

REGULAMENTO



Taça Brasil Cheerleading ESCOLAR



1 dia de competição:
29/10/23



13h - 16h



Cruzeiro Novo, Qd 811
Cruzeiro Novo, Brasília
DF, 70650-402

Organização



Chancela



Apoio

Secretaria de
Esporte e Lazer



Administração
Regional do Cruzeiro



Patrocínio



MISSÃO:

Fomentar a prática e desenvolvimento do cheerleading Escolar não se limitando a, mas com enfoque na região Centro Oeste / Norte, unindo esforços com instituições educacionais, entidades desportivas, empresas, atletas e stakeholders que promovam o cheerleading escolar no Brasil.

VISÃO:

Ser um dos campeonatos oficiais de Cheerleading da CBCD trazendo oportunidade de participação dos atletas escolares, não se limitando à, mas com enfoque principal nas equipes da região Centro-Oeste e Norte.

VALORES:

- Paixão pelo Cheerleading;
- Comprometimento;
- Honestidade;
- Excelência;
- Eficiência;
- Respeito;
- Inclusão;
- Trabalho em equipe;
- Transparência;
- Compromisso com o desenvolvimento, Fomentação e divulgação do Cheerleading escolar no Brasil;
- Desenvolvimento de atletas de base.

OBJETIVOS:

- Auxiliar no crescimento e expansão do cheerleading escolar 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 escolares e de base brasileiras rumo a competições internacionais;
- Ser um campeonato reconhecido por sua estrutura, organização, experiência para os atletas, competição de alto nível, qualidade de jurados e acessibilidade para os atletas.

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 1 (um) dia e equivale a 100% da nota final para equipes das categorias escolares;
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 do Clube All Star e do atleta a CBCD. Desta forma, para o que Clube All Star e o atleta estejam filiados deverão seguir os links:

- Entidade de prática desportiva: <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;
- Casos omissos serão tratados pela organização do Campeonato juntamente com a diretoria da CBCD;

PAGAMENTOS:

As equipes filiadas estão isentas de pagamento de inscrição, devido a parceria com a Secretaria de Esportes do DF e empresas parceiras.

PERÍODO DE INSCRIÇÃO:

15/08/2023 - 05/10/2023

PREMIAÇÃO:

- Grand Champion: Troféu + Estandarte
- 1º lugar: Troféu + Medalhas + Estandarte
- 2º e 3º lugares: Medalhas + Estandarte

DATA E HORÁRIO DO CAMPEONATO:

Data: 29 de Outubro 2023

Horário: 13h às 16h

LOCAL DO CAMPEONATO:

Ginásio do Cruzeiro - Quadra 811

Cruzeiro Novo, Brasília - DF

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 à CBCD e aluno (a) matriculado na instituição educacional que representa**. 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 de países de fronteira com o Brasil sem federação com composição relevante de atletas brasileiros;

CATEGORIAS:

<u>Nível</u>	<u>Divisão</u>
1	All Girl
1	Coed
2	All Girl
2	All Girl Non-Tumbling
2	Coed
2	Coed Non-Tumbling

DIVISÕES DE IDADE:

- Ensino Fundamental I: 6 - 10 anos de idade;
- Ensino Fundamental II: 11-14 anos de idade;
- Ensino Médio: 15-18 anos de idade

TEAM BRAZIL:

Os participantes de Campeonatos oficiais e/ou chancelados estarão aptos a prestarem seletiva para o Team Brazil.

CATEGORIAS BIDS CAMPEONATO MUNDIAL DE CHEERLEADING ICU:

- Junior Varsity (Ensino Fundamental II) 5-30 atletas,
- Varsity (Ensino Médio) Small: 5 - 15 atletas; Medium: 16-19 atletas, Large: 20-23 atletas;
- Super Varsity: 24-30 atletas N4, N5.

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 serão considerados crossover em apenas uma das equipes na qual faz 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;
 3. 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;
 4. Atletas de categorias Non Tumbling podem realizar crossover desde que sigam as demais regras aplicáveis.
 5. Atletas crossovers devem pagar uma taxa adicional para cada equipe adicional que competir.

6. Se um time violar a regra de crossover, a participação subsequente receberá 5.0 dedução da avaliação final para cada participante ilegal.

CHEER MIX:

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 cheer mix **completo** e então autorizar o DJ a tocar para início da apresentação.

UNIFORMES E POLÍTICA DE IMAGEM:

Todas as equipes participantes do Campeonato Escolar deverão competir com uniforme com cobertura completa. Crop tops não serão aceitos.

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.

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.

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).

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

REGRAS GERAIS: TEAM CHEER:

Todas as equipes devem apresentar as habilidades exigidas pelo sistema CBCD de Avaliação 2023 e seguirem as regras de segurança CBCD 2023.

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;**

3. Todas as equipes, treinadores e diretores devem ter um plano de resposta de emergência em caso de lesão;
4. Atletas e treinadores não devem estar sob a influência de álcool, narcóticos, substâncias de melhora de performance ou medicações que prejudiquem a habilidade de supervisionar ou executar com segurança uma rotina durante competição ou treino;
5. **Atletas devem treinar e competir em solo adequado. Elementos técnicos (elevações, pirâmides, lançamentos, saltos e acrobacias) não devem ser executados em concreto, asfalto, superfícies não uniformes, úmidas ou com obstáculos. Carpete por sobre uma superfície não apropriada também não é permitido para elementos técnicos;**
6. Devem ser utilizados calçados com solado macio e sólido durante as competições. Calçados de dança, ginástica, sapatilhas e botas não são permitidos;
7. Não é permitida joalheria de qualquer tipo, incluindo, mas, não limitados a orelhas, nariz, língua, umbigo, rosto, jóias de plástico transparente, braceletes, colares e pins em uniformes. As joias devem ser removidas e não cobertas por fita. Exceção: identificações/pulseiras médicas devidamente prescritas e previamente encaminhadas por e-mail (campeonatos@cbcd.esp.br /Assunto: Autorização Médica (nome completo do atleta e da equipe pertencente) para a organização do Campeonato);
8. Qualquer aparato de aumento de altura ou impulsão de atletas não é permitido;
9. Acessórios não são *necessários* para a realização de uma rotina. Se algum acessório for utilizado na rotina deve ser aprovado pela organização previamente a sua utilização para garantir a segurança dos atletas;
10. Bandeiras, banners/placas de padrão plano pom pons, megafones e pedaços de tecidos são os únicos adereços permitidos. Adereços não devem ter arestas vivas, afiadas, mal coladas ou pontiagudas e não deve obstruir ou potencialmente obstruir a visão do atleta. Nenhum adereço deve carregar nenhum peso e os atletas não podem carregar nenhum peso por cima de adereços. Adereços com cabo/bastão ou aparelho de suporte semelhante não podem ser usados em conjunto com nenhum tipo de elevação ou acrobacia. Todos os adereços devem ser colocados na lateral do solo de maneira cuidadosa, após a seção cheer (exemplo: lançar uma placa de cima de uma elevação é ilegal). Assim que uma parte do uniforme for utilizada para efeito visual será considerada um acessório.
11. Faixas, suportes e imobilizadores macios que não sofreram alterações de seu modelo original, não exigem acolchoamento adicional. Faixas, suportes e imobilizadores macios que sofreram alterações de seus modelos originais devem ser acolchoados cobrindo mais de 50% da área com espuma de célula fechada e memória lenta caso o atleta participe de elevações, pirâmides ou lançamentos. Um participante usando imobilização sólida (tipo gesso) ou botas de imobilização não podem participar de elevações, pirâmides, acrobacias ou lançamentos.
12. Na grade de níveis, todas as habilidades permitidas em um determinado nível abrangem as habilidades permitidas no nível anterior. Se uma habilidade não é permitida em um determinado nível, também não é permitida nos níveis anteriores.
13. Os Spotters necessários para todas as habilidades serão contratados pela organização do campeonato e treinados com técnicas de spotting.
14. Quedas incluindo porém não limitadas a, sentadas, joelhos, frente, costas e de pernas afastadas provenientes de salto, elevação, ou posição invertida não são permitidos a menos que a maioria do peso seja primeiramente suportado pelas mãos ou pés, o que quebra o impacto da queda. *Esclarecimento:* Quedas que incluam qualquer contato de suporte de peso pelas mãos ou pés não é uma violação dessa regra.

15. O tempo de execução da rotina não deve exceder 2m15s + 30s de seção cheer, totalizando 2m45s minutos. O registro do tempo será iniciado com o primeiro movimento, voz ou nota musical o que ocorrer primeiro. O 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.

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, disponível em nosso site:

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. Ver tabela de habilidades de acordo com nível.