SCHOOL CHEER RULE BOOK

TEMPORADA 2013

TheSamePlay aloja todos sus documentos actualizados en www.CHEERleading.cl. También podrás encontrar eventos que se rigen por estos documentos.

TABLA DE CONTENIDOS

Destacado con amarillo cambios/novedades

I. INFORMACIÓN IMPORTANTE… Página 2
- A. ¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR EN LA DIVISIÓN SCHOOL CHEER?
- B. ABC ANTES DE PARTICIPAR EN UN EVENTO
- C. ABC DEL ENTRENADOR
- D. SITUACIÓN FAVORABLE DE COMPETENCIA EN IGUALDAD DE CONDICIONES

II. REGULACIONES Y PROCEDIMIENTOS SCHOOL CHEER… Página 3
- A. ELEGIBILIDAD DE LOS DEPORTISTAS
- B. IMAGEN
- C. ÁREA DE COMPETENCIA
- D. INGRESO HACIA EL ÁREA DE COMPETENCIA
- E. LÍMITE DE TIEMPO
- F. MÚSICA
- G. INTERRUPCIÓN DE LA RUTINA
- H. BUEN ESPÍRITU DEPORTIVO
- I. ZONA LIBRE DE RECLUTAMIENTO
- J. FINALIDAD DE DECISIÓN
- K. COMO MANEJAR PREGUNTAS SOBRE REGULACIONES O PROCEDIMIENTOS

III. DIVISIONES SCHOOL CHEER… Página 5
- A. TABLA DE DIVISIONES
- B. COMBINACIÓN Y SEPARACIÓN DE DIVISIONES
- C. REGLAMENTO DE SEGURIDAD USASF/IASF – NIVELES
- D. SEGURIDAD Y PROGRESIÓN
- E. EQUIPOS COED
- F. CROSSOVERS

THE SAME PLAY

Organizaciones/Compañías adheridas a TheSamePlay

CHEERleading.cl
www.cheerleading.cl

I. INFORMACIÓN IMPORTANTE Destacado con amarillo cambios/novedades

A. ¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR EN LA DIVISIÓN SCHOOL CHEER?

En la división School pueden participar escuelas, colegios, liceos o cualquier institución educacional de nivel pre-escolar, básico o secundario que se adhieran a las reglas del RULE BOOK y al REGLAMENTO DE SEGURIDAD. Todos los integrantes de estos equipos deben estar matriculados en el establecimiento al que representan.

CONSEJO: Si ninguna de estas divisiones/niveles satisface las necesidades de su equipo, también puede revisar las divisiones All-Star/Prep en el documento All.Star/Prep Rule Book.

B. ABC ANTES DE PARTICIPAR EN UN EVENTO:

Aprobación – Al inscribirse y participar en cualquier evento adherido a The Same Play, las Organizaciones/Compañías darán por entendido que el entrenador **comprende y asume** las diferentes funciones y responsabilidades de su rol, y que **acepta** las reglas, regulaciones y procedimientos de cada evento en particular.

Buena Conducta – Las Organizaciones/Compañías **sancionarán** el NO adherirse a las reglas, regulaciones y procedimientos. Igualmente serán sancionadas aquellas conductas antideportivas. Las sanciones se efectuarán según la gravedad de la falta y a discreción de la Organización/Compañía, estas pueden consistir en: Advertencias, descuentos, descalificaciones o cualquier otra medida que desaliente infracciones o evite una reincidencia.

Competición – Las Organizaciones/Compañías se reservan el derecho de **combinar, separar o incluir** Divisiones/Niveles/Categorías para garantizar una instancia de **real competencia** en casos cuando exista menos de 2 equipos en una división/Nivel en particular.

C. ABC DEL ENTRENADOR:

Anticipación y Seguridad – El entrenador es el principal **responsable** de la seguridad de sus deportistas. Debe conocer y tener un registro de la salud y tratamientos médicos. Debe tener un plan de emergencia para reaccionar de forma correcta y eficiente ante la posibilidad de una lesión. Si NO sabe cómo diseñar un plan de emergencia, por favor revise en los documentos de ayuda en www.CHEERleading.cl o solicite un plan de emergencia tipo enviando un correo a ivan.roldan@live.com.
Aunque los eventos adheridos a The Same Play acuerdan en proporcionar servicios de primeros auxilios para asistir su plan de emergencia, por favor, infórmese con anticipación que tipo de asistencia médica proporcionará el evento al que desea asistir.

Buen Ejemplo – El entrenador es un líder, una figura de autoridad y un ejemplo a seguir tanto para sus deportistas como apoderados. Debe adquirir, promover y demostrar un **buen espíritu deportivo** antes, durante y después de cada participación.

Conocimiento – Parte del rol del entrenador es **informarse y educarse** en las divisiones, reglas, reglamentos de seguridad, regulaciones, procedimientos y sistemas de evaluación previo a la conformación de un equipo, elección de la División/Nivel en el que participará, la enseñanza de habilidades y antes de la construcción de una rutina de competencia. **También es responsabilidad del entrenador entregar de forma oportuna y adecuada esta información a su(s) asistente(s), deportistas, apoderados y acompañantes**.

D. LAS ORGANIZACIONES/COMPAÑÍAS ENTREGAN UNA SITUACIÓN FAVORABLE PARA UNA IGUALDAD DE CONDICIÓN AL MOMENTO DE COMPETIR GRACIAS A:

Divisiones – Son la separación de los equipos de acuerdo a ciertos rangos de edades. NO se obtendrá ventaja competitiva por poseer deportistas de menor o mayor edad a la que corresponde dentro de su división, ya que si esto sucede, el equipo infractor será ubicado inmediatamente en el último lugar o será descalificado. **Categorías** – Subdivisión por inclusión de varones. Dependiendo de la división y/o las exigencias del Nivel los equipos serán separados en All-Girl (femeninos) y Coed (Mixtos). NO se obtendrá ventaja competitiva al incluir varones ya que las divisiones serán separadas. En el caso de que ambas Divisiones/Categorías se junten, Coed posee mayores exigencias que All-Girl en los ítems donde la fuerza cumple un rol importante.

***Reglamento de Seguridad USASF/IASF por Niveles** – El reglamento se separa por Niveles y estos van del Nivel 1 al Nivel 6. Mientras menor el Nivel, mayores serán las restricciones de las diferentes habilidades técnicas propias del Cheerleading. NO se obtendrá ventaja competitiva por mostrar habilidades técnicas de un Nivel superior al que se encuentra participando, ya que si esto sucede, NO se le otorgará puntaje mayor al máximo permitido en su Nivel y recibirá un fuerte descuento de ilegalidad.

**El documento original en inglés del Reglamento de Seguridad USASF/IASF se encuentra en www.USASF.net. The Same Play proporcionará una versión en español-chileno en www.CHEERleading.cl para facilitar su comprensión.*

Sistemas de Evaluación – Los sistemas de evaluación podrían diferir de evento a evento o de Organización/Compañía a Organización/Compañía, aun así todos son consistentes en cuanto a:

- **Información Para Todos.** Acceso libre para obtener información sobre qué y cómo se evaluará. NO se obtendrá ventaja por información privilegiada.
- **% Según Nivel.** Cada Nivel posee exigencias, por lo que se considera que tan bien los equipos pueden desarrollar el Nivel en el que participan. NO se obtendrá ventaja significativa si se mezclan Niveles, ya que cada uno debe cumplir con las exigencias de su propio Nivel.
- **Mayoría.** Se evalúa lo que realiza el 50% + 1 (½ + 1) del equipo. NO se obtendrá ventaja significativa si se posee algún deportista talentoso.
- **Exigencia Según Cantidad de Integrantes.** NO todos los equipos poseen el mismo número de deportistas, por lo que se considera cantidad de ejecuciones v/s total de integrantes. NO se obtendrá ventaja significativa si un equipo posee más integrantes que otro, ya que mientras más integrantes, mayores serán las exigencias.

II. REGULACIONES Y PROCEDIMIENTOS SCHOOL CHEER

Destacado con amarillo cambios/novedades

*** Las Organizaciones/Compañías se reservan el derecho de actuar bajo su completa discreción con respecto a temas o áreas NO especificadas en este documento.**

A. ELEGIBILIDAD DE LOS DEPORTISTAS

1. **Todos los deportistas en la división School deben ser alumnos matriculados en el establecimiento que representan.**
2. Los entrenadores/asistentes deben poseer documentos válidos que puedan probar en todos los eventos donde participa:
   a. **La identidad y edad de los deportistas (ej: Cédula de Identidad)**
   b. **La matrícula y curso del deportista en el establecimiento al cual representa. (ej: Certificado de Alumno Regular con datos del alumno)**

Sanciones: El equipo que posea un integrante al cual NO se pueda probar la identidad y/o que efectivamente es alumno matriculado en el establecimiento al que representa, tendrá la opción de presentarse SIN sanción alguna SIN ese deportista. Si ese equipo desea participar con el deportista fuera de regla, será ubicado inmediatamente en el último lugar, independientemente del puntaje que haya obtenido.
Fiscalización: Si a usted como entrenador NO le exigieron estos documentos en cualquier evento adherido oficialmente a The Same Play, por favor envíe un correo a ivan.roldan@live.com para resolución de algún conflicto debido a la manipulación de esta regla.

B. IMAGEN

1. **Coreografía Apropiada.** Todo aspecto de la presentación/rutina incluyendo la coreografía y la selección musical deben ser apropiadas y adecuadas para ser vistas y escuchadas por toda la familia.
2. **Maquillaje y Peinado.** Maquillaje, peinado y los accesorios para el cabello, deben ser apropiados para la edad del deportista y para poder ejecutar habilidades/elementos técnicos de forma segura. Evite lo excesivo o extravagante. NO se permiten pestañas postizas con aplicaciones strass o similares.
3. **Uniforme School:** El usar un uniforme exclusivo para competir en School es opcional. Si por algún motivo NO pueda presentarse con uniforme de competencia, sugerimos que el equipo mantenga una vestimenta similar entre sus integrantes. Considere lo siguiente para su vestimenta:
   a. Los uniformes de competencia School deben ser apropiados para la edad y contextura física de todos los integrantes del equipo. Preferentemente deben reflejar al establecimiento que representan. Básicamente se sugiere que los uniformes Cheer cumplan la misma función del uniforme escolar, que es fomentar la humildad y evitar distinciones por variedad y calidad de la vestimenta.
   b. **Todos los uniformes de competencia School deben cubrir completamente el tren superior (torso) de los deportistas (abdomen, pecho, costados y espalda), dejando a elección el largo de las mangas.**
   c. En la confección de los uniformes School NO se permiten lentejuelas o materiales con bordes afilados o terminaciones que puedan producir lesiones. Tampoco se permiten materiales transparentes, de color piel, strass o similares, glitter o brillos para la confección de los uniformes School.
   d. Aplicaciones plateadas o doradas se permiten si se utilizan para resaltar algún detalle, línea, nombre, letra o sigla, pero NO para cubrir parte significativa del uniforme.

Sanciones: Si infringe cualquiera de las reglas de imagen, el equipo recibirá una advertencia o descuento dependiendo de la gravedad de la falta.

C. ÁREA DE COMPETENCIA

1. Las dimensiones aproximadas son de 12,8 metros de largo por 16,45 metros de ancho (9 tapetes/"mats"). **El tipo de superficie, sistema del suelo y sus dimensiones pueden variar dependiendo del evento y el lugar donde se realice. Infórmese con anticipación sobre este tema en cada evento por separado.**
2. En el área de competencia solo se permiten, deportistas y spotters del evento.

Sanciones: Ejecutar habilidades/elementos técnicos fuera del área de competencia es una infracción según el reglamento general de seguridad. Dependiendo del sistema de evaluación, puede, o no, existir un descuento por salirse del área de competencia durante la rutina.

D. INGRESO HACIA LA SUPERFICIE DE COMPETENCIA

1. **Por seguridad**. NO deben hacer ingreso hacia la superficie de presentación realizando habilidades técnicas como gimnasia, saltos, elevaciones, pirámides, etc.
2. **Para una mejor fluidez de los eventos.** NO deben realizar entradas organizadas, NI tomarse un tiempo prolongado parar ubicarse en el tapete, NI realizar una pose inicial que requiera más de 2 movimientos.

Sanciones: Si infringe cualquiera de estas reglas al ingresar a la superficie de competencia, el equipo recibirá una advertencia o descuento dependiendo de la gravedad de la falta.

E. LÍMITE DE TIEMPO

1. La rutina NO debe exceder de 2 minutos y 30 segundos (02:30), o sea, el total de 45 segundos (sección Cheer) + 1 minuto y 45 segundos (sección musical). **El tiempo total se cronometrará DESDE el primer movimiento organizado de la sección Cheer (animación) o los primeros 3 movimientos organizados de la sección Musical (cualquiera de los dos que se presente primero), HASTA el último sonido/nota de la sección Musical o movimiento organizado.**
2. **¡IMPORTANTE! La siguiente, es la configuración sugerida por la mayoría de los organizadores/productores y jueces para garantizar eventos School fluidos. El entrenador posee la libertad de ubicar la sección Cheer al INICIO o MITAD de la rutina (según crea conveniente).**
   a. Se sugiere iniciar con la sección Cheer (animación), la cual NO debe incluir música. El tiempo máximo será de 45 segundos (00:45). La sección Cheer debería conformarse por animaciones de estilo Cheer (animación que pide una respuesta al público), Side-line (animación con frase corta que se repite varias veces y son fáciles de corear) o una combinación de ambas. Se sugiere la incorporación de al menos un artículo de apoyo permitido (cartel, megáfono, bandera, etc.) y de habilidades técnicas para fortalecer o destacar la animación.
   b. Se sugiere continuar con la sección Musical (rutina con música) después de la sección Cheer. El tiempo máximo será de 1 minuto y 45 segundos (01:45). La sección Musical debiera ser una coreografía que incluya las habilidades técnicas propias del Cheerleading según requisitos del sistema de evaluación con el que vaya a ser valorado.
3. Las rutinas School NO tienen tiempo mínimo de duración, por lo tanto no existe ningún descuento o sanción al respecto.

Sanciones: Si infringe el tiempo máximo, el equipo recibirá una advertencia en el caso de que el juez a cargo considere que pudo haber un error en el cronometraje o un descuento en el caso de que NO exista duda del procedimiento, la severidad del descuento dependerá del sistema de evaluación.

F. MÚSICA

1. La música debe estar en un CD o iPOD/MP3 (CD preferentemente). NO casetes, celulares o memorias flash (pendrive, tarjeta SD / MS, etc.). Puede que alguna Organización/Compañía ofrezca otras opciones, infórmese con anticipación.
2. La música debiera grabarse con un volumen medio, en formato de audio (WAV preferentemente) y a baja velocidad.
3. La música debe ser grabada al inicio del CD, SIN otra música en el CD. Tenga copias de respaldo por si falla o se daña el CD.
4. Debe haber un representante del equipo (ej: un asistente) en el sector de audio para el momento en que se debe apretar PLAY/STOP. Esa persona debe estar familiarizada con la música de la rutina ya que será responsable si ocurre algún problema como por ejemplo, track equivocado, CD dañado, etc.

Sanciones: Si infringe cualquiera de las reglas con respecto a la música, el equipo recibirá una advertencia o un descuento dependiendo de la gravedad de la falta.

G. INTERRUPCIÓN DE RUTINA

1. **Por Imprevistos:**
   a. Si, según la opinión de la Organización/Compañía, ocurre una interrupción de la rutina debido a algún incidente atribuible a un error o fallo del evento (equipamiento, personal, instalaciones, etc.) o cualquier otra situación donde el equipo, entrenador o acompañantes NO se vean involucrados, ese equipo puede presentarse nuevamente.
   b. El equipo debe repetir la rutina desde el inicio, ejecutando completamente cada habilidad/elemento técnico.
   c. Todo lo evaluado en la rutina hasta el momento de la interrupción se mantendrá sin cambios (incluido los descuentos). Cuando la rutina sea evaluada nuevamente, se retomará desde el momento de la interrupción.
2. **Por Error del Equipo:**
   a. Si la rutina es interrumpida por algún incidente atribuible al equipo (ej: música, vestuario, etc.), el equipo debe escoger si seguir con la rutina hasta el final o salir del área de competencia.
   b. Si el equipo decide salir del área de competencia, queda a discreción de la Organización/Compañía permitir que el equipo se presente nuevamente de forma inmediata o en otro momento durante el evento.
   c. Todo lo evaluado en la rutina hasta el momento de la interrupción se mantendrá sin cambios (incluido los descuentos). Cuando la rutina sea evaluada nuevamente, se retomará desde el momento de la interrupción.
3. **Por Lesión:**
   a. Una rutina puede ser interrumpida/detenida si es que existe cualquier situación que ponga en riesgo la integridad física de los deportistas, o si un deportista se lesiona impidiéndole realizar de forma segura su rol dentro de la rutina poniéndose en peligro tanto a él como a sus compañeros.
   b. Queda a discreción de la Organización/Compañía permitir que el equipo se presente nuevamente, de forma inmediata o en otro momento durante el evento.
   c. El deportista lesionado NO puede retornar para competir sin el consentimiento previo de cada representante de la siguiente lista: a) Personal médico que lo atendió, b) Padre/Madre/Apoderado (si se encuentra presente), c) Entrenador/Asistente. En el caso de que se sospeche de un traumatismo encefálico, el deportista NO podrá retornar para presentarse a menos que un profesional médico con conocimientos específicos en este tipo de lesiones se lo permita.
   d. Si se permite al equipo presentarse nuevamente, se debe repetir la rutina desde el inicio, ejecutando completamente cada habilidad/elemento técnico.
   e. Todo lo evaluado en la rutina hasta el momento de la interrupción se mantendrá sin cambios (incluido los descuentos). Cuando la rutina sea evaluada nuevamente, se retomará desde el momento de la interrupción.

Sanciones: Será una infracción a estas reglas si el equipo que se presenta nuevamente baja la intensidad de la rutina o el grado de dificultad de las habilidades/elementos técnicos hasta antes de la interrupción para sacar una ventaja competitiva. En este caso el equipo recibirá una advertencia o un descuento dependiendo de la gravedad de la falta.

H. BUEN ESPÍRITU DEPORTIVO

1. Al participar en cualquier evento, todos los asistentes aceptan comportarse a modo de demostrar un Buen Espíritu Deportivo antes, durante y después de cada presentación.
2. El entrenador y asistente(s) de cada equipo son los responsables de velar por que sus deportistas y cualquier persona relacionada al equipo se comporten de acuerdo a lo considerado como un Buen Espíritu Deportivo (La aspiración a que un deporte o actividad sea disfrutada por sí misma, con la debida consideración por la justicia, la ética, el respeto y el sentido del compañerismo con los competidores).

Sanciones: Las conductas antideportivas recibirán una advertencia, un descuento o incluso una descalificación, dependiendo de la gravedad de la falta.

I. ZONA LIBRE DE RECLUTAMIENTO

El reclutamiento de deportistas y la promoción de audiciones de los equipos en los eventos quedan estrictamente prohibidos.

Sanciones: El invitar a algún deportista, entregar volantes/flyers, lucir ropa con fechas de audiciones y similares será considerado como una infracción a esta regla y por lo tanto recibirá una amonestación que puede ser una advertencia, un descuento o incluso una descalificación dependiendo de la gravedad de la falta.

Fiscalización: Si usted como entrenador es víctima de esta práctica poco ética en algún evento, por favor diríjase al Director del Evento para obtener una solución al problema.

J. FINALIDAD DE DECISIÓN

1. Al participar en cualquier evento, todos los asistentes aceptan que **LOS RESULTADOS SON FINALES** y solo serán revisados para aclaraciones.
2. NO se revisarán videos para cambiar puntajes.
3. NO se revisarán videos para eliminar infracciones al reglamento de seguridad (ilegalidades). **Excepción:** Si es que los jueces tienen el privilegio de contar con tiempo y forma de grabar para revisar las rutinas antes de otorgar puntaje, se podrá acudir a estas grabaciones para una explicación de la ilegalidad. El video debe ser uno tomado desde el mismo ángulo de los jueces y NO grabaciones desde un punto de vista desde el cual un juez NO está observando la rutina.
4. **EXCEPCIÓN – Error de sumatoria/datos**. Si se detecta algún error en la sumatoria final, o datos entregados, durante o después del evento, el ranking será arreglado y los involucrados serán notificados. Las acciones posteriores a la detección del error dependerán de la filosofía o protocolo de cada Organización/Compañía en particular.

K. COMO MANEJAR PREGUNTAS SOBRE REGULACIONES O PROCEDIMIENTOS (Dudas / Quejas / Sugerencias)

1. **Eventos Independientes.** Todas las preguntas, quejas o sugerencias deben basarse en cada evento en particular y NO en comparación a otro evento y menos en cuanto a otra Organización/Compañía debido a las innumerables variables que se manejan como por ejemplo, lugar, tiempos, producción, cantidad de equipos, tipos de equipos, personal (staff), instancia de competencia, jueces, presupuestos, nivel de estrés, etc.
2. **Regulaciones y Procedimientos.** Cualquier pregunta concerniente a regulaciones o procedimientos del evento, debe ser manejada exclusivamente por el entrenador del equipo y debe dirigirse directo al Director del Evento, o la persona designada por el Director del Evento para tal función. Estas preguntas debieran hacerse previo a que el equipo se presente.
3. **Presentación y Evaluación.** Cualquier pregunta concerniente a la presentación del equipo debe ser dirigida al Director del Evento o la persona designada por el Director del Evento para tal función una vez finalizado el evento. Dependiendo de la Organización/Compañía, puede existir desde 1 día hasta máximo 5 días hábiles para recibir y responder preguntas o quejas.

Sanciones: NO existen sanciones si NO respeta este procedimiento ya que simplemente NO será atendido debidamente o NO obtendrá respuesta a sus inquietudes.

III. DIVISIONES SCHOOL CHEER Destacado con amarillo cambios/novedades

A. TABLA DE DIVISIONES: Toda la información en esta sección es referente a esta tabla. Las Organizaciones/Compañías NO están obligadas a ofrecer la totalidad de las divisiones/Niveles descritos en esta tabla. Por favor informarse antes de asistir a algún evento.

TABLA DE DIVISIONES SCHOOL CHEER – 2013 / 2014

División/Categoría CHEER	NIVEL(ES)	CURSOS	DAMAS/VARONES	# *Número de Integrantes por Equipo*	TIEMPO MÁXIMO
[1]Tiny	N1	Hasta 2° Básico	Damas/Varones	8-36	**CHEER** 0:45 (Cuarenta y Cinco Segundos) **MÚSICA** 1:45 (Un Minuto y Cuarenta y Cinco Segundos) **TOTAL** 2:30 (Dos Minutos y Treinta Segundos)
[1]Mini	N1	Hasta 4° Básico	Damas/Varones	8-36	
[1]Youth	N1	Hasta 6° Básico	Damas/Varones	8-36	
[2]Youth	N2.1	Hasta 6° Básico	Damas/Varones	8-36	
[1]Junior	N1	Hasta 8° Básico	Damas/Varones	8-36	
[2]Junior	N2.1	Hasta 8° Básico	Damas/Varones	8-36	
Junior	N2 / N3	Hasta 8° Básico	Solo Damas	8-36	
Junior Coed	N2 / N3	Hasta 8° Básico	Desde 1 Varón	8-36	
Senior	N2 / N3 / N4	De 7° Básico a 4° Medio	Solo Damas	8-36	
Senior Coed	N2 / N3 / N4	De 7° Básico a 4° Medio	Desde 1 Varón	8-36	

[1]**Tiny N1, Mini N1, Junior N1 y Youth N1,** NO se separan por género. Los equipos Coed (mixtos) y los equipos All-Girl (femeninos) competirán como rivales dada la naturaleza de las habilidades, ya que la fuerza de los varones no significará ninguna ventaja competitiva significante en este rango etario.

[2]**Youth N2.1 y Junior 2.1:** Elevaciones/Pirámides/Desmontes/Lanzamientos de N2 y Gimnasia de N1. Divisiones de formación y transición que permitirán fortalecer el trabajo individual (gimnasia) mientras progresan en la adquisición de habilidades grupales (elevaciones/pirámides/lanzamientos). Los equipos Coed (mixtos) y All-Girl (femeninos) podrían NO ser separados (según discreción de la Organización/Compañía. Esta decisión dependerá en gran medida de si existen al menos 4 equipos, donde 2 sean Coed y 2 All-Girl).

B. COMBINACIÓN Y SEPARACIÓN DE DIVSIONES

Las Organizaciones/Compañías NO están obligadas a ofrecer todas las divisiones/Niveles descritos en esta tabla. Por favor informarse antes de asistir a algún evento. Por otro lado, Las Organizaciones/Compañías **se reservan el derecho de combinar, separar o incluir divisiones/Niveles** para garantizar una instancia de **real competencia o de competencia más justa**, dependiendo del caso, cuando exista menos de 2 equipos en una División/Nivel o cuando una División/Nivel sea numerosa.

Ejemplo: A un evento solo asisten 3 equipos Junior (Junior N2.1, Junior N2 y Junior N3). La organización de ese evento hará competir a estos 3 equipos juntos. Los puntajes serán convertidos a **porcentaje de perfección** para ubicar los lugares.

Si al mismo evento se agrega un Junior N2, entonces la división Junior N2 se separaría para que estos 2 equipos compitan juntos, mientras que el equipo Junior N2.1 y el equipo Junior N3 seguirían compitiendo en la misma división como rivales.

Clarificación 1: SOLO pueden combinarse equipos de una misma división independiente del Nivel (ej: Junior A Nivel 1-2.1-2-3 con Junior B Nivel 1-2.1-2-3.). NO se combinarán equipos de diferente división pero del mismo Nivel (ej: Junior N3 contra Senior N3, NO competirán en contra ya que las edades de los deportistas en Senior entregan una ventaja sustancial al momento de realizar las habilidades).

Clarificación 2: SOLO en la división Junior se puede combinar Co-Ed (mixto) con All-Girl (femenino) ya que no existe ninguna diferencia sustancial entre la fuerza de niños y niñas hasta los 14 años.

C. REGLAMENTO DE SEGURIDAD USASF/IASF – NIVELES

¿Qué son los Niveles? Los Niveles (ej: Nivel 1, Nivel 2, etc.) han sido creados para proveer seguridad y comodidad a equipos que pueden desempeñarse en un nivel de habilidad diferente al de otros. Es responsabilidad de los entrenadores el escoger el Nivel en el que su equipo puede desenvolverse mejor. Los entrenadores debieran considerar las habilidades de gimnasia (tumbling) y elevaciones (stunts) que domina su equipo antes de ubicarlo en algún Nivel.

El documento original en inglés del Reglamento de Seguridad USASF/IASF se encuentra en www.USASF.net. The Same Play proporcionará una versión en español-chileno en www.CHEERleading.cl para facilitar su comprensión.

D. SEGURIDAD Y PROGRESIÓN

Por favor, sea consciente de que la amplia variedad de divisiones y Niveles fueron creados para permitir una apropiada progresión en el aprendizaje de las habilidades/elementos técnicos del cheerleading, como por ejemplo las elevaciones (stunts), pirámides (pyramids), lanzamientos (tosses) y gimnasia (tumbling). Sin embargo, existen divisiones y Niveles que permiten realizar habilidades más difíciles que las permitidas en la división o Nivel anterior, por lo que los entrenadores deberían tener SOLO deportistas ejecutando habilidades que han dominado a través de una correcta progresión y entrenamiento, aún si la división o el Nivel permite realizar elementos técnicos más avanzados de lo que puede ejecutar el individuo o el grupo.

E. EQUIPOS COED (mixtos)

Los equipos se considerarán como Coed (mixtos) cuando se encuentre participando uno o más varones y serán separados de los All-Girl (femeninos). **Excepción 1:** All-Star Prep Mini Prep N1 y Junior Prep N1 NO serán separados en Coed (mixtos) y All-Girl (femeninos). **Excepción 2:** Senior Prep N2 puede que NO sea separado en Coed y All-Girl, esta decisión dependerá de la Organización/Compañía que realice el evento.

Sugerencia: Los sistemas de evaluación actuales poseen requerimientos extras en los equipos Senior Coed N3 y Senior Coed N4. Este requerimiento consiste en que la mitad (50%) o la mayoría (50%+1) de los varones demuestren su habilidad natural para generar mayor fuerza. Es por ello que recomendamos (pero no exigimos) que los equipos Coed no excedan la relación de 2 varones por 1 dama y así no se vean perjudicados en la evaluación al no poder cumplir con este requerimiento.

F. CROSSOVERS

Crossover = Cuando un deportista participa en más de 1 equipo **dentro de un mismo evento**.

Los **programas** de Cheerleading se separarán en 3 tipos: **School, College y All-Star.**

1. Un deportista participando en **distintos tipos programas SI está permitido.**
   Ejemplo: School ←SI→ All-Star (se permite participar por equipos de una escuela/colegio y por equipos de un club All-Star dentro de un mismo evento)
2. Un deportista participando en **distintos programas del mismo tipo NO está permitido.**
   Ejemplo 1: School A ←NO→ School B (NO se permite participar por equipos de 2 escuelas/colegios diferentes dentro de un mismo evento)

3. Cada deportista puede repetirse un máximo de 2 veces dentro de cada programa, solo dentro de su institución. En otras palabras, un deportista puede presentarse en otros 2 equipos de su misma institución, o sea, **puede participar un máximo de 3 veces** un solo tipo de programa dentro de un mismo evento. (Ej: Un deportista en su institución podría participar máximo en 3 equipos como en un Junior School N3, un Junior Coed School N3 y Senior Coed School N3.)
4. **Estas restricciones NO aplican para crossovers de Cheer hacia Dance.**
5. **Consideraciones Previas al Crossover (Seguridad & Viabilidad Económica)**
   - Óptimas condiciones. ¿El deportista compite en otro programa el mismo día del evento? ¿Cuantas veces? ¿Estará lo suficientemente descansado y concentrado para presentarse adecuadamente por tu(s) equipo(s)?
   - Capacidad física, psicológica y técnica. ¿El deportista está preparado para competir en reiteradas ocasiones, realizando diferentes coreografías?
   - Desgaste y tiempos de descanso. ¿Los equipos estarán lo suficientemente separados para que el deportista se recupere adecuadamente?
   - Estrés extra. ¿Tiene un plan de contingencia para arreglar X-CANTIDAD de coreografías en el caso de que el deportista se lesiones y se repita X-CANTIDAD de veces?
   - Mayor costo. ¿El deportista puede solventar el competir varias veces?

Sanciones: Si infringe el límite máximo de participaciones de un deportista, el equipo quedará automáticamente en el último lugar o será descalificado.

Dudas sobre este documento, TheSamePlay o CHEERleading.cl, por favor escribir a thesameplaycyd@gmail.com

Espero que este material sea de gran ayuda para algunas de las personas más dedicadas que conozco, los Entrenadores.

Iván Roldán Leyva