b>- .05</b>	<p>Por cada vez que un atleta salga con ambos pies fuera del área de competencia designada por el Productor del Evento.</p> <p>El atleta debe tener al menos un pie en la superficie de competencia para que se considere dentro del área de competencia.</p>
--------------	---



## INFRACCIÓN AL LIMITE DE TIEMPO

- .05 x Segundo

**TIEMPOS COLEGIALES Y UNIVERSITARIOS - La Porción de Animación debe ir al inicio**

En Colegial y Universitario, se descontará .05 por cada segundo extra al tiempo máximo. Se permitirán 5 segundos extras a los tiempos máximos como margen de error, entendiendo que hay variables en la reacción humana, la acústica y/o algún desajuste ANTES de comenzar con la Porción Musical.

**COLEGIAL > 2:30 Máximo Total (con margen de error 2:35) • La Porción de Animación debe ir al inicio**

1. Porción de Animación + Transición entre Porciones > 0:45 Máximo
2. Porción Musical > 1:45 Máximo

**COLEGIAL NON-TUMBLING > 2:00 Máximo Total (con margen de error 2:05) • La Porción de Animación debe ir al inicio**

1. Porción de Animación + Transición entre Porciones > 0:30 Máximo
2. Porción Musical > 1:30 Máximo

**UNIVERSITARIO > 2:30 Máximo Total (con margen de error 2:35)**

1. Porción de Animación + Transición entre Porciones > Mínimo 0:30 - 0:45 Máximo
2. Porción Musical > 1:45 Máximo

**TIEMPOS ALL STAR**

En All Star se descontará .05 por cada segundo extra al tiempo máximo. Se permitirán 3 segundos extras a los tiempos máximos como margen de error, entendiendo que hay variables en la reacción humana y la acústica.

**ALL STAR PREP / NON-TUMBLING > 2:00 Máximo (con margen de error**

**2:03) ALL STAR ÉLITE / INTERNATIONAL > 2:30 Máximo (con margen de error 2:33)**

**ALL STAR GLOBAL > 3:30 Máximo Total (con margen de error 3:33) • La Porción de Animación debe ir al inicio**

1. Porción de Animación > Mínimo 0:30 - 0:40 Máximo
2. Transición entre Porciones > 0:20 Máximo
3. Porción Musical > 2:30 Máximo

## OTRAS INFRACCIONES\*

Los Productores de Eventos se reservan el derecho de agregar descuentos o sanciones (de acuerdo a su severidad) a infracciones de regulaciones, políticas de imagen, códigos de conducta, etc. Que estén especificadas en sus regulaciones o documentos a fin.

Por ejemplo, se considera como infracción al buen espíritu deportivo lo siguiente:

- Contacto físico inapropiado y deliberado entre atletas durante el evento
- Abuso o destrucción de equipamiento asociados al evento
- Uso de lenguaje o gestos obscenos, ofensivos o insultantes
- Uso de lenguaje o gestos que ofendan religión, descendencia, nacionalidad u origen étnico
- No realizar la presentación deliberadamente
- Demostrar desagrado con respecto a la decisión de los Jueces
- Amenazar a algún representante o personal del evento
- Criticar públicamente incidentes relacionado con el evento o con algún representante o personal del evento

Los Productores de Eventos pueden sancionar/descontar basados en el grado de la falta