



**04 DE MAYO**

# AMBATO

*Championship*  
**CHEER AND DANCE**

## REGLAMENTO DE SEGURIDAD DE ALL STAR NOVICE Y PREP

Para poder continuar con el crecimiento progresivo de equipos nuevos en nuestro país, hemos modificado estas dos categorías ALL STAR NOVICE Y ALL STAR PREP, para los equipos que compitan en **AMBATO CHAMPIONSHIP**.

### ALL STAR NOVICE

Las rutinas NOVICE tendrán un tiempo máximo de 1:30 minutos

#### ELEVACIONES ALL STAR NOVICE - STUNTS

**TINY NOVICE ÚNICAMENTE:** No se permiten elevaciones ni pirámides. Es ILEGAL, levantar a un atleta de la superficie de presentación.

**MINI-YOUTH NOVICE:** Pueden realizar elevaciones y pirámides ÚNICAMENTE hasta nivel de cadera (esponja o low).

#### ILEGALIDADES ALL STAR NOVICE EN ELEVACIONES – DESCUENTO 0.5

- Elementos en nivel prep – **0.5**
- Elevaciones en nivel extendido – **0.5**
- Elevaciones con elementos sueltos – **0.5**
- Elevaciones con inversiones – **0.5**
- Elevaciones con más de ¼ de giro – **0.5**
- Lanzamientos y cualquier cuna proveniente desde el nivel de cintura – **0.5**

#### GIMNASIA ALL STAR NOVICE - TUMBLING

La gimnasia NO tiene puntaje, sin embargo, puede ser mostrada, pero SOLO se permiten las siguientes habilidades:

- Rol adelante
- Parado de Manos
- Media Luna
- Arco\*

\* **TINY NOVICE ÚNICAMENTE:** NO se permiten arco, puente o araña.

#### ILEGALIDADES ALL STAR NOVICE EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Rondada /ROUND OFF – **0.05**
- Camino Atrás /BACK WALKOVER – **0.05**
- Camino Adelante /FRONT WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**
- Cualquier posición de arco/puente/araña en TINY NOVICE – **0.05**

## ALL STAR PREP

Las rutinas PREP tendrán un tiempo máximo de 2:00 minutos

### ELEVACIONES ALL STAR PREP – STUNTS

Las elevaciones que podrán realizar en ALL STAR PREP, son únicamente las detalladas a continuación:

- Elevación PREP (flyer parada en ambas piernas sobre 2 bases y 1 spotter atrás en nivel PREP)
- Elevación en 2 piernas a nivel de cintura.
- Elevación en 1 pierna a nivel de cintura.
- Cuna Recta desde Elevación Prep.
- ¼ giro al inicio o final de una elevación.
- SPOTTERS: Son requeridos en todas las elevaciones a nivel prep. Excepción: levantamiento-T, elevaciones sujetadas solamente por la cintura.
- NO se permiten inversiones (Deportistas invertidos deben mantener contacto con la superficie de presentación)

### PIRÁMIDES ALL STAR PREP

- Deben seguir todas las reglas de elevaciones y desmontes, se permiten **hasta nivel prep**. NO se permite pasar por extensión.
- Los receptores/spotters requeridos deben de ser estacionarios.
- No se permiten desmontes con las flyers agarradas.

### ILEGALIDADES ALL STAR PREP – DESCUENTO 0.5

- Elevaciones sobre el nivel Prep – **0.5**
- Elevaciones en 1 pierna a nivel Prep – **0.5**
- Elevaciones con elementos sueltos diferentes a los desmontes – **0.5**
- Elevaciones con inversiones – **0.5**
- Elevaciones con más de ¼ de giro – **0.5**
- Lanzamientos y cualquier cuna proveniente desde el nivel de cintura – **0.5**

### GIMNASIA ALL STAR PREP - TUMBLING

Los elementos de gimnasia seguirán las reglas generales de gimnasia. Y para la categoría ALL STAR PREP, podrán realizar los siguientes elementos:

- Rol adelante
- Rol Atrás
- Arco
- Parado de Manos
- Media Luna
- Arco – Pateo Inversión
- Parada de Manos – Arco a pararse
- Rondada
- Rondada Rebote
  - Aclaración: No se permite gimnasia inmediata después de una rondada o después del rebote de una rondada.

No se permite ningún otro elemento que no está mencionado en la lista anterior.

### ILEGALIDADES ALL STAR PREP EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Camino Atrás / BACK WALKOVER – **0.05**
- Camino Adelante / FRONT WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**

## REGULACIONES DE BEST CHEERLEADER

La categoría Best CHEER, tiene varias regulaciones que deben seguir los atletas que vayan a ser parte de nuestra competencia dentro del marco de **AMBATO CHAMPIONSHIP**.

- Las divisiones tendrán una duración de mínimo 0:45 segundos y máximo **1:00** minutos en escena.
- El paquete de registro es el mismo paquete para los partner y group stunts.
- Si usted pertenece a un club/equipo, debe tener la APROBACION DE SU COACH.
- Puede escoger entre la categoría KIDS /SENIOR / OPEN.
- Cada atleta podrá tener hasta máximo 1 presentación.
- Todas las rutinas deben ser adaptadas para todo público. No podrán utilizar canciones con lenguaje inapropiado.

### BEST CHEERLEADER KIDS

La rutina de cada atleta en KIDS debe tener los siguientes elementos obligatorios:

- Gimnasia estática (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Gimnasia con carrera (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- 2 saltos avanzados mínimo (los cuales deben de ser conectados)
- Secuencia de motions (Mínimo 2 octavas)
- CheerDance (Mínimo 2 octavas)

### BEST CHEERLEADER SENIOR Y OPEN

La rutina de cada atleta en SENIOR y en OPEN debe tener los siguientes elementos obligatorios:

- Gimnasia estática (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Gimnasia con carrera (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- 3 saltos avanzados (los cuales pueden ser 3 saltos conectados o 2 saltos conectados más un salto adicional)
- Secuencia de motions (Mínimo 2 octavas)
- CheerDance (Mínimo 2 octavas)

## REGULACIONES GIMNASIA PARA BEST CHEERLEADER

### GIMNASIA KIDS

El atleta podrá realizar los siguientes elementos:

- Gimnasia estática (mínimo 1 elemento)
- Gimnasia Con carrera (mínimo 1 diagonal)

#### GIMNASIA GENERAL KIDS

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- No se permite girar en el aire.

#### GIMNASIA ESTÁTICA KIDS

- Se permiten pescaditos (dive Rolls). No se permiten rolls altos que giren.
- Se permiten, medias lunas, rondadas, caminos atrás, adelante, inversiones hacia delante y hacia atrás, y parados de manos/invertidas.
- Se permiten series de flic flacs.
- No se permiten Mortales.
- Se permite aerals (media luna sin manos)

#### GIMNASIA CON CARRERA KIDS

- Se permiten Mortales
- Mortales atrás SOLO pueden realizarse:
- En posición agrupada (sin habilidades adicionales).
- Desde una rondada o rondada flic flac(s).
- Se permiten aerals/ con carrera (sin habilidades de gimnasia antes o después).

### GIMNASIA SENIOR

El atleta podrá realizar los siguientes elementos:

- Gimnasia estática (mínimo 2 elementos)
- Gimnasia Con carrera (mínimo 2 diagonales)

#### GIMNASIA EN GENERAL SENIOR

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- Se permiten pescaditos (dive rolls). No se permiten volteos altos que giren.
- Los mortales con giro no pueden tener:

- Una habilidad que gire inmediatamente antes.
- Una habilidad que gire inmediatamente después.

#### GIMNASIA ESTÁTICA SENIOR

Se permite hasta 1 mortal y 0 giro.

Las habilidades con 1 giro deben:

Ser inmediatamente precedidas por un mínimo de 2 habilidades que se desplacen hacia atrás y que no giren (excluyendo los volteos atrás hacia parado de manos/back extensión rolls), 1 de esas habilidades tiene que ser un flic flac/.

#### GIMNASIA CON CARRERA

Se permite hasta 1 mortal y 1 giro.

### GIMNASIA OPEN

El atleta podrá realizar los siguientes elementos:

- Gimnasia estática (mínimo 2 elementos)
- Gimnasia Con carrera (mínimo 2 diagonales)

#### GIMNASIA EN GENERAL OPEN

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- Se permiten pescaditos (dive rolls). No se permiten volteos altos que giren.

#### GIMNASIA ESTÁTICA OPEN

Se permite hasta 1 mortal y 1 giro.

#### GIMNASIA CON CARRERA

Se permite hasta 1 mortal y 2 giros.

## REGULACIONES DE PARACHEER

La categoría *PARACHEER* está dirigida a todas las academias, clubes, recreacionales, escolares, Masters que se agrupen bajo el siguiente reglamento.

- La categoría *PARACHEER*, son para atletas con habilidades especiales o diferentes, siendo estos el 50% al 90% del total del equipo. Los atletas que estén de apoyo deberán ser como parte de seguridad y apoyo para los atletas con habilidades especiales o diferentes.
- Los equipos de habilidades especiales serán de equipos mixtos como femeninos, quiere decir que no se dividirá en mixto o solo mujeres.
- Las rutinas grupales de habilidades especiales tienen un tiempo mínimo de 1 minuto y un máximo de **2 minutos 30 segundos**.

A continuación, se detalla las regulaciones para la rutina.

La rutina de *PARACHEER* debe tener los siguientes elementos obligatorios:

- Gimnasia estática (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Gimnasia con carrera (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Elevaciones a nivel de piso o de ser posible hasta nivel prep, MAXIMO DE NIVEL 2
- 1 salto
- Piramide
- CheerDance

### REGULACIONES GIMNASIA

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- Se permiten pescaditos (dive rolls). No se permiten volteos altos que giren.

#### GIMNASIA ESTÁTICA

- Se permiten, medias lunas, rondadas, caminos atrás, adelante, inversiones hacia delante y hacia atrás, y parados de manos/invertidas.
- No se permiten flic flacs, ni mortales, ni giros.

#### GIMNASIA CON CARRERA

- Se permiten, medias lunas, rondadas, caminos atrás, adelante, inversiones hacia delante y hacia atrás, y parados de manos/invertidas.
- No se permiten flic flacs, ni mortales, ni giros.

### ELEVACIONES

- Seguir las regulaciones para nivel 2, dentro del reglamento 2023.