



REGULAMENTO OFICIAL
CHEERLEADING ATLÉTICO
CAMPEONATO BRASILEIRO
UNIVERSITÁRIO

SESC CONTAGEM - MG

9 e 10 de Dezembro de 2023.



CAPÍTULO I:

MISSÃO:

Fomentar a prática e desenvolvimento do cheerleading Universitário no Brasil, unindo esforços com instituições educacionais, entidades desportivas, empresas, atletas e stakeholders que promovam o cheerleading universitário no país com foco em expandir o esporte.

VISÃO:

Ser o Campeonato de Cheerleading Universitário com a maior participação de equipes do país.

VALORES:

- Paixão pelo Cheerleading
- Comprometimento
- Honestidade
- Excelência
- Eficiência
- Respeito
- Inclusão
- Trabalho em equipe;
- Transparência;
- Compromisso com o desenvolvimento do cheerleading universitário brasileiro;
- Fomentar e divulgar o Cheerleading universitário no Brasil;
- Desenvolvimento de atletas universitários.

NOSSOS OBJETIVOS:

- Auxiliar no crescimento e expansão do cheerleading universitário no Brasil;
- Proporcionar oportunidades e acesso para atletas participantes a competições internacionais;
- Padronizar conhecimento visando desenvolvimento de rotinas e habilidades de alto nível;
- Auxiliar na evolução das equipes universitárias brasileiras rumo a competições internacionais;
- Ser um campeonato reconhecido por sua estrutura, organização, experiência para os atletas, competição de alto nível e qualidade de jurados.



CAPÍTULO II: VISÃO GERAL E PROCESSO DE INSCRIÇÕES:

VISÃO GERAL: Como irá funcionar a competição.

1. Todo o processo competitivo será realizado presencial para manter respeitando as devidas medidas de segurança;
2. A competição ocorrerá em 2 dias:
Dia 1: Equivale a 25% da nota final para equipes das categorias disponíveis neste regulamento;
Dia 2: Equivale a 75% da nota final para equipes das categorias disponíveis neste regulamento;
3. Em todas as categorias deverão participar no mínimo 8 e no máximo 30 atletas elegíveis a inscrição de acordo com sua categoria;
4. As rotinas devem durar 2m15s + 30s de seção cheer, totalizando 2m45s, exceto as categorias Non-Tumbling que deverão durar de 2m + 30s de seção cheer, totalizando 2m30s.

PROCESSO DE INSCRIÇÃO: O processo de inscrição será realizado via plataforma Bigmidia/CBCD, sendo que será possível realizar as inscrições apenas após a aprovação da filiação da equipe e do atleta à CBCD. Desta forma, para a equipe E o atleta estejam filiados deverão seguir os links:

- Entidade de prática desportiva de formação: <https://cbcd.bigmidia.com/cadastroExterno/entidade>
- Atleta: <https://cbcd.bigmidia.com/cadastroExterno/atleta>

Após a aprovação da filiação, as inscrições serão liberadas dentro da plataforma e os links e procedimentos que deverão ser seguidos serão encaminhados para as equipes.

OBS:

- Caso tenha dúvida, usar como referência o documento Regimento Interno de Filiações para a temporada de 2023 em nosso site;
- Reservas deverão ser inscritos juntamente com a equipe e deverá ser adicionado a equipe titular caso seja necessário;
- Não serão aceitas alterações nas inscrições 15 dias após o último dia de inscrição;
- Será concedido reembolso de 100% do valor em até 7 dias após o pagamento da inscrição, não é necessário nenhum motivo para solicitar o reembolso;
- Nenhum reembolso será concedido após esses 7 dias mesmo em caso de lesões;

Casos omissos serão tratados pela organização do Campeonato juntamente com a diretoria da CBCD;

CAPÍTULO III: PAGAMENTOS: INSCRIÇÃO APENAS

Lote Promocional	R\$97,00	por atleta	10/06/2023 - 14/06/2023
1 Lote	R\$ 117,00	por atleta	15/06/2023 - 31/07/2023
2 Lote	R\$ 137,00	por atleta	01/08/2023 - 31/08/2023
3 Lote	R\$ 157,00	por atleta	01/09/2023 - 31/10/2023

Crossovers: R\$50,00 em qualquer um dos lotes.



Obs: Pacotes de hospedagem com descontos serão disponibilizados através de parceria com o SESC MG. Maiores informações serão divulgadas posteriormente em nossas redes sociais @campeonatoscbcd e @cbcdoficial.

CAPÍTULO IV: PREMIAÇÃO

Grand Champion: Jaquetas + Troféu + Estandarte

1º Lugar: Troféu + Medalhas + Estandarte

2º e 3º lugar: Medalhas + Estandarte

CAPÍTULO V: DATAS E HORÁRIOS DO CAMPEONATO

9 e 10 de dezembro de 2023 / 9h - 19h

CAPÍTULO VI: LOCAL DO CAMPEONATO

SESC Contagem: Rua Padre José Maria de Man, 850

Bairro: Novo Riacho, Contagem - MG. CEP: 32280-660.

CAPÍTULO VII: ELEGIBILIDADE: Estão elegíveis a participar da competição todos os atletas que devidamente se enquadram nas suas categorias e que sejam brasileiros ou considerados residentes no Brasil e pertencentes a equipes brasileiras **filiadas junto a CBCD**. Cada competidor poderá apenas representar uma instituição educacional. O treinador pode ser solicitado a fornecer documentos para a autenticação de seus atletas. Por favor, esteja preparado para fornecer documentação para membros da organização do campeonato. Formas adequadas de identificação são: Carteira de identidade; Carteira de Motorista; Passaporte e certificado de matrícula com vencimento dentro adequada. Exceção 1: equipes de cidades em fronteira com o Brasil de países sem federação com composição relevante de atletas brasileiros;

CAPÍTULO VIII : DIVISÕES DE IDADE

Graduação, Cursos Livres (desde que vinculados com a Instituição de ensino): Acima de 16 anos de idade;

Pós - Graduação: Acima de 18 anos de idade;

Mestrado: Acima de 20 anos de idade;

Doutorado: Acima de 22 anos de idade.

OBS:

- Transitório de até 1 ano de formado;
- Limite de idade para bolsa atleta - 25 anos de idade.

CAPÍTULO IX : TAMANHO DE EQUIPE / QUANTIDADE DE ATLETAS

Equipe Pequena: 8-12 atletas;

Equipe Média: 13-20 atletas;

Equipe Grande: 21-30 atletas.

OBS:

- Haverá divisão por tamanho de equipe apenas se houver número suficiente para compor o pódio de cada tamanho.



CAPÍTULO X: CATEGORIAS

Nível	Divisão
1	All Girl
1	Coed
2	All Girl
2	Coed
2	Coed Non-Tumbling
3	All Girl
3	Coed
3	Coed Non-tumbling

OBS: Em caso de inscrições de mais de 3 equipes em cada categoria, adicionaremos os tamanhos das equipes descritas no capítulo IX.

CAPÍTULO XI: TEAM BRAZIL: Os participantes de Campeonatos oficiais e/ou cancelados estarão aptos a prestarem seletiva para o Team Brazil.

CAPÍTULO XII: CATEGORIAS BIDS CAMPEONATO MUNDIAL DE CHEERLEADING ICU UNIVERSITÁRIO: Níveis Avançados (N4) e Elite (N5) - ICU. Mínimo de 16 atletas e máximo de 24.

CAPÍTULO XIII: CROSSOVER: Qualquer participante que compete em mais de uma equipe é considerado um crossover. Crossovers serão permitidos seguindo as seguintes restrições:

1. Atletas poderão apenas representar uma instituição educacional;
2. Atletas poderão competir em apenas 2 rotinas;
3. Atletas crossover serão considerados cross over em apenas uma das rotinas das quais fazem parte;
 1. Dentro das categorias COED serão permitidos apenas 3 atletas crossover;
 2. Dentro das categorias COED serão permitidos apenas atletas crossover de níveis adjacentes;
Ex: Um atleta competindo no N2 pode fazer crossover no N1 ou no N3 porém não no N4;
4. Dentro das categorias All Girl não existem limitações em relação a quantidade e níveis de atletas crossover, entretanto as demais regras aplicáveis devem ser seguidas;
 3. Atletas de categorias Non Tumbling podem realizar crossover desde que sigam as demais regras aplicáveis.
 4. Atletas crossovers devem pagar uma taxa adicional para cada equipe adicional que competir.
 5. Se um time violar a regra de crossover, a participação subsequente receberá 5.0 dedução da avaliação final para cada participante ilegal.



CAPÍTULO XIV : CHEERMIX: O Cheer Mix de cada equipe deverá ser levado diretamente pelo responsável pela equipe para a mesa de som em formato de pen drive e/ou celular com cabo para conectar ao som, contendo apenas o arquivo da equipe. O responsável deverá ouvir o cheermix **completo** e então autorizar o dj a tocar para início da apresentação.

CAPÍTULO XV: UNIFORMES E POLÍTICA DE IMAGEM: Todas as equipes participantes do Campeonato Brasileiro de Cheerleading Atlético Universitário de 2023 deverão competir com uniforme com cobertura completa. Em 2023 *APENAS*, será aceito uniforme crop tops, porém, a partir de 2024 - os uniformes deverão ter cobertura completa.

CAPÍTULO XVI: ÁREA DE COMPETIÇÃO: A área de performance fornecida pela organização será nas dimensões de 42 pés x 54 pés (12,8 metros por 15,9 metros) sendo essa dividida em 9 esteiras de 6 pés por 42 pés (1,83m x 12,8m) e estará a respeitar as normas de segurança descritas no Regulamento de Segurança. Apenas atletas e spotters (não atletas) deverão estar dentro dos limites da área de competição durante a performance.

CAPÍTULO XVII: ÁREA DE AQUECIMENTO: A área de aquecimento fornecida pela organização será disponibilizada e sinalizada pela organização do Campeonato em dimensões similares à área de competição e estará a respeitar as normas de segurança descritas no Regulamento de Segurança.

CAPÍTULO XVIII: AQUECIMENTO: Os horários de aquecimento serão rigorosamente aplicados. Equipes que se atrasarem para o aquecimento, podem perder a sua vez ou ter o seu tempo reduzido (o fiscal da área terá total independência na decisão tomada e suas determinações deverão ser respeitadas). Devido a quantidade de crossovers, a organização fará o melhor para acomodar o tempo de aquecimento das equipes participantes. (O cronograma completo do evento estará disponível uma semana antes da competição).

CAPÍTULO XIX: SPOTTERS/SEGURANÇA: Os Spotters não atletas serão fornecidos pelo evento que irá garantir o seu treinamento para a segurança dos atletas. Devem trabalhar apenas por motivos de segurança e não serão permitidos falar com os atletas ou contar durante a apresentação. Os spotters estarão uniformizados com sapatos e roupas adequadas para que se diferenciam dos atletas. Os spotters aqui referidos não contarão como atletas nas tabelas de pontuação, assim como não servirão para cumprimento de exigências de spotters.

CAPÍTULO XX: CÓDIGO DE CONDUTA: Esperamos que todas as equipes, treinadores e espectadores representem a comunidade do Cheerleading de uma maneira positiva para garantir uma experiência positiva para todos os indivíduos envolvidos. Quaisquer dúvidas ou preocupações que afetem o desempenho de uma equipe, devem ser expressadas por um treinador para um oficial do evento. Nosso propósito como instituição é contribuir para que o esporte cresça de maneira saudável, tornando o ambiente de sua prática e competição saudável, livre de julgamentos, preconceitos e que respeite as diversas crenças e culturas.



CAPÍTULO XXI: CONDUTA ANTI-DESPORTIVA: Dentro do regulamento pontuação são especificadas algumas condutas anti-desportivas porém as condutas antidesportivas não estão limitadas às descritas neste documento. Um desconto pode ser aplicado às equipes ou ginásios que cometerem uma conduta anti-desportiva, sendo que essa conduta não se limita aos momentos de execução das rotinas. Os casos de conduta anti-desportiva serão levados ao Juiz de segurança, que irá determinar o desconto aplicado. A organização ainda poderá posteriormente determinar outros tipos de punição para as equipes envolvidas. Ex: Desclassificação da equipe, suspensão do ginásio em eventos da CBCD.

CAPÍTULO XXII: ARQUIBANCADA, ASSENTOS E SEGURANÇA: No interesse de segurança pública, a organização do evento pede-lhe para identificar o espaço dedicado à competição, os banheiros, lixeiras, lanchonetes e a saída mais próxima, no caso de uma emergência no evento. Por razões de segurança e visualização da arquibancada, por favor, mantenha todos os corredores e saídas vazias e abertos. Todos os assentos na arquibancada são de admissão geral, e guardar lugares não é permitido. Para obter assistência com assentos para deficientes ou idosos, consulte um dos nossos membros da equipe de organização do evento.

CAPÍTULO XXIII: REVISÃO DE NOTAS: Será disponível a todos os treinadores no final do dia competitivo um momento onde questões pontuais sobre as notas de suas equipes poderá ser revisado junto aos Jurados do Campeonato. Nenhuma nota poderá ser questionada após este momento.

CAPÍTULO XXIV: BANCA DE JURADOS: A Banca de Jurados é responsável pela avaliação de cada performance baseada no sistema CBCD 2023, respeitando as diretrizes da International Cheer Union - ICU. Cada jurado preencherá a ficha de avaliação de cada apresentação, julgando as habilidades técnicas e a rotina em geral, mas estes não determinarão as deduções e as violações durante a rotina.

CAPÍTULO XXV: JURADO DE SEGURANÇA: O Jurado de Segurança é responsável por aplicar as deduções de acordo com as violações de rotina, tempo, área de competição, desequilíbrios e quedas. Os jurados de segurança podem emitir um aviso, em vez da dedução de pontos, caso a violação da regra não tenha sido clara ou se foi um erro da performance.

CAPÍTULO XXVI: REGRAS GERAIS TEAM CHEER

- Todas as equipes devem apresentar as habilidades exigidas pelo sistema CBCD de Avaliação 2023;
- As equipes devem seguir as Regras de Segurança CBCD 2023;

CAPÍTULO XXVII: REGRAS GERAIS E REQUERIMENTOS DE ROTINA

1. Todos os atletas devem ser supervisionados por um treinador ou diretor qualificado durante todas as atividades oficiais;
2. Os treinadores devem buscar proficiência antes de progressão de habilidades. Os treinadores devem considerar os níveis de habilidade do atleta, do grupo, e da equipe no que diz respeito a escolha adequada do nível da rotina. **A segurança do atleta deve ser considerada em todas as habilidades;**



final da rotina será registrado com o último movimento, voz ou nota musical, o que ocorrer por último. Existem variações de tempo em distintas categorias. Rotinas non-tumbling não devem exceder 2m + 30s de seção cheer, totalizando 2m30s;

16. Atletas devem ter ao menos um pé, mão ou parte do corpo (que não o cabelo) em contato com o solo de performance quando se inicia a rotina. Exceção: Atletas podem ter os seus pés nas mãos da(s) base(s) se a base estiver com a(s) sua(s) mão(s) no solo de performance;
17. Os competidores que iniciarem a rotina devem ser os mesmos durante todo o desenvolvimento da rotina. Não é permitido “substituir” atletas durante a rotina;
18. Não é permitido mastigar ou manter na boca nenhum tipo de chiclete, bala, pastilhas para garganta ou qualquer outro tipo de item comestível ou não comestível que possa sufocar durante o treino, apresentação ou competição.

CAPÍTULO XXVIII: EXPLICAÇÃO DE ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS DE ROTINAS:

- Seção Cheer (Cheer Section):
 - A seção cheer é composta por 30 segundos onde a equipe motiva os espectadores a torcer para sua equipe. Dentro de uma seção cheer é aconselhável a utilização de adereços como pom poms, megafones, bandeiras, etc. Além disso, também é aconselhável a utilização de formação variada, mudanças de níveis, acrobacias, elevações, pirâmides e movimentos sincronizados. Ver tabela de habilidades de acordo com nível.
- Elevações (Stunts):
 - Qualquer habilidade em que uma pessoa em cima é apoiada em uma elevação por 1 ou mais pessoas. Uma elevação é definida entre elevação de 1 perna ou 2 pernas pela quantidade de pés que está sendo apoiado pelas bases. Ver tabela de habilidades de acordo com nível.
- Pirâmides (Pyramids):
 - Elevações conectadas. Ver tabela de habilidades de acordo com nível.
- Acrobacias (Tumbling):
 - Série de acrobacias corridas ou paradas. Ver tabela de habilidades de acordo com nível.
- Saltos (Jumps):
 - Movimento em ar que envolve a elevação das pernas em movimento empurrando o chão. Ver tabela de habilidades de acordo com nível.
- Lançamentos (Tosses):
 - Uma habilidade de lançamento de elevação onde as bases executam o movimento de lançamento iniciado no nível da cintura para aumentar a altura da pessoa de cima. A pessoa de cima fica livre de contato com todas as bases, marcadores e/ou outras pessoas de cima. A pessoa de cima é lançada do solo de performance quando o lançamento é iniciado. Existem também os lançamentos de mãos (toss to hands), lançamento para elevação estendida (toss to extended stunts), que não são considerados lançamentos, mas sim, um posicionamento para iniciação de uma elevação.



CAPÍTULO XXIX: TABELAS DE HABILIDADES E NÍVEIS:
NÍVEL 1: NOVIÇO

SEÇÃO CHEER (CHEER SECTION)

Variedade de grito, uso de placas, bandeiras, pom-poms, megafones e interatividade com espectadores.

ELEVAÇÕES (STUNTS)

Inversão	Lançamento / Transição	Giros	Desmontes	Outras Elevações
	- Transições em contato com pelo menos 1 base.	- ½ Giro (chão a chão e apoiado na cintura) - ½ Giro Rebote para pronado - ½ Wrap - Giro de ¼ de transição	- Descida direta conectada; - Berço Direto	- Elevação de 1 perna abaixo do nível de prep; - Elevação de 2 pernas no nível de prep ou abaixo; - Elevação de 1 perna no nível de prep (com conexão).

PIRÂMIDES (PYRAMIDS)

Inversão	Lançamento / Transição	Giros	Desmontes	Estruturas
	- Transições conectadas	- Transições conectadas de ¼ de giros	- Desmontes N1 conectados do nível de prep	- Habilidades de elevações conectadas; - Nível de prep conectado com 1 perna; - Extensão conectada de 2 pernas; - Elevações de 1 perna conectado no nível da cintura (paperdolls);

LANÇAMENTOS (TOSSES)

Lançamento sem giro	Lançamento com giro
- Proibido	- Proibido

ACROBACIAS (TUMBLING)

Corrido	Parado
- Roda - Reversão para frente - Rondante/Rondada - Passada especial	- Rolamento para frente/trás - Parada de mão seguida de rolamento - Rolamento para trás seguido de parada de mão - Ponte para frente/trás

SALTOS (JUMPS)

Seqüência simples de saltos consistente em saltos básicos (Spread Eagle/Tuck Jump) conectados ou não.

COREOGRAFIA (MOVIMENTOS + DANÇA) (OVERALL)

- Variedade simples, transições básicas de nível, utilização de espaço, ritmo, musicalidade, energia.
- Posicionamento de corpo, alinhamento, movimentos controlados e conectados, tempo correto e sincronia.



NÍVEL 2: INTERMEDIÁRIO

SEÇÃO CHEER (CHEER SECTION)

Qualidade de apresentação, autoconfiança, projeção de voz, uso de placas, bandeiras, pom poms, megafones e interatividade com espectadores.

ELEVAÇÕES (STUNTS)

Inversão	Lançamentos / Transição	Giros	Desmontes	Outras Elevações
Inversão do nível do solo para elevações não invertido.	-Transições em contato com pelo menos 1 base de/para prep nível 1 de 1 perna ou estendido de 2 pernas. -Variações de leap frog.	-1/4 Transição de giro para/de nível de prep com 1 perna ou estendido com 2 pernas. - Transição de ½ giro (excluindo habilidades de giro N1 ½).	- Berço em nível de prep (exclui time abaixo de 8 anos de idade); - Descida direta conectada ou berço direto de 1 perna or 2 pernas saindo da extensão; - Berço de ¼ de giro.	- Elevações de 1 perna no nível de prep; - Elevações de 2 pernas em Extensão.

PIRÂMIDES (PYRAMIDS)

Inversão	Lançamentos / Transição	Giros	Desmontes	Estruturas
	- Transições de nível 2 conectadas	- Transição conectada ¼ - ½ giro de/para elevações estendidas de 1 perna; - Transição de ½ giro conectado.	-Descida direta conectada ou berço direto de elevações estendidas de 2 pernas; - Berço direto conectado no nível da cintura (exclui time abaixo de 8 anos de idade); - Berço ¼ de giro conectado	- Extensão conectada de elevações de 1 perna; - Elevações conectadas de 1 perna em nível de prep (paperdolls).

LANÇAMENTOS (TOSSES)

Lançamentos sem giros	Lançamentos com giros
Lançamento direto	Proibido

TUMBLING (ACROBACIAS)

CORRIDO	PARADO
- Mortal e estrela/reversão sem mãos não são permitidos; - Giros no ar não são permitidos; - Sequência de flic para frente/trás são permitidos - Rondantes/Rondadas são permitidos	- Itens N1 + - Flic - Rondada/Rondante

SALTOS (JUMPS)

- Sequência simples de 1 salto avançado (Pike/ Hurdler direito/esquerdo, toe touch).
--

COREOGRAFIA (MOVIMENTOS + DANÇA) (OVERALL)

- Variedade simples, transições de nível, utilização de espaço, ritmo, musicalidade, uso limitado de contagens, energia média; - Posicionamento de corpo, alinhamento, movimentos controlados e conectados, tempo correto e sincronia.



NÍVEL 3: MEDIANO

SEÇÃO CHEER (CHEER SECTION)

Qualidade de apresentação, autoconfiança, projeção de voz, uso de adereços e interatividade com espectadores.

ELEVAÇÕES:

Inversão	Lançamento / Transição	Giros	Desmontes	Outras Elevações
<ul style="list-style-type: none"> - Inversão no nível da cintura ou nível de prep; - Rolamento suspenso (pode incluir até 1 giro); - Inversão para baixo iniciada no nível de prep ou abaixo; - Inversão para estendido de 1 perna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Soltura no nível de cintura ou abaixo para nível de prep ou abaixo; - Transição mantendo contato de/para elevação de 1 perna. 	<ul style="list-style-type: none"> - $\frac{3}{4}$ - 1 giro de transição; - $\frac{1}{4}$- $\frac{1}{2}$ giro de transição para 1 perna estendida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Berço direto ou $\frac{1}{4}$ de giro de 1 perna estendida; - 1 habilidade de desmonte de 2 pernas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elevação estendida de 1 perna; - Entrada de estilo (walk-in) base única para elevação estendida; - Base única com pessoas múltiplas em cima;

PIRÂMIDES (PYRAMIDS)

Inversão	Lançamento / Transição	Giros	Desmontes	Estruturas
<ul style="list-style-type: none"> - Inversão conectada N3; - Inversão passada através conectada ao nível do chão ou abaixo). (Deverá iniciar no final do nível de prep ou abaixo). 	<ul style="list-style-type: none"> - Soltura de elevação de N3 conectado (exemplo: abaixo de nível de prep para nível de prep ou abaixo, etc), - Soltura conectada não é permitida como soltura de elevação N3 - Soltura conectada com até 1 giro (exemplo: giro completo de baixo para cima ou de cima para cima no tic toc). 	<ul style="list-style-type: none"> - Log Roll Conectado (até 1 giro); - Transição de $\frac{3}{4}$ - 1 giro completo 	<ul style="list-style-type: none"> - Desmonte N3 conectado 	<ul style="list-style-type: none"> - Outras habilidades de Nível apropriado (exemplo: elevação de 1 perna estendida sem conexão mão-braco, etc); - Elevações conectadas estendidas de 2 pernas.

LANÇAMENTOS (TOSSES)

Lançamentos sem giros	Lançamentos com giros
Lançamento com 1 figura ou Ball X	- Lançamento com 1 giro total

ACROBACIAS (TUMBLING)

CORRIDO	PARADO
<ul style="list-style-type: none"> - Sequência de 2 ou mais elementos N2; Roda (estrela) sem mãos. - Elementos pré-acrobáticos seguidos de mortal pra trás; 	<ul style="list-style-type: none"> - Sequência de 2 flics para frente/trás; - Salto seguido de 1 flic apenas.

SALTOS (JUMPS)

<ul style="list-style-type: none"> - Sequência de 2 saltos avançados (Pike, Hurdler direito/esquerdo, toe touch) consistentes conectados; - Saltos sincronizados que incluem variedade.

COREOGRAFIA (MOVIMENTOS + DANÇA) (OVERALL)

<ul style="list-style-type: none"> - Variedade, transições de nível, utilização de espaço, ritmo, musicalidade, uso limitado de contagens, energia média; - Posicionamento de corpo, alinhamento, movimentos controlados e conectados, tempo correto e sincronia.



CAPÍTULO XXX: FOLHA DE PONTUAÇÃO SISTEMA CBCD DE AVALIAÇÃO:

FOLHA DE PONTUAÇÃO SISTEMA CBCD DE AVALIAÇÃO: N1

NOME DA COMPETIÇÃO:

JURADO:

DATA:

NOME DO TIME:

DIVISAO:

CATEGORIA 1: SEÇÃO CHEER	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Execução da apresentação, entusiasmo, interação com os espectadores, uso de adereços, incorporação de elevações, saltos e pirâmides.	10		
CATEGORIA 2: ELEVAÇÕES	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Técnica de elevações	10		
Dificuldade de elevações	10		
Criatividade, coreografia geral, sincronia e variedade	10		
CATEGORIA 3: PIRÂMIDES	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Técnica de pirâmides	10		
Dificuldade de pirâmides	10		
Formação, espaçamento, tempo, criatividade e transições	5		
CATEGORIA 4: TUMBLING	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de tumbling	5		
Técnica de tumbling	5		
CATEGORIA 5: SALTOS	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de saltos	5		
Técnica de saltos	5		
CATEGORIA 6: MOVIMENTOS + DANÇA = OVERALL	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Execução de componentes da rotina: fluidez, ritmo, tempo, transições e sincronia.	15		
TOTAL	100		
DEDUÇÕES E INFRAÇÕES			
PONTUAÇÃO FINAL			



FOLHA DE PONTUAÇÃO SISTEMA CBCD DE AVALIAÇÃO: N2 +

NOME DA COMPETIÇÃO: _____

JURADO: _____

DATA: _____

NOME DO TIME: _____

DIVISÃO: _____

CATEGORIA 1: SEÇÃO CHEER	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Execução da apresentação, entusiasmo, interação com os espectadores, uso de adereços, incorporação de elevações, saltos e pirâmides.	10		
CATEGORIA 2: ELEVAÇÕES	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Técnica de elevações	10		
Dificuldade de elevações	10		
Criatividade, coreografia geral, sincronia e variedade	5		
CATEGORIA 3: PIRÂMIDES	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Técnica de pirâmides	10		
Dificuldade de pirâmides	10		
Formação, espaçamento, tempo, criatividade e transições	5		
CATEGORIA 4: TUMBLING	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de tumbling	5		
Técnica de tumbling	5		
CATEGORIA 5: SALTOS	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de saltos	5		
Técnica de saltos	5		
CATEGORIA 6: LANÇAMENTOS	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de lançamentos	5		
Técnica de lançamentos	5		
CATEGORIA 7: MOVIMENTOS + DANÇA = OVERALL	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Execução de componentes da rotina: fluidez, ritmo, tempo, transições e sincronia.	10		
TOTAL	100		
DEDUÇÕES E INFRAÇÕES			



PONTUAÇÃO FINAL	

FOLHA DE PONTUAÇÃO SISTEMA CBCD DE AVALIAÇÃO: NON TUMBLING (SEM ACROBACIAS)

NOME DA COMPETIÇÃO: _____

JURADO: _____ **DATA:** _____

NOME DO TIME: _____

DIVISÃO: _____

CATEGORIA 1: SEÇÃO CHEER	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Execução da apresentação, entusiasmo, interação com os espectadores, uso de adereços, incorporação de elevações, saltos e pirâmides.	10		
CATEGORIA 2: ELEVAÇÕES	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Técnica de elevações	10		
Dificuldade de elevações	10		
Criatividade, coreografia geral, sincronia e variedade	10		
CATEGORIA 3: PIRÂMIDES	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Técnica de pirâmides	10		
Dificuldade de pirâmides	10		
Formação, espaçamento, tempo, criatividade e transições	10		
CATEGORIA 4: SALTOS	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de saltos	5		
Técnica de saltos	5		
CATEGORIA 5: LANÇAMENTOS	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Dificuldade de lançamentos	5		
Técnica de lançamentos	5		
CATEGORIA 6: MOVIMENTOS + DANÇA = OVERALL	MAX	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
Execução de componentes da rotina: fluidez, ritmo, tempo, transições e sincronia.	10		
TOTAL	100		
DEDUÇÕES E INFRAÇÕES			



PONTUAÇÃO FINAL

