

DANCE



DANCE SAFETY RULES



THE BEST CHEER



ANGEL GONZALEZ FLORES
PRESIDENTE COPBRANDS

REY LOZANO
U.S. SPIRITLEADERS

CHRISTY MECKIN
U.S. SPIRITLEADERS

BIANCA MERIE
U.S. SPIRITLEADERS

KARL MUNT
INNOVATE DANCE

TEGAN JEMMA
UNIVERSITY OF MEMPHIS

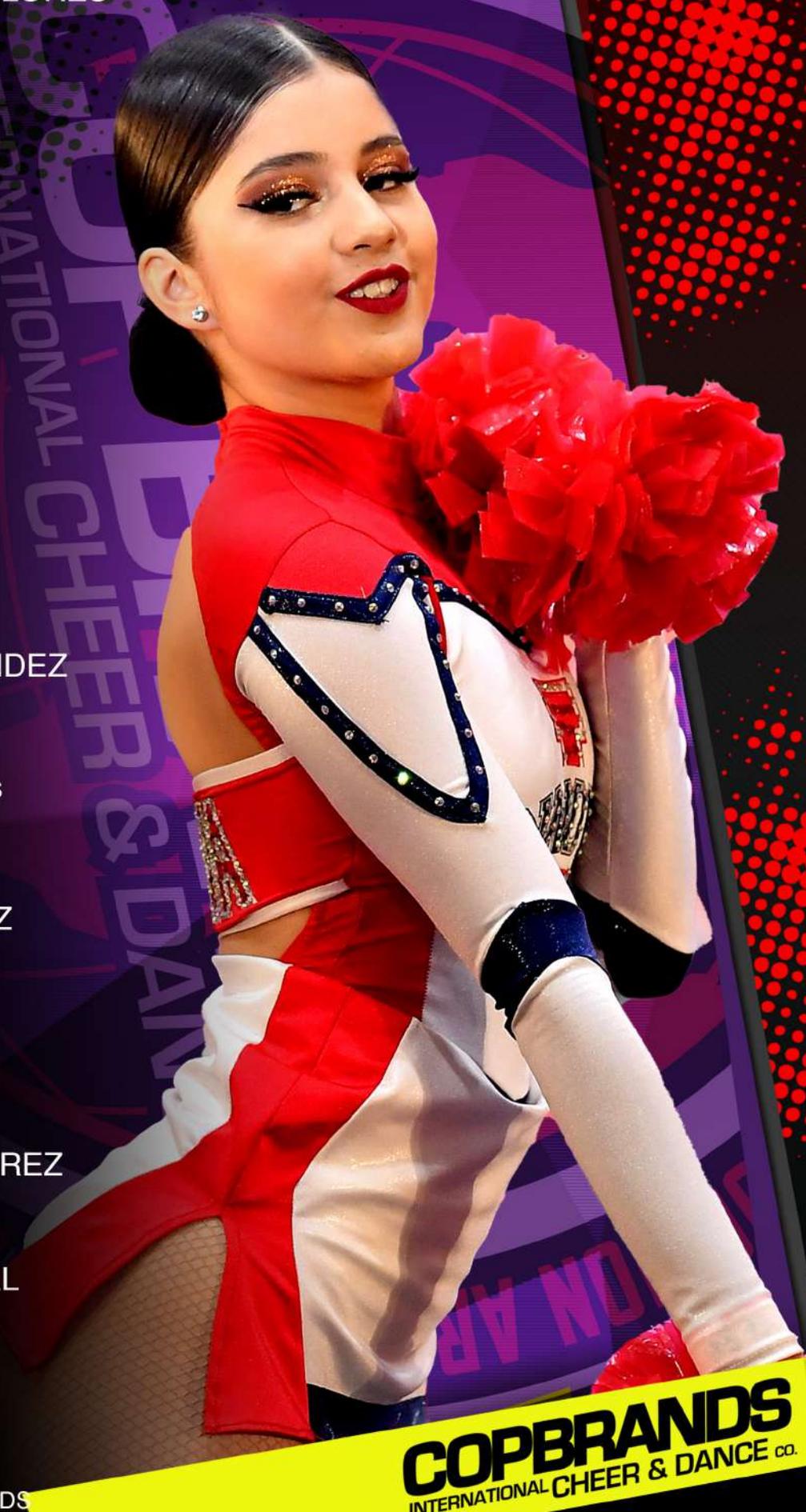
KARLA CASTILLO
EDICIÓN

SAMANTHA HERNANDEZ
R.R.I.I. COPBRANDS

FERNANDO KARAM
PRODUCCION COPBRANDS

RAUL DE ALBA
ROSARIO GONZALEZ
NANCY RAMIREZ
STAFF COPBRANDS

ARTURO VEGA
MIGUEL RAMOS
JAIR BRISEÑO
HERIBERTO GUTIERREZ
MARCO GUTIERREZ
RICARDO PLATAS
FERNANDO PASCUAL
JAVIER BRISEÑO
CARLOS BANDA
BERENICE VARELA
DAYANA CARRILLO
IVAN RAMIREZ
ENTRENADORES COPBRANDS



COPBRANDS
INTERNATIONAL CHEER & DANCE co.

INTRODUCCIÓN AL REGLAMENTO

CATEGORIAS Y DIVISIONES DANCE

REGLAMENTO COPBRANDS

- SEGURIDAD BASICA
- DURACIÓN DE RUTINA
- COREOGRAFÍA, VESTUARIO Y MUSICA
- CANCELACIONES
- CROSSOVERS

REGLAMENTO CROSSOVER

- CROSSOVERS / PARTICIPACIÓN MULTIPLE
- CROSSOVER CATEGORÍAS NOVATOS
- CROSSOVER CATEGORÍAS COLEGIALES
- CROSSOVER EQUIPOS AVANZADOS (ALL STAR)
- CROSSOVER DELEGACIONES, EQUIPOS O COACH
- CROSSOVER DE RUTINAS
- RESUMEN DE CROSSOVERS

- REGLAMENTO CHEER & DANCE FAIR PLAY
- HOJA DE DEDUCCIONES POR REGLAMENTO
- HOJA DE PENALTIES

CARTAS RESPONSIVAS

- CARTA RESPONSIVA DE REGLAMENTO
- CARTA RESPONSIVA DE ENTRENADOR
- CARTA RESPONSIVA DE ATLETA

GIMNASIA EN DANCE

- DANCE LIFTS, TRICKS Y PARTNERING

REGLAMENTO DANCE NIVELES

- NIVEL 1
- NIVEL 2
- NIVEL 3

RESUMEN DANCE NIVELES

MEGA CREW HIP HOP

INDIVIDUALES DANCE

- HOJA DE JUECEO INDIVIDUALES DANCE

CRITERIOS DE SCORE DANCE

- HOJAS DE JUECEO JAZZ
- GUIA Y DESGLOCE DE CALIFICACIONES JAZZ
- HOJAS DE JUECEO POMS
- GUIA DESGLOCE DE CALIFICACIÓN POMS
- HOJAS DE JUECEO HIP-HOP
- GUIA DESGLOCE DE CALIFICACIÓN HIP-HOP
- DEDUCCIONES RUTINAS DANCE
- GUIA DE DEDUCCIONES Y VIOLACIONES
- RUTINAS DE COMPETENCIA CON ALTOS SCORES

GLOSARIO DANCE





INTRODUCCIÓN DANCE RULES

La presente guía es el reflejo y trabajo de un sinnúmero de personas, entrenadores, jueces, deportistas y organizaciones que han tratado a lo largo de los años buscar y colocar un panorama claro y justo en los sistemas de calificación en el mundo del Dance y el Cheerleading a nivel nacional e internacional. Ante una inminente fusión de estilos, corrientes, ideologías y criterios de calificación en este compilado logramos conjuntar los criterios más modernos y abiertos para llevar a cada uno de los competidores que apuestan por COP BRANDS como su empresa líder en el ramo, una crítica y justificación clara de los sistemas de jueceo internacionales adaptados a las necesidades y exigencias de nuestros equipos.

COPBRANDS
INTERNATIONAL CHEER & DANCE CO.

PROTOCOLO DE SEGURIDAD BÁSICA

- A. Todos los equipos deben ser supervisados durante todas las funciones oficiales por un director, coach, coreógrafo o delegado calificado mayor de edad.
- B. Todos los participantes deberán tener un **COMPORTAMIENTO** que muestre buen espíritu deportivo en el evento. El director, coach, coreógrafo, delegado de cada equipo es responsable de observar que los miembros del equipo, coach, familiares y/o cualquier otra persona afiliada al equipo se comporte apropiadamente. Demostraciones de conducta antideportiva son motivo de descalificación.
- C. Todos los directores, coach, coreógrafos, delegados deberán tener un **PLAN DE CONTINGENCIA** en caso de lesiones.
- D. Los equipos deberán tener la **CANTIDAD DE PARTICIPANTES Y EDAD** estipulada dependiendo la categoría o división a su elección
*Verificar Categorías abiertas en cada campeonato.

DURACIÓN DE RUTINA Y ESPECIFICACIONES

- A. **RUTINA POR EQUIPO:** Cada equipo tendrá por máximo 2 minutos y 30 segundos (2:30 mins) y un mínimo de 1 Minuto y 45 Segundos (1 NA, para demostrar su estilo y habilidad.
- B. **RUTINA INDIVIDUALES Y/O PARTNERS:** Se tendrá como por máximo UN minuto (1:00 min) como **TIEMPO DE RUTINA**, para demostrar su estilo y habilidad.
- C. **DEDUCCIONES POR TIEMPO EXTRA DE RUTINA**
 - De 6 a 10 segundos extras: Deducción de -5 puntos
 - De 11 a 20 segundos extras: Deducción de -10 puntos
- D. **ESPECIFICACIONES**
 - El tiempo contará a partir del primer movimiento coreográfico, nota musical o Efecto de inicio.
 - El tiempo terminará de contar con el último movimiento coreográfico, nota de la música o efecto de sonido.
 - Solo se contarán con 5 segundos después del periodo de presentación del equipo para dar inicio a la rutina y cada entrenador deberá de tener un responsable en la cabina de audio para dar la señal y oprimir play a su coreografía.
NOTA: No se permite dar instrucciones al equipo antes de soltar la música, estando este en el lapso de los 5 segundos de tolerancia.

REGLAMENTO
C O P B R A N D S

REGLAMENTO COPBRANDS

COPBRANDS
INTERNATIONAL CHEER & DANCE CO.

COREOGRAFIA, VESTUARIO Y MÚSICA

- A. Coreografía, vestuario y/o música sugestiva*, ofensiva, o vulgar* son inapropiados y por lo tanto se traduce como falta de respeto al público. La coreografía de la rutina deberá ser apropiada y entretenida para todos los miembros del público. Material vulgar o sugestivo se define como cualquier movimiento o coreografía que implica algo inapropiado indecente, apareciendo el contenido ofensivo o sexual, y/o mostrando gestos o implicaciones lascivas o profanas. Coreografía, vestuario y/o música pueden afectar el *Overall Impression* de los jueces y/o el score de la rutina.
- B. Toda coreografía debe ser apropiada a la edad de los participantes.
- C. Todo el vestuario y maquillaje deberá ser apropiado a la edad y aceptable visualmente (que no agrada o intente agredir los valores o conducta deportiva).
- D. La joyería queda completamente restringida en cualquier categoría y división Dance, salvo la buena aceptación del juez.

CANCELACIONES

- A. Cualquier cancelación de delegaciones o equipos completos que reflejen gastos de logística, se cobrarán al equipo que está desertando su participación.

Considérese gastos de logística como:

- Cargos por cancelación de habitaciones
- Cargo por impresión de credenciales
- Cargo por cancelación 22 días antes del evento

CROSSOVERS

- A. Los participantes podrán competir en más de una DIVISIÓN O CATEGORÍAS DANCE, siempre y cuando cumplan con la cantidad de participantes, edades y pagos correspondientes en todas las divisiones que compitan; teniendo en cuenta que en los Campeonatos existe el RIESGO de tener rutinas con problemas de Timing (posibilidad de rutinas juntas).

La Organización no se hace Responsable del tiempo que exista entre Rutina y Rutina para que sus integrantes hagan cambios o calentamientos Necesarios. Esto es Responsabilidad directa del (los) entrenador(es) al tener elementos en CROSSOVER (integrantes con participación múltiple).

NIVEL 1 **NEW**

- SOLO EL 10% DEL EQUIPO PODRÁ HACER CROSSOVER A UNA CATEGORÍA NIVEL 2.
- NINGÚN ATLETA NIVEL 1 PODRÁ HACER CROSSOVER A CATEGORÍAS NIVEL 3.

NIVEL 2 **NEW**

- SOLO EL 10% DEL EQUIPO PODRÁ HACER CROSSOVER A UNA CATEGORÍA NIVEL 3.
- NINGÚN ATLETA NIVEL 2 PODRÁ HACER CROSSOVER A CATEGORÍAS NIVEL 1.

NIVEL 3 **NEW**

- NINGUN ATLETA NIVEL 3 PUEDE ESTAR EN OTRA CATEGORÍA INFERIOR.

- B. Se pueden hacer SUSTITUCIONES por causa de lesiones u otra circunstancia grave. Las sustituciones deben cumplir las restricciones de edad y reglamentos en todas las divisiones en que compitan y estas son responsabilidad directa del o los entrenadores.
- C. Cualquier equipo que viole la RESTRICCIÓN DE EDADES Y REGLAMENTO será penalizado automáticamente.

Recordando que en todas las categorías es obligación de los participantes y en

*Ver criterios de penalización en Reglamento Juego Limpio

REGLAMENTO CROSSOVERS / PARTICIPACIÓN MÚLTIPLE

Los Crossovers (Participaciones Múltiples) en la actualidad han perjudicado la integridad física de algunos atletas el crecimiento de nuevas generaciones y ha ocasionado la desintegración de equipos de alto rendimiento por generaciones.

La Prohibición de los Crossover en sus diferentes TIPOS y categorías son situaciones que obedecen a la evolución, crecimiento y responsabilidad de la empresa ante los atletas, entrenadores e instituciones que apoyan y promueven nuestro deporte.

En el presente reglamento se indica en donde pueden ser acreditable, donde son penalizados y donde no son permitidos bajo ningún motivo los crossovers.

Recordando y dejando en claro que los Crossover "ACREDITABLES" son estricta responsabilidad de cada entrenador o en su defecto integrante, entendiéndose los riesgos de sus participaciones múltiples como rutinas juntas o seguidas en un campeonato, falta de tiempo para recuperación entre rutinas o lesiones que incurran en la cancelación de rutinas en el campeonato, afectando no solo la participación de un integrante sino de todo un equipo.

CROSSOVER POR NIVELES

Estos tienen la finalidad de:

- A. Crear un parámetro justo de competencia entre NIVELES.
- B. Tener categorías con estándares definidos y orientados a las nuevas, intermedias y avanzadas generaciones de atletas dance.

REGLAMENTO CROSSOVER CATEGORIAS POR NIVELES

- A. Los Crossover en CATEGORIA por NIVELES son permitidos únicamente en participaciones múltiples en su misma división.
- B. Ningún integrante de nivel 3 podrá hacer participación múltiple en niveles inferiores.

PENALIZACIONES POR VIOLACIÓN A LA REGLA

- A. Si un Integrante de categoría SUPERIOR Nivel 3 (con registro y participación en dichas categorías) realiza Crossover en categorías INFERIORES, el equipo se verá afectado en tantas rutinas participe el ATLETA con una deducción de 5 pts. en cada rutina. (SUPERIOR a CATEGORÍAS INFERIORES)
- B. Si un Integrante Inferior (con registro y participación en dichas categorías) realiza Crossover en categorías avanzadas fuera del margen (%) permitido, el equipo se verá afectado en tantas rutinas participe el ATLETA con una deducción de 5 pts. en cada rutina. (CROSSOVER FUERA DEL MARGEN PERMITIDO)
- C. En caso de que el juez y/o la organización determine dolo buscando ventaja del equipo novato será motivo de descalificación total de la rutina.

NOTA: En deducciones de puntos es por integrante en infracción, ejemplo:
2 Crossover prohibidos: 5 pts. x 2 = 10 pts. de deducción.

CROSSOVER CATEGORIAS COLEGIALES

Los integrantes de categorías denominadas COLEGIAL, se les permitirá que realicen participaciones múltiples (Crossover), en otra división o categoría colegial o superior.

Es obligatorio presentar una carta embretada de la institución educativa haciendo constar que todos y cada uno de los elementos de la delegación pertenecen a la misma; esto para apoyar y proteger a las Instituciones, Escuelas, Colegio y Universidades, las cuales manejan horarios definidos de entrenamiento. Buscando lograr tener una rutina digna y una competencia justa entre escuelas e instituciones que se basan a un programa escolar, con lineamientos de edades y capacidades en específico.

Los atletas que determinen su situación con CROSSOVERS deberán cumplir con lo siguiente:

- A. Estar registrados en un equipo bajo el mismo nombre de la institución en competencia.
- B. Solo se podrán acreditar Crossovers en categorías Colegial a Colegial y/o Colegial a All Star

PENALIZACIONES POR VIOLACIÓN A LA REGLA

Los crossovers de categorías Colgiales son Acreditables bajo la estricta responsabilidad del entrenador, exponiéndose a que sus rutinas queden juntas y/o sus integrantes no alcancen o tengan el tiempo necesario de recuperación y salida de la siguiente rutina. En caso de sorprender algún equipo realizándolo fuera de regla será motivo de penalización o podrá ser descalificado del Campeonato.

- A. Si un Integrante de categoría ALL STAR (con registro y participación en dichas categorías) realiza Crossover en categorías COLEGIAL sin ser alumno activo de la institución y está registrado en la carta membretada de esta misma, el equipo se vera afectado en tantas rutinas participe el ATLETA con una deducción de 5 pts. en cada rutina. (ALL STAR a CATEGORÍAS COLEGIAL)
- B. En caso de que el juez y/o la organización determine dolo buscando ventaja del equipo será motivo de descalificación total de la rutina.

NOTA: En deducciones de puntos es por integrante en infracción, ejemplo: 2 Crossovers prohibidos: 5 pts x 2 = 10 pts de deducción.

CROSSOVER EQUIPOS AVANZADOS (ALL STAR)

Los atletas que determinen su situación con CROSSOVERS deberán cumplir con lo siguiente:

- A. Tener registrados y pagados todos los crossovers que se realizarán dentro del campeonato.
- B. Cumplir con los reglamentos específicos de All star por niveles y Colegiales.

PENALIZACIONES POR VIOLACIÓN A LA REGLA

Los crossovers de categorías avanzadas (All Star) son Acreditables bajo la estricta responsabilidad del entrenador, exponiéndose a que sus rutinas queden juntas y/o sus integrantes no alcancen o tengan el tiempo necesario de recuperación y salida de la siguiente rutina. En caso de sorprender algún equipo realizándolo fuera de regla será motivo de penalización o podrá ser descalificado del Campeonato.

- A. Si un integrante ALL STAR de Nivel 2 o 3 (con registro y participación en dichas categorías) realiza Crossover en categorías All star Nivel 1, el equipo se penalizará las rutinas en las que participe el ATLETA con una deducción de 5 pts. en cada rutina. (CROSSOVERS BAJANDO DE NIVEL)
- B. Si un Integrante de categoría ALL STAR (con registro y participación en dichas categorías) realiza Crossover en categorías COLEGIAL sin ser alumno activo de la institución y está registrado en la carta membretada de esta misma, el equipo se vera

afectado en tantas rutinas participe el ATLETA con una deducción de 5 pts. en cada rutina. (ALL STAR a CATEGORÍAS COLEGIAL sin ser alumno)

- C. En caso de que el juez y/o la organización determine dolo buscando ventaja del equipo será motivo de descalificación total de la rutina.

NOTA: En deducciones de puntos es por integrante en infracción, ejemplo: 2 Cross-overs prohibidos: 5 pts x 2 = 10 pts de deducción.

CROSSOVER – DELEGACIONES, EQUIPOS O ENTRENADOR DIFERENTE

Este tipo de Crossover sin el debido permiso del entrenador, es el más claro ejemplo de la migración, deslealtad y en algunos casos la irresponsabilidad de los integrantes hacia su equipo que, quizá lo vió crecer y lo ha ayudado como atleta para figurar. No importando apoyar a otro equipos dentro de una justa deportiva, aún conociendo los riesgos de lesiones o tiempos que impedirían un desarrollo oportuno en donde compite su propio equipo.

Dentro de las participaciones múltiples, COPBRANDS en prevención, ayuda y apoyo de los entrenadores de equipos que son victimas de la deslealtad o de la migración de atletas, crea el reglamento de Crossovers determinado las situaciones de PERMISO - PENALIZACION conforme sea el caso y participación del integrante.

- A. Ningún atleta podrá hacer participación múltiple entre equipos o delegaciones diferentes a su registro sin la previa autorización y firma del entrenador que este a cargo de su registro.
- B. Cuando un atleta previamente registrado ante COPBRANDS decide abandonar o cambiar de equipo o delegación a la mitad de la temporada o preparación, será motivo de Amonestación con la intención de fomentar la lealtad deportiva y trabajo del equipo en su temporada.
- C. Si se sorprende un atleta con múltiple participación entre equipos, sin el debido registro y permiso de sus entrenadores, este tendrá una penalización de 5 Puntos más el cobro de su cuota total como participante Múltiple.

EXCEPCIONES A LA REGLA

Bajo Permiso BI-LATERAL: presentación de firma en *Carta Responsiva Reglamento* involucrados y realizando el pago de una Inscripción extra para su participación, dándole derecho exclusivamente a un solo crossover (aparición) con el segundo equipo.

CROSSOVER DE RUTINAS

El Crossover entre los atletas de su misma delegación o equipo hacia su misma delegación es Acreditado (con cargo extra); siempre y cuando cumplan con el reglamento específico de novatos, colegial y All Star.

El número de participaciones estarán basados conforme a la cantidad de atletas registrados dentro de la Delegación, Equipo o Entrenador.

IMPORTANTE: La participación múltiple de rutinas de una delegación deberá tener un mínimo del 70% con ejecución diferente.

Considerado:

Cantidad de integrantes - Coreografía - Música - Formaciones

*Nota: Los jueces se reservan el derecho de aumentar o disminuir el puntaje en sus hojas de jueceo conforme a la ejecución de la rutina presentada.

REGISTRO DENTRO DE LA MISMA DELEGACIÓN Y/O EQUIPO

INTEGRANTES I NSCRITOS	CHEER	DANCE
- 20 INTEGRANTES	1 RUTINA	1 RUTINA
30 INTEGRANTES	2 RUTINAS	2 RUTINAS
40 INTEGRANTES	3 RUTINAS	3 RUTINAS
50 INTEGRANTES	4 RUTINAS	4 RUTINAS

Importante: Si la delegación no cumple con el mínimo de atletas registrados para las rutinas permitidas, se deberá cubrir el costo de PARTICIPACIÓN MULTIPLE por persona faltante al mínimo de atletas aquí mencionado. (Costo de Crossover es equivalente a \$600 MXN a eventos Nacionales y \$40 USD para eventos Internacionales)

RESUMEN DE CROSSOVERS

CATEGORIA	SE PERMITE	RESTRICCIONES
COLEGIAL	✓	• LIMITADA A CANTIDAD DE ATLETAS POR DELEGACIÓN PAGO EXTRA CORRESPONDIENTE
AVANZADOS (ALL STAR)	✓	• CROSSOVER LIMITADO DE CATEGORIAS AVANZADAS A COLEGIALES CON REGISTRO DE INST. EDUCATIVA • LIMITADA A CANTIDAD DE ATLETAS POR DELEGACIÓN PAGO EXTRA CORRESPONDIENTE
MISMO EQUIPO O DELEGACIÓN	✓	• LIMITADA A CANTIDAD DE ATLETAS POR DELEGACIÓN PAGO EXTRA CORRESPONDIENTE
DIFERENTE EQUIPO O DELEGACIÓN	✓	• SE REQUIERE DE AUTORIZACIÓN FIRMADA MAS EL PAGO CORRESPONDIENTE



DEDUCCIONES CHEER & DANCE FAIR PLAY

VIOLACIÓN	MOTIVO	EXCEPCIÓN	DEDUCCIÓN	POR:
MINIMO DE INTEGRANTES	MENOS PARTICIPANTES EN LA RUTINA DE LOS PERMITIDOS	NO APLICA	1 PT.	POR INTEGRANTE FALTANTE
MAXIMO DE INTEGRANTES	MAS PARTICIPANTES EN LA RUTINA DE LOS PERMITIDOS	NO APLICA	2 PTS.	POR INTEGRANTE SOBRENTE O DESCALIFICACIÓN DE PARTICIPANTES SOBRENTE
EDAD PERMITIDA	TENER MENOR O MAYOR EDAD DE LA PERMITIDA SE SIGUE LINEAMIENTOS IASF	NO APLICA	2 PTS.	POR INTEGRANTE
ACTAS NO ENTREGADA	SI EL EQUIPO NO ENTREGA ACTAS O EL STAFF DETECTA DOCUMENTOS FALSIFICADOS	NO APLICA	2 PTS.	POR INTEGRANTE SIN DOCUMENTO
UNIFORMIDAD	EL EQUIPO NO SE ENCUENTRA UNIFORMADO	SOLO SI EL CONCEPTO DE LA RUTINA LO PERMITE (DANCE)	0.05 CHEER 2 DANCE	POR INTEGRANTE
LOGISTICA DE BRAZALETES	SE DETECTA UN BRAZALETE DE OTRA DELEGACIÓN SIN UN CROSSOVER REGISTRADO O EL PARTICIPANTE NO TIENE BRAZALETE	EL ATLETA PUEDE ADQUIRIR Y REGISTRAR EL CROSSOVER EN EL AREA DE REGISTRO	DESCALIFICACIÓN	POR INTEGRANTE O COACH
ACTITUD ANTIDEPORATIVA	FALTA DE RESPETO POR PARTE DEL ATLETA, COACH O ACOMPAÑANTE HACIA EL STAFF, OTROS EQUIPOS O PADRES DE FAMILIA	NO APLICA	5 PTS. HASTA LA DESCALIFICACIÓN	POR INTEGRANTE O COACH
DOPING	ALGUN ATLETA, ENTRENADOR O ACOMPAÑANTE QUE PRESENTEN SIGNOS DE INGESTION DE ALCOHOL O SUSTANCIAS PROHIBIDAS DENTRO DE CUALQUIER EVENTO COPBRANDS	NO APLICA	DESCALIFICACIÓN DEL INTEGRANTE O EQUIPO	POR INTEGRANTE, COACH O EQUIPO
CROSSOVERS NO REGISTRADOS	CROSSOVER NO PERMITIDOS O NO REGISTRADOS	NO APLICA	1 PT. CHEER 5 PTS. DANCE DESCALIFICACIÓN	POR INTEGRANTE
VIOLACIONES DE ACOMPAÑANTES	ALGUNO DE LOS ACOMPAÑANTES USA BRAZALETE DE COMPETIDOR	NO APLICA	10 PTS.	POR ACOMPAÑANTE
MUSICA	FORMATO DIFERENTE A CD, USB O FALTA DE MUSICA EN CABINA	NO APLICA	2 PTS.	POR RUTINA
RUTINA REPETIDA	EJECUCION CON MENOS DEL 70% DE DIFERENCIA EN RUTINAS DE PARTICIPACIÓN MULTIPLE	NO APLICA	20 PTS.	POR RUTINA



DEDUCCIONES POR REGLAMENTO

EQUIPO	<input type="text"/>		
CATEGORIA	<input type="text"/>	NUM. PART.	<input type="text"/>
		NUM. PROG.	<input type="text"/>

	CROSSOVERS ENTRE DELEGACIONES NO ACREDITADOS	CROSSOVER ALL STARS A COLEGIALES	CROSSOVER NO AUTORIZADO EN MISMO EQUIPO	TOTAL
CROSSOVERS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	DEDUCCIÓN 1 ó 5 PTS	DEDUCCIÓN 1 ó 5 PTS	DEDUCCIÓN 1 ó 5 PTS	

	BRAZALETE NO REGISTRADO	BRAZALETE ADULTERADO	AUSENCIA DE BRAZALETE	TOTAL
BRAZALETES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	DESCALIFICACION	DESCALIFICACION	DESCALIFICACIÓN	

	ATLETA FUERA DE EDAD	ACTAS NO ENTREGADAS	TOTAL
EDAD / ACTAS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	DEDUCCIÓN 2 PTS	DEDUCCION 2 PTS.	

	MENOS PARTICIPANTES	MAS PARTICIPANTES	TOTAL
NUMERO DE INTEGRANTES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	DEDUCCIÓN 1 PTS	DEDUCCION 2 PTS.	

	INTEGRANTES CON PRUEBA POSITVA	TOTAL
DOPING	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	DESCALIFICACIÓN	

	ACOMPAÑANTE CON BRAZALETE DE COMPETIDOR	TOTAL
VIOLACIÓN DE ACOMPAÑANTE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ACTITUD ANTIDEPORTIVA	<input type="text"/>	TOTAL
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TOTAL DE DEDUCCIONES	<input type="text"/>
-----------------------------	----------------------

OBSERVACIONES BACKSTAGE	<input type="text"/>
--------------------------------	----------------------

FIRMA STAFF

EVENTO: [REDACTED] LUGAR: [REDACTED] FECHA: [REDACTED]
NOMBRE: [REDACTED]
DIRECCION: [REDACTED]
CIUDAD: [REDACTED] ESTADO: [REDACTED]
TELEFONO: [REDACTED] MOVIL: [REDACTED]
EQUIPO: [REDACTED] E-MAIL: [REDACTED]

GENERALES

1. Se penalizará con deducciones a elementos que no cumplan con las edades indicadas por categoría.
2. Se penalizará con puntos de deducción a competidores que no presenten acta de nacimiento o cartas escolares que la categoría especifique.
3. Duración de rutina máximo 2 minutos y 30 segundos (2:30 min.) y un mínimo de 1 minuto y 45 segundos (1:45 min.) y para individuales un minuto (1:00 min.). *Penalización de acuerdo a Guía y Desglose de deducciones y violaciones.
4. Se penalizará con puntos de deducción o hasta la descalificación del integrante en caso de crossover no permitidos.
5. Se penalizará con puntos de deducción a equipos que presenten menor o mayor número de integrantes permitidos en cada categoría y división.
6. Se penalizará con puntos de deducción a equipos que presenten participantes de menor o mayor edad permitida en cada categoría y división.
7. Se penalizará con deducciones o descalificación de integrante en caso de violación al sistema de brazaletes.
8. Se penalizará con puntos de deducción o hasta la descalificación del integrante o equipo completo en caso de conductas antideportivas y comprobación de doping.
9. Cualquier cancelación de delegaciones o equipos completos que reflejen gastos de logística, se cobrarán al equipo que esta desertando su participación.

CROSSOVERS

1. COPBRANDS se deslinda de cualquier empalme o cruce de los equipos en el programa General (haciendo crossovers) durante la competencia. Empate en categorías o división.
2. Se penalizará cualquier rutina que sea repetida o cuyo contenido sea idéntico en más de un 60% de la misma. (No importando las variaciones técnicas de nivel a nivel). Nota: La música deberá ser distinta.
3. COPBRANDS podrá realizar cambios en el programa general para agilizar la logística en los paneles de jueceo, derivado a la cancelación o no asistencia de equipos a la competencia.
4. COPBRANDS no se compromete a tener rutas específicas para el tránsito de personas en Crossovers (Accesos rápidos a Back Stage), el tiempo estimado entre presentación de escenario y regreso a Back Stage es de un mínimo de 15 minutos reales. Sin embargo el timing de ingreso es de aproximadamente 1 HR. (Zona Check - Inn, Zona Warm UP, Backstage, presentación)
5. El costo por presentar un Crossover (rutina extra) será de \$1,000.00 (Un mil pesos 00/100 mn)
6. Cualquier cancelación donde se vean o no involucrados crossovers, una vez publicado el programa general, generará un cargo de \$1,000.00 (Un mil pesos 00/100 mn) como penalización.
7. Todos los elementos que realicen crossover y queden multi-campeones como lo dicta la convocatoria, le será entregando un paquete de campeón por inscripción pagada.
8. No se permiten participantes o atletas de las categorías NOVATOS en ninguna otra categoría superior.

Yo como entrenador y/o responsable del equipo que suscribo, comprendo y acepto toda la reglamentación que permite mi óptima participación en el evento mencionado y en la fecha especificada. De igual forma comprendo y asumo las consecuencias, riesgos y desventajas de tener en práctica Crossovers dentro del mismo campeonato; deslindando totalmente a la empresa e involucrados de cualquier situación que resulte por la toma de mis decisiones o la violación del reglamento vigente de **CopBrands International Company**.

FIRMA Y NOMBRE DEL ENTRENADOR

CARTA RESPONSIVA REGLAMENTO

EVENTO: [] LUGAR: [] FECHA: []

NOMBRE: []

DIRECCION: []

CIUDAD: [] ESTADO: []

TELEFONO: [] MOVIL: []

EQUIPO: [] E-MAIL: []

GENERALES

Yo [] coach y/o responsable del equipo [] hago constar que soy el responsable directo de mi delegación o equipo y que poseo el conocimiento y capacidad física y mental para el desarrollo y evolución de este deporte.

Por lo tanto, la institución que me respalda [] y yo, somos responsables del grado de dificultad que el equipo presente durante el campeonato.

Los antes mencionados asumimos también la responsabilidad del comportamiento del los integrantes del equipo en los siguientes casos:

- Los desperfectos o daños causados por los integrantes en el hotel, complejo y escenario sede.
- La seguridad y cuidado de los integrantes en áreas de albercas y playas quedan bajo responsabilidad de cada persona y en caso de menores de edad asumimos dicho cuidado.

Aceptando cada una de políticas de seguridad básica presentadas en el Reglamento Copbrands, entiendo y estoy totalmente de acuerdo que:

- Queda prohibido el consumo de bebidas alcohólicas a menores de edad salvo o bajo responsabilidad del padre de familia.
- Los servicios de primeros auxilios como traslados de emergencia durante el campeonato serán solventados por COPBRANDS, cubriendo únicamente gastos menores (paramédicos).
- Queda estrictamente prohibido ingerir bebidas alcohólicas 24 horas antes del evento como medida de seguridad. Cualquier persona que se descubra con aliento alcohólico durante la competencia será motivo de sanción para el equipo y esta persona NO podrá subir al escenario, no importando el cargo o desempeño dentro de su equipo.
- COPBRANDS no se responsabiliza bajo ninguna circunstancia por accidentes ocurridos, dentro y fuera de las instalaciones de entrenamiento designadas, así como fuera de los horarios establecidos para el mismo fin.
- En caso de que su equipo resulte ganador, los premios en especie (paquetes de participación) serán otorgados para su participación dentro del próximo campeonato. Así mismo, estos paquetes podrán ser reclamados por el equipo en disposición de concursar en dicho Campeonato.

Yo como entrenador y/o responsable del equipo que suscribo, comprendo y acepto toda la reglamentación que permite mi optima participación en el evento mencionado y en la fecha especificada. De igual forma comprendo y asumo las consecuencias, riesgos y desventajas dentro del mismo campeonato; deslindando totalmente a la empresa e involucrados de cualquier situación que resulte por la toma de mis decisiones o la violación del reglamento vigente de la empresa

CopBrands International Company.

FIRMA Y NOMBRE DEL ENTRENADOR

CARTA RESPONSIVA ENTRENADOR

EVENTO: [] LUGAR: [] FECHA: []
NOMBRE: []
DIRECCION: []
CIUDAD: [] ESTADO: []
TELEFONO: [] MOVIL: []
EQUIPO: [] E-MAIL: []

GENERALES

Yo [] integrante del equipo []
hago constar que soy el responsable directo de mi persona y participación dentro del campeonato de Copbrands. Poseo el conocimiento y capacidad física y mental para mi desarrollo y evolución en este deporte, por lo tanto me responsabilizo y deslindo a la organización de cualquier situación que se presente como consecuencia de mis propias dediciones.

Asumo también la responsabilidad de mi comportamiento en los siguientes casos:

- * Los desperfectos o daños causados por mal uso de las instalaciones del hotel, complejo y/o escenario sede.
- * La seguridad y cuidado en áreas de albercas, playas, hoteles sede, lugar del evento y areas aledañas quedan bajo responsabilidad mía y en caso de ser menor de edad mis padres delegan a mi entrenador como único responsable de mi persona.
- * Aceptando cada una de políticas de seguridad básica presentadas en el Reglamento Copbrands, entiendo y estoy totalmente de acuerdo que:
- * Queda prohibido el consumo de bebidas alcohólicas a menores de edad salvo o bajo responsabilidad del padre de familia.
- * Los servicios de primeros auxilios como traslados de emergencia durante el campeonato serán solventados por COPBRANDS, cubriendo únicamente gastos menores (paramédicos, primera atención).
- * Queda estrictamente prohibido ingerir bebidas alcohólicas 24 horas antes del evento como medida de seguridad. Cualquier persona que se descubra con aliento alcohólico durante la competencia será motivo de sanción para el equipo y esta persona NO podrá subir al escenario, no importando el cargo o desempeño dentro de su equipo.
- * Doy mi autorización para que COP Brands me realice un Examen toxicológico, que sera efectuado al azar y en algunos casos en especifico, para salvaguardar mi seguridad y las de mis compañeros, haciéndome ver que mi salud no corre ningún riesgo y que se mantendrá la confidencialidad de los resultados obtenidos.
- * Doy mi autorización para que COP Brands haga uso de mi imagen fotográfica para cualquier uso publicitario, comercial utilizada en cualquier medio técnico conocido en la actualidad y los que pudieran desarrollarse en el futuro, y para cualquier aplicación.
- * COPBRANDS y su Staff se deslinda de cualquier robo parcial o total de objetos y articulos personales perdidos de mi propiedad , siendo yo unico responsable de los mismos.
- * COPBRANDS no se responsabiliza bajo ninguna circunstancia por accidentes ocurridos, dentro y fuera de las instalaciones de entrenamiento designadas, así como fuera de los horarios establecidos para el mismo fin.

Yo como atleta comprendo y acepto toda la reglamentación que permite mi optima participación en el evento mencionado y en la fecha especificada. De igual forma comprendo y asumo las consecuencias que resulten de mis acciones dentro y fuera del campeonato; deslindando totalmente a la empresa e involucrados de cualquier situación que resulte por la toma de mis decisiones o la violación del reglamento vigente de **CopBrands International Company**.

[]
FIRMA Y NOMBRE DEL ATLETA

CARTA RESPONSIVA ATLETA

EVENTO: _____ LUGAR: _____ FECHA: _____

NOMBRE: _____

DIRECCION: _____

CIUDAD: _____ ESTADO: _____

TELEFONO: _____ MOVIL: _____

EQUIPO: _____ E-MAIL: _____

En atención a COPBRANDS: _____

Yo, _____ en calidad de entrenador del equipo _____, por medio de la presente carta responsiva y autorización, reconozco y estoy plenamente consciente de que el atleta _____ con numero de ID COP (_____) es miembro de mi equipo y participa en otros equipos fuera de nuestro gimnasio en los eventos organizados por COPBRANDS.

Entiendo que esta participación en múltiples equipos conlleva ciertos riesgos para los atletas, como posibles lesiones, agotamiento físico y mental, así como limitaciones en los tiempos de participación y recuperación. A pesar de estos riesgos, he evaluado cuidadosamente las capacidades y habilidades de cada atleta y he llegado a la conclusión de que su participación adicional en otros equipos no compromete su rendimiento ni su seguridad de manera significativa.

Como entrenador, me comprometo a tomar las siguientes acciones para salvaguardar la integridad de los atletas y asegurar su bienestar:

1. Supervisar y coordinar con los entrenadores de los otros equipos en los que participan nuestros atletas para asegurar una comunicación fluida y una gestión adecuada de los tiempos de participación.
2. Establecer límites claros y realistas en cuanto a la carga de entrenamiento y competiciones, para evitar el agotamiento excesivo y prevenir lesiones.
3. Monitorear de cerca el estado físico y mental de los atletas, y tomar las medidas necesarias para garantizar su recuperación adecuada entre competiciones.
4. Fomentar una cultura de respeto y lealtad hacia nuestra camiseta y equipo de origen, inculcando en los atletas los valores de compromiso, compañerismo y representación adecuada de nuestra institución.

Entiendo que COPBRANDS no asume ninguna responsabilidad sobre las participaciones adicionales de los atletas en otros equipos y eventos fuera de nuestro gimnasio, y que la seguridad y el bienestar de los atletas son de mi entera responsabilidad como entrenador.

Declaro que he leído y comprendido los riesgos involucrados en las participaciones múltiples de los atletas, así como los compromisos y acciones que he mencionado anteriormente. Afirmo mi compromiso de implementar todas las medidas necesarias para proteger la salud y seguridad de los atletas bajo mi dirección.

Atentamente:

NOMBRE DEL ENTRENADOR:

FIRMA DEL ENTRENADOR:

CARTA RESPONSIVA CROSSOVERS

REGLA
COPBRAND
INTERNATIONAL CHEER & DANCE

REGLA
REGLA
MUNDO

REGLA
REGLA
MUNDO

REGLA
REGLA
MUNDO

REGLA
REGLA
MUNDO

DANCE
GIMNASIA / TUMBLING

COP
BRANDS

GIMNASIA EN DANCE

- A. EL Tumbling queda estrictamente restringido en cualquier categorías en DIVISIÓN NOVATOS.
- B. El Tumbling está permitido, pero NO ES OBLIGATORIO o requerido, en todas las divisiones COLEGIALES y AVANZADAS.

GIMNASIA EN CATEGORÍAS HIP HOP

- A. Elementos de Tumbling con un airborne de rotación de cadera sobre cabeza está limitado a 2 elementos conectados.
Ejemplo: Round-off (rondada), back handspring (flic), back handspring (flic) no está permitido. Roundoff (rondada) back handspring (flic) kip up está permitido.
- B. Elementos Weight Bearing en las manos NO están permitidos mientras se sostienen poms (incluyendo tumbling, stalls, etc.)
Excepción: Rolls (rodadas) al frente y atrás son permitidos, favor de ver la glosario para su determinación.
- C. Caídas a rodillas, muslos, sentado, al frente, a la espalda, jazz Split (hurdler) o posición de Split sobre la superficie del escenario desde un giro, salto, parado, o posición invertida deberá primero sostener el peso con las manos o pie(s) para poder minimizar el impacto de la caída.
- D. Caídas a posición Push-Up (lagartija) sobre la superficie del escenario son permitidas desde una posición de parado o arrodillado o de un salto con momento al frente (ej. Flyng Squirrel) o una X, Estrella o salto Spread Eagle.
- E. Todas las variantes de Shushunova no están permitidas.

GIMNASIA EN CATEGORIAS DANCE JAZZ Y POMS

PERMITIDAS

- Forward / Backward Rolls (rodadas al frente y atrás)
- Shoulder Rolls (rodadas de hombros)
- Cartwheels (ruedasde carro)
- Headstands (parado de cabeza)
- Handstands (parado de manos)
- Backbends (arcos)
- Front / Back Walkovers (arcos al frente y arcos atrás)
- Stalls
- Head spins (Giro con cabeza)
- Windmills / Flairs (Abanicos)
- Kip up
- Dive Rolls (Salto de tigre)
- Round Off (rondadas)
- Aerial Cartwheel (árabe o lateral)

NO PERMITIDO

- Front / Back Handsprings (flics)
- Front/Back Tucks (mortales al frente o atrás)
- Side Somi
- Layouts (extendidos)
- Shushunova
- Headsprings (sin soporte de manos)

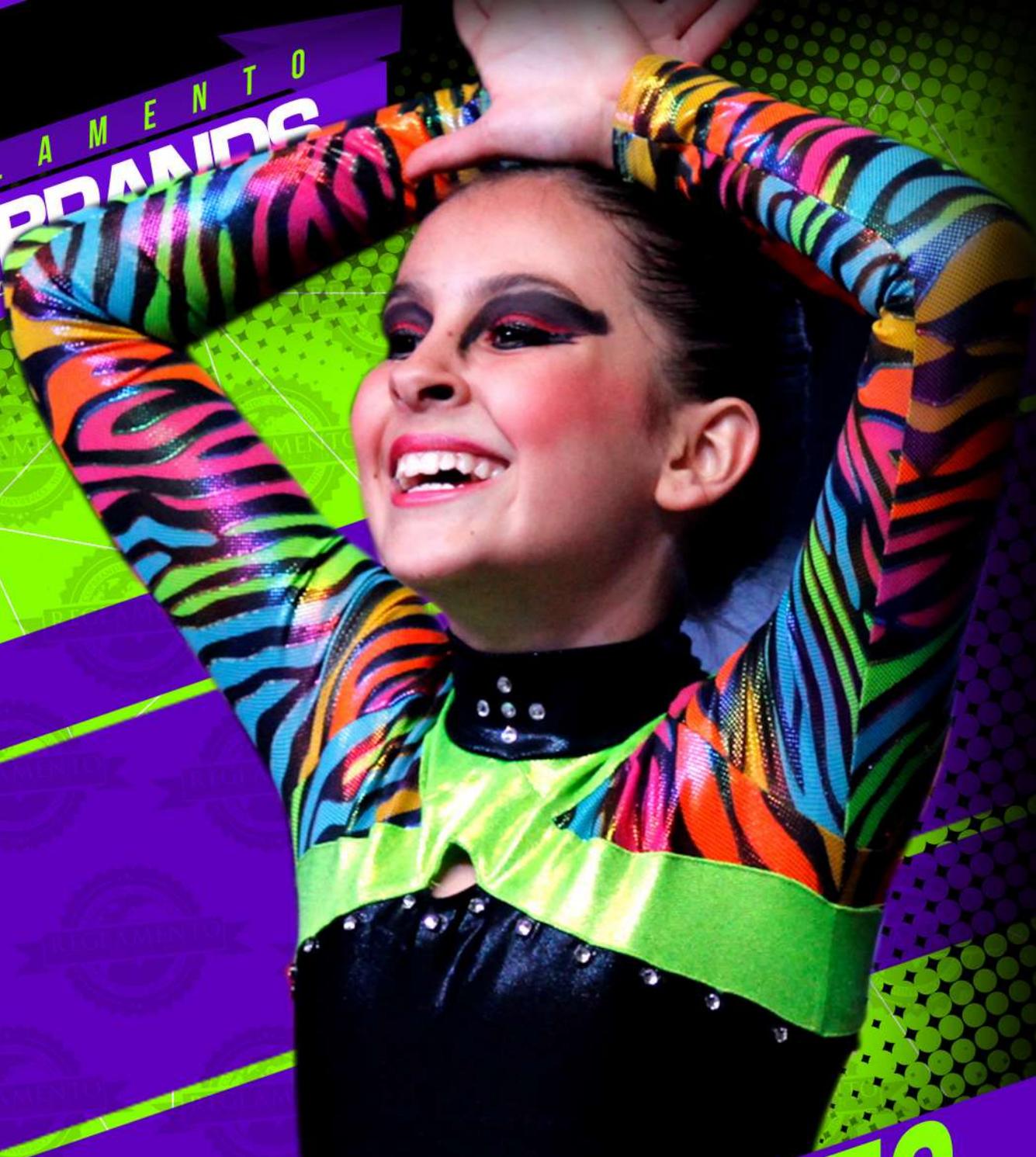
*Ver glosario Dance para sus definiciones

DANCE LIFTS, TRICKS Y PARTNERING

Ejecutado como partners o grupos

- A. Un Dancer cargador/de apoyo debe mantener contacto directo con la superficie del escenario en todo momento.
- B. Por lo menos un Dancer cargador/de apoyo deberá mantener un contacto mano/ brazo/cuerpo con mano/brazo/cuerpo con el Dancer(s) elevado/en ejecución todo el tiempo del elemento Lift, Trick or Partnering skill.
- C. Swinging Lifts y Tricks son permitidos previniendo que el cuerpo del Dancer elevado/en ejecución no complete una rotación circular y sea en una posición supina (NO posición prona / no debe estar boca abajo o en) en todo momento.
- D. Rotación de cadera sobre cabeza de el Dancer(s) elevado/en ejecución puede ocurrir siempre y cuando su cadera se mantenga a un nivel por debajo de la altura de los hombros de un Dancer parado.
Excepción: Chorus Line Flips no están permitidas.
 *Ver Glosario para una completa definición de Chorus Line Flips.
- E. Todos los stunts estilo CHEER y/o PIRAMIDES están prohibidas.
Excepción: Pony sit, Shoulder sit.
- F. Saltar o patear sobre, esta permitido siempre y cuando exista una mano/brazo (del Dancer de apoyo) en contacto con la mano/brazo/cuerpo (del Dancer elevado/en ejecución) en el elemento.
- G. Lanzar a un Dancer está permitido siempre y cuando exista una mano/brazo del Dancer de apoyo en contacto con un mano/brazo/ cuerpo del Dancer elevado/en ejecución con al menos otro Dancer en el elemento.

REGLAMENTO
COP BRANDS
INTERNATIONAL



NIVELES
REGLAMENTO

COP
BRANDS

NIVELES DANCE JAZZ Y POMS

Con más de 25 años de trayectoria, siendo testigos del talento nacional que pisa nuestros escenarios año con año, en COPBRANDS MÉXICO estaremos implementado una división por niveles en las categorías DANCE para que los entrenadores y coreógrafos puedan ubicar y medir de una forma más fácil el proceso de aprendizaje de sus bailarines. De igual manera, esta división permitirá avanzar progresivamente el nivel técnico y coreográfico de los grupos de baile para maximizar más aún sus estándares de calidad y competencia en las rutinas. La división se ha establecido de acuerdo a la exigencia atlética que un bailarín y en la excelencia y dominio de sus movimientos.

Bajo esta premisa, presentamos nuestras bases y reglamentos específicos por niveles:

REGLAS DANCE NIVEL 1

GENERALES

- A. No se permiten elementos que no cumplan con las edades específicas de cada categoría.
- B. Todos los competidores deberán presentar copia de acta de nacimiento en categorías que así se requiera.
- C. La técnica deberá ser de acuerdo a la división establecida para la presentación de la rutina existiendo Hip-Hop, Jazz y Poms.
- D. La rutina deberá durar un máximo de 2 minutos 30 segundos (2:30 Mins) y un mínimo de 1 minuto y 45 segundos (1:45 mins).
- E. Crossovers: Solamente el 10% del equipo podrá hacer crossover a una categoría nivel 2. Ningún atleta nivel 1 podrá hacer crossover a categorías nivel 3.
- F. El entrenador no puede bailar en rutina Nivel 1.
- G. Se consideran de 2 a 3 años con experiencia competitiva como un lapso de tiempo óptimo para que un atleta nivel 1 pueda avanzar (subir) de categoría y/o nivel. Se hace la excepción si el atleta no ha presentado avances notables en sus habilidades corporales o acrobáticas.

ESPECÍFICAS

1. Gimnasia, en categoría Nivel 1 NO está permitida.
2. Partnering está permitido solo a nivel de piso, en pasos de baile (NO LIFTS (elevaciones), NO THROWS (lanzamientos))
3. Se permiten diagonales grupales. Las diagonales son permitidas con UN (1) solo elemento técnico.
4. Giros Máximo 1. No se permiten dobles giros en ninguna de sus variaciones.
5. Los Saltos son permitidos siempre y cuando no posean una conexión directa a otro salto o elemento técnico.

REGLAS DANCE NIVEL 2

GENERALES

- A. No se permiten elementos que no cumplan con las edades específicas de cada categoría.
- B. Todos los competidores deberán presentar copia de acta de nacimiento en categorías que así se requiera.
- C. La técnica deberá ser de acuerdo a la división establecida para la presentación de la rutina existiendo Hip-Hop, Jazz y Poms.
- D. La rutina deberá durar un máximo de 2 minutos 30 segundos (2:30 Mins) y un mínimo de 1 minuto y 45 segundos (1:45 mins).
- E. Crossovers: Solamente el 10% del equipo podrá hacer crossover a una categoría nivel 3.
- F. El entrenador puede bailar en rutina Nivel 2
- G. Se consideran de 2 a 3 años con experiencia competitiva como un lapso de tiempo óptimo para que un atleta nivel 2 pueda avanzar (subir) de categoría y/o nivel. Se hace la excepción si el atleta no ha presentado avances notables en sus habilidades corporales o acrobáticas.

ESPECÍFICAS

1. Gimnasia permitida con contacto al piso. Ejemplos:
 - Rodadas al frente y atrás
 - Arcos pasados al frente y atrás (sin rebote, sin rechace, sin carrera)
 - Parados de Manos
 - Bajas de arcos
 - Ruedas de carro
2. Gimnasia NO permitida: Ningún elemento aéreo es permitido
3. Partnering está permitido solo a nivel de piso, en pasos de baile NO THROWS (lanzamientos)
4. Excepción: Los lifts se permiten siempre y cuando sean estáticos y mínimo tengan 3 atletas como bases asistan en todo momento al bailarín.
5. Se permiten Diagonales grupales. Las diagonales son permitidas con dos (2) solo elementos técnicos.
6. Giro:
 - Máximo 4 giros conectados. Se permiten variaciones de colocación. (Ejemplos: coupe, passé; brazos en quinta, cambios de spot, etc.)
 - (Ejemplos: colocación de brazos, cambios de spot, etc.)
 - No se permiten dobles giros conectados a alguna habilidad gimnástica no área o aérea
7. Los saltos pueden estar conectados a otro salto o elemento acrobático NO aéreo.

REGLAS DANCE NIVEL 3

GENERALES

- A. No se permiten elementos que no cumplan con las edades específicas de cada categoría.
- B. Todos los competidores deberán presentar copia de acta de nacimiento en categorías que así se requiera.
- C. La técnica deberá ser de acuerdo a la división establecida para la presentación de la rutina existiendo Hip-Hop, Jazz y Poms.
- D. La rutina deberá durar un máximo de 2 minutos 30 segundos (2.30 Mins) y un mínimo de 1 minuto y 45 segundos (1:45 mins).
- E. Crossovers: Ningun atleta nivel 3 puede estar en otra categoría inferior.
- F. El entrenador puede bailar en rutina DANCE nivel 3.

ESPECÍFICAS

- 1. La gimnasia aérea está permitida.
- 2. Partnering está permitido a nivel de piso y aéreo, con elevaciones (lifts) y lanzamientos (throws)
- 3. Se permiten Diagonales grupales.
- 4. Se permiten los giros conectados a skills o elementos acrobáticos aéreos.
- 5. Los saltos pueden estar conectados a otro salto o elemento acrobático aéreo.
- 6. Giros permitidos

RESUMEN NIVELES DANCE

	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
A. CROSSOVERS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Solo el 10% del equipo podrá hacer crossover a una categoría nivel 2. <input checked="" type="checkbox"/> Ningún atleta nivel 1 podrá hacer crossover a categorías nivel 3. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Solo el 10% del equipo podrá hacer crossover a una categoría nivel 3. <input checked="" type="checkbox"/> Ningún atleta nivel 2 podrá hacer crossover a categorías nivel 3. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ningún atleta nivel 3 puede estar en otra categoría inferior.
B. COACH	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> el entrenador no puede bailar. 		
C. GIMNASIA / ACROBACIA	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> NO permitida 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Gimnasia permitida con contacto al piso. <input checked="" type="checkbox"/> Gimnasia NO permitida: elementos aéreos 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Gimnasia permitida: elementos aéreos con o sin conexión.
D. PARTNERING	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Solo a nivel de piso <input checked="" type="checkbox"/> NO LIFTS (elevaciones) <input checked="" type="checkbox"/> NO THROWS (lanzamientos) 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> A nivel de piso permitido <input checked="" type="checkbox"/> Levantamientos aéreos (lifts) se permiten estáticos y con mínimo 3 atletas como bases que asistan en todo momento al bailarín. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> De piso y aéreos permitidos - <i>"Ver especificaciones de Dance lifts tricks y partnering."</i>
E. SKILLS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Diagonales grupales permitidas con 1 elemento técnico máximo. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Diagonales grupales permitidas con 2 elementos técnicos (no aéreos) máximo. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Se permiten conectados a skills o elementos acrobáticos aéreos.
F. SALTOS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 1 solo salto sin conexión a otro salto o elemento técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 1 salto con conexión a otro salto o 1 elemento técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Se permiten conectados a otro salto o elemento acrobático aéreo.
G. GIROS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Máximo 1 giro (fouette ó pirouette). <input checked="" type="checkbox"/> No se permiten variaciones de dobles giros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Máximo 4 giros en sus diferentes variaciones (Fouettes, Pirouettes) son permitidos. <input checked="" type="checkbox"/> Se permiten variaciones de colocación. (Ejemplos: coupe, passe; brazos en quinta, cambios de spot, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> No se permiten dobles giros conectados a alguna habilidad gimnástica no área o aérea. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Permitidos sin límite de variaciones y/o conexiones.
H. GENERALES	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> No se permiten elementos que no cumplan con las edades específicas de cada categoría. 		
I. TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> La rutina deberá durar un máximo de 2 minutos 30 segundos (2.30 Mins) y un mínimo de 1 minuto y 45 segundos (1:45 mins). 		

CATEGORÍAS MEGA CREW

NEW
CATEGORIES

COPBRANDS LANZA EN ESTA TEMPORADA 2023 - 2024 LA NUEVA CATEGORÍA EN DIVISIÓN HIP HOP: MEGA CREW QUE ESTARÁN DISPONIBLES A PARTIR DEL CAMPEONATO NACIONAL C&D 2023 Y SE REGISTRÁN CON EL SIGUIENTE REGLAMENTO:



MINIMO: 2:30 MAXIMO: 3:50

MAYORES DE 5 AÑOS

MINIMO: 12 MAXIMO: 40

ALMENOS UNA ENTRADA Y SALIDA AL ESCENARIO ES REQUERIDA

❑ **MÚSICA:** NO DEBE INCLUIR (O SONAR) INAPROPIADO, LASCIVO O CONTENER LENGUAJE OFENSIVO. COP BRANDS SE RESERVA EL DERECHO DE ACEPTAR MÚSICA CON ESTAS CARACTERÍSTICAS. LOS ÚNICOS FORMATOS PERMITIDOS DE MÚSICA SON: CD DE AUDIO Y/O USB, VER REGLAMENTO GENERAL COP BRANDS.

❑ **SUPERFICIE DE COMPETENCIA:** TENDRÁ UN ÁREA DE 12 MTS. X 12 MTS. MAS UN LIMITE EXCEDENTE A LOS COSTADOS. NO SE PERMITE PASAR POR DETRÁS DEL ESCENARIO, SOLO ES PERMITIDO HACER SUS ENTRADAS Y SALIDAS POR LOS LATERALES DEL ESCENARIO (BIGOTES).

❑ **USO DEL ESCENARIO:** TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DEBERÁN PERMANECER JUNTOS AL INICIO Y AL FINAL DE SU RUTINA POR UN TIEMPO MÍNIMO EN CADA SECCIÓN; INICIO TREINTA (30) SEG. Y FINAL TREINTA (30) SEG. EXCLUYENDO LOS 60SEG. DE INICIO Y FINAL, LOS BAILARINES PUEDEN ENTRAR Y SALIR LIBREMENTE DEL ESCENARIO EL RESTO DE LA RUTINA, UTILIZANDO EXCLUSIVAMENTE LAS ÁREAS DELIMITADAS DE ACCESO.

❑ **VESTUARIO:** NO DEBERÁ RESULTAR OFENSIVO O FUERA DE LUGAR (ROPA DEMASIADO CORTA PUEDE DETERMINARSE COMO INAPROPIADA). ES PERMITIDO QUITARSE PRENDAS DE ROPA DURANTE LA RUTINA. SE PERMITEN ACCESORIOS TALES COMO GORRAS, GANTES, CINTURONES, JOYERÍA, ETC. SE PERMITEN LOS TENIS, BOTA DE DANZA, TIPO URBANO Y DEPORTIVO EN GRAL. ESTÁN PROHIBIDOS LOS ZAPATOS DE TAP, JAZZ, SANDALIAS, ALGUNOS ZAPATOS DE TACÓN Y BAILAR DESCALZO. LA ROPA, ACCESORIOS Y CALZADO QUE NO VUELVA A USARSE EN LA RUTINA SE DEBE COLOCAR FUERA DEL ÁREA DE COMPETENCIA, Y NUNCA ARROJAR FUERA DEL ESCENARIO HACIA LA AUDIENCIA.

❑ **ACROBACIA:** SERÁN CONSIDERADOS COMO TRUCOS SIN VALOR O PUNTAJE AQUELLOS EJERCICIOS INCLUIDOS EN LA RUTINA QUE REQUIERAN UNA PREPARACIÓN PARA EJECUTARSE (BACK FLIPS, MORTALES, ETC.) A MENOS QUE SEAN DIRIGIDOS E INTEGRADOS AL ESTILO DE BAILE HIP HOP. INCLUIR TRUCOS PUEDE APORTAR VISTOSIDAD A LA PRODUCCIÓN GRAL. DEL PERFORMANCE, PERO NO COLOCARLA EN UNA POSICIÓN MAS ALTA QUE OTRA RUTINA. INCLUIR TRUCOS ACROBÁTICOS, DE GIMNASIA O INSPIRADOS EN PORRISTAS NO GENERA MAS PUNTOS. LA INCLUSIÓN DE ESTOS MOVIMIENTOS DEBERÁ SER LIMITADA EN CASO DE USARSE. SE PENALIZARÁ AQUELLOS MOVIMIENTOS QUE SE ENCUENTRE FUERA DE LOS RANGOS DE LA DANZA O SEAN DEMASIADO PELIGROSOS.

❑ **ESTILOS:** LOS CREWS DEBEN INCLUIR EN SU PERFORMANCE UNA AMPLIA SELECCIÓN DE ESTILOS DEL HIP HOP DE LA SIGUIENTE LISTA, SIN ABUSAR DE UN MISMO ESTILO O SUS PATRONES. DEBE MOSTRAR UN AMPLIO RANGO DE MOVIMIENTOS DE BRAZOS, PIERNAS Y CUERPO EN LA COREOGRAFÍA.

- Locking • Popping • Breaking • Voguing • Stepping/Gumboot Dance
- House Dance • Dancehall • Hip Hop Dance • Krumping • Punking • Whacking
- Bailes de Fiesta o de Club (bailes populares o de moda)

SE ACEPTA QUE SE INCLUYA DANZAS TRADICIONALES O DE FOLCLOR Y SERÁN CONSIDERADAS COMO PARTE DE LA RUTINA, SIN EMBARGO, SE RECOMIENDA QUE SE USEN DE FORMA MÍNIMA.

REGLAMENTO HIP-HOP CREW

COPBRANDS
INTERNATIONAL-CHEER & DANCE CO.

REGLAMENTO

COPBRANDS
INTERNATIONAL CHESS

DANCE
INDIVIDUALES

COP
BRANDS



CATEGORIAS INDIVIDUALES DANCE



INDIVIDUALES DANCE

CATEGORIAS CON LIMITE DE PARTICIPACION -- POR CATEGORIA --

ACTUALIZADO
30.01.23

CATEGORIAS

EDAD

INT

LAS RUTINAS PARTICIPANTES EN ESTAS CATEGORIAS DEBERAN DE PORTAR PARA SU PARTICIPACION TRAJE DE GALA, LA DURACION MAXIMA DE LA RUTINA SERA DE 1 MINUTO.

PARTNER

+14 AÑOS

2



CATEGORIAS EXCLUSIVAS COP PTO. VALLARTA Y SPIRIT FAME

PARTNER TINY

- 9 AÑOS

2



PARTNER PEWEE

- 12 AÑOS

2



PARTNER JUNIOR

11 A 16 AÑOS

2



DANCER DEL AÑO TINY

- 9 AÑOS

1



1 FOUETTE - 1 PIROUETTE

DANCER DEL AÑO PEWEE

- 12 AÑOS

1



2 FOUETTE - 2 PIROUETTE

DANCER DEL AÑO JUNIOR

11 A 16 AÑOS

1



3 FOUETTE - 2 PIROUETTE

DANCER DEL AÑO

+14 AÑOS

1



4 FOUETTE - 2 PIROUETTE

DANCER VARONIL DEL AÑO

+14 AÑOS

1



4 FOUETTE - 2 PIROUETTE

LAS RUTINAS PARTICIPANTES EN ESTAS CATEGORIAS DEBERAN DE PORTAR PARA SU PARTICIPACION TRAJE DE GALA, LA DURACION MAXIMA DE LA RUTINA SERA DE 1 MINUTO.

COPBRANDS
INTERNATIONAL CHEER & DANCE CO.

+52.33.38.53.82.99

COPBRANDS

COP BRANDS

COPCHEERDANCE

INFORMES@COPBRANDS.CO



INDIVIDUAL & DANCE PARTNER

JUEZ/JUDGE #: _____ Team / Equipo: _____ CATEGORIA/CATEGORY _____

CHOREOGRAPHY 10 POINTS MAX

- Creativity
 - Music incorporation
 - Flow of routine
 - Difficulty
 - Visual Effect
- Creatividad, Incorporacion de la musica, Fluencia de la rutina, Dificultad, efectos visuales

SCORE

TECHNIQUE/EJECUTION 10 POINTS MAX

- Timing
 - Synchronization
 - Precision
 - Body Placement / Control
- Timing, Sincronizacion, Precision, Colocacion del Cuerrpo / Control.

SCORE

DIFFICULTY 10 POINTS MAX

- Ground Work
 - Level Changes
 - Incorporation of Dance Style
- Trabajo y/o uso de escenario, Cambio de Niveles, Incorporacion de los estilos de Baile.

SCORE

PROJECTION / SHOWMANSHIP 10 POINTS MAX

- Energy
 - Facials
 - Enthusiasm
 - Confidence
 - Eye Contact
 - Emotion
- Energia, Faciales, Entusiasmo, Confianza, Contacto Visual, Emocion.

SCORE

OVERALL ROUTINE IMPRESSION 10 POINTS MAX

- Solid Routine / Appeal
- Rutina Solida.

SCORE

POINT DEDUCTIONS

- Deduccion por **MUSICA**
6 a 10 segundos = 5 pts
11 a 20 segundos = 10 pts
- Deduccion por **UNIFORME**
3.0 pts x Participante

PENALTIES

DEDUCTION

GRAND TOTAL

TOTAL SCORE

ADDITIONAL COMMENTS



REGLAMENTO

COP BRANDS
INTERNATIONAL CHEER & DANCE CO.



DANCE
SISTEMA DE CALIFICACIONES

COP
BRANDS

JAZZ CATEGORY

JUDGE: _____ TEAM: _____ CATEGORY: _____

COMMENTS

CHOREOGRAPHY 30 PTS

COMPOSITION OF MOVEMENT Musical Interpretation, Originality.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

STAGING / VISUAL EFFECTS Formations, Transitions, Visuals.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

DEGREE OF DIFFICULTY Level, Intricacy.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

EXECUTION 50

UNIFORMITY / SYNCHRONIZATION Team Accuracy.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

SPACING Spatial Awareness.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

MOVEMENT PROFICIENCY Placement, Carriage, Stabilization.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

MOVEMENT DYNAMICS Musicality, Intensity, Control.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

ELEMENTS & SKILLS Proper Execution.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

PRESENTATION 20

COMMUNICATION Expression, Energy

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

SUITABILITY Genre, Family

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

TOTAL
100 PTS MAX

ADDITIONAL COMMENTS:



CATEGORIA JAZZ

“JAZZ CATEGORY”

▶ EXPLICACION DE HOJA DE JUECO	SCORE SHEET EXPLANATION	◀
<p>Una rutina de jazz puede abarcar cualquier movimiento de jazz, incluyendo jazz tradicional, jazz comercial, teatro musical, jazz. Funk o jazz estilizado. El movimiento es nítido y / o agresivo en el enfoque y puede incluir momentos de suavidad mientras sea complementado la musicalidad. Se hace hincapié en el estilo, alineación del cuerpo, extensión, control, uniformidad, elementos técnicos y comunicación</p>	<p>A Jazz routine can encompass any range of jazz movement including traditional jazz, commercial jazz, musical theater, jazz funk or stylized hard-hitting jazz. Movement is crisp and/or aggressive in approach and can include moments of softness while complementing musicality. Emphasis is placed on style, body alignment, extension, control, uniformity, technical elements, and communication.</p>	
▶ COREOGRAFÍA	CHOREOGRAPHY	◀
COMPOSICIÓN DEL MOVIMIENTO	COMPOSITION OF MOVEMENT	SCORE
<p>Los jueces evaluarán: cómo el movimiento complementa la musicalidad única y dinámica; la estructura creativa y originalidad de la rutina, concepto, musicalidad y movimiento de todo el cuerpo; la inclusión de elementos, trabajos individuales y en pequeños grupos que apoyen el flujo y mejoren el dinamismo del equipo y equilibrio de todos bailarines.</p>	<p>Judges will credit: how well the movement complements unique musicality and dynamics; the creative structure and originality of routine, concept, musicality, and full-body movement; the inclusion of elements, individual and small group work that supports the flow and enhances the team dynamic. Piece displays balanced use of all dancers.</p>	10 PTS.
PUESTA EN ESCENA / EFECTOS VISUALES	STAGING / VISUAL EFFECTS	SCORE
<p>Los jueces evaluarán: cómo la coreografía aprovecha el espacio y cómo los bailarines proyectan sobre el escenario; la estructura de formaciones y transiciones desafiantes. La incorporación de efectos visuales creativos e impredecibles a través del movimientos corporales y su variedad, trabajo de piso, cambio de niveles, trabajo en equipo, etc.</p>	<p>Judges will credit: how the choreography utilizes the stage and how the dancers are presented on the floor; the structure of challenging formations and seamless transitions. Incorporation of unique and unpredictable visuals within the movement developed through use of creative floor work, group/partner work, level changes, opposition, etc.</p>	10 PTS.
GRADO DE DIFICULTAD	DEGREE OF DIFFICULTY	SCORE
<p>Los jueces evaluarán: la dificultad de la rutina considerando tanto el movimiento como las habilidades (no refleja en ejecución); nivel general, complejidad de los movimientos como trabajo de pies y cambios de dirección; incorporación efectiva de elementos desafiantes. Uso apropiado del nivel de habilidad del equipo.</p>	<p>Judges will credit: difficulty of the routine considering both movement and skills (does not reflect execution); overall level, pace, and intricacy of movement such as footwork, direction changes; effective incorporation of challenging elements. Appropriate utilization of team's ability level.</p>	10 PTS.

CATEGORIA JAZZ

“JAZZ CATEGORY”

▶ EJECUCIÓN	EXECUTION	◀
UNIFORMIDAD / SINCRONIZACIÓN	UNIFORMITY / SYNCHRONIZATION	SCORE
Los jueces evaluarán: lo bien que el equipo baila como un grupo, en lugar de ejecución. La capacidad del equipo para mantener precisión, claridad y control a lo largo de la rutina con movimientos de interpretación y estilo como un grupo.	Judges will credit: how well the team dances together as a group, rather than the execution. The ability of the team to maintain accuracy, clarity and control along with commitment to the style and interpretation of movement as a group.	10 PTS.
USO DE ESPACIO	SPACING	SCORE
Los jueces evaluarán: la capacidad de los bailarines del uso del espacio conocido y posicionarse ellos mismos con distancias correctas entre sí en todas las formaciones y transiciones.	Judges will credit: the ability of the dancers to use spatial awareness to position themselves correct distances between each other in and throughout all formations and transitions.	10 PTS.
HABILIDAD DE MOVIMIENTO	MOVEMENT PROFICIENCY	SCORE
Los jueces evaluarán: la comprensión del bailarín de la postura correcta, la colocación del cuerpo, control, fuerza, alineación y extensión. La habilidad del bailarín individual para presentar el estilo de manera efectiva y continua a lo largo de la rutina.	Judges will credit: the dancer's understanding of correct posture, body placement, control, strength, alignment, and extension. The individual dancer's ability to exhibit the presented style effectively and continually throughout the routine.	10 PTS.
DINAMISMO EN MOVIMIENTO	MOVEMENT DYNAMICS	SCORE
Los jueces evaluarán: la intensidad de los movimientos y el control en términos de musicalidad, fuerza y velocidad.	Judges will credit: movement intensity and control in terms of musicality, strength, and velocity	10 PTS.
ELEMENTOS Y HABILIDADES	MOVEMENT DYNAMICS	SCORE
Los jueces evaluarán: la demostración de enfoque correcto, ejecución y terminación de Elementos tales como, pero no limitados a: giros, saltos, partnering, etc.	Judges will credit: demonstration of correct approach, execution and completion of elements such as, but not limited to: leaps, turns, lifts, partnering etc.	10 PTS.
▶ PRESENTACIÓN	PRESENTATION	◀
COMUNICACIÓN	COMMUNICATION	SCORE
Los jueces evaluarán: el uso genuino de la proyección, confianza, proyección y la expresión energética para transmitir y mantener el estado de ánimo y estilo / historia / concepto a través de la expresión facial y la energía corporal.	Judges will credit: genuine use of projection, confidence, expression and emotion to convey and maintain mood and emotion of intended style/story/concept through both facial expression and body energy.	10 PTS.
IDONEIDAD	SUITABILITY	SCORE
Los jueces evaluarán: la efectividad de la música, el vestuario y la coreografía como cumplimiento del género según la descripción de la categoría y la idoneidad para la visualización familiar.	Judges will credit: effectiveness of the music, costuming, and choreography as fulfillment of the genre per the category description; and suitability for family viewing.	10 PTS.



POM POMS CATEGORY

JUDGE: _____ TEAM: _____ CATEGORY: _____

COMMENTS

CHOREOGRAPHY 30 PTS

COMPOSITION OF MOVEMENT Musical Interpretation, Originality.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

STAGING / VISUAL EFFECTS Formations, Transitions, Visuals.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

DEGREE OF DIFFICULTY Level, Intricacy.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

EXECUTION 50

UNIFORMITY / SYNCHRONIZATION Team Accuracy.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

SPACING Spatial Awareness.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

MOVEMENT PROFICIENCY Placement, Carriage, Stabilization.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

MOVEMENT DYNAMICS Musicality, Intensity, Control.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

ELEMENTS & SKILLS Proper Execution.

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

PRESENTATION 20

COMMUNICATION Expression, Energy

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

SUITABILITY Genre, Family

0-2 PTS 3-4 PTS 5-6 PTS 7-10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

TOTAL
100 PTS MAX

ADDITIONAL COMMENTS:



CATEGORIA POMS

“POMS CATEGORY”

▶ EXPLICACION DE HOJA DE JUECEO	SCORE SHEET EXPLANATION	◀
Una rutina Pom contiene importantes características como la fuerza empleada en movimientos (limpieza, precisión, motions apretados), sincronización, efectos visuales y puede incorporar elementos con poms (ejemplo: pases, secuencias de saltos, giros, kick lines, entre otros). Los pompones deben ser usados el 80% de la rutina.	A Pom routine contains important characteristics such as strong pom quality of movement (clean, precise, sharp motions), synchronization, visual effects and may incorporate pom elements (i.e. pom passes, jump sequences, leaps/turns, kick lines, etc). Poms must be used 80% of the routine.	
▶ COREOGRAFÍA	CHOREOGRAPHY	◀
COMPOSICIÓN DEL MOVIMIENTO	COMPOSITION OF MOVEMENT	SCORE
Los jueces evaluarán: cómo el movimiento complementa la musicalidad única y dinamismo; la originalidad de la rutina, el concepto y los motions con Poms / variedad de movimiento de todo el cuerpo. El equilibrio en todos los bailarines e incorporación de elementos que apoye y mejore la rutina.	Judges will credit: how well the movement complements unique musicality and dynamics; the originality of routine, concept, and Pom motion/full-body movement variety. Piece displays balanced use of all dancers and incorporation of elements that supports and enhance the routine.	10 PTS.
PUESTA EN ESCENA / EFECTOS VISUALES	STAGING / VISUAL EFFECTS	SCORE
Los jueces evaluarán: cómo la coreografía aprovecha el espacio y cómo los bailarines proyectan sobre el escenario; la estructura de formaciones y transiciones desafiantes. La incorporación de efectos visuales creativos e impredecibles a través del uso de motions con poms y su variedad, trabajo de piso, cambio de niveles, trabajo en equipo, etc.	Judges will credit: how the choreography utilizes the stage and how the dancers are presented on the floor; the structure of challenging formations and seamless transitions. Incorporation of creative and unpredictable visual effects developed through purposeful use of Pom motion variety, floor work, level changes, group/ground work, opposition, etc.	10 PTS.
GRADO DE DIFICULTAD	DEGREE OF DIFFICULTY	SCORE
Los jueces evaluarán: la dificultad de la rutina considerando tanto el movimiento como las habilidades (no refleja en ejecución); nivel general y complejidad de los movimientos, variedad de motions, trabajo de pies y demanda atlética. Uso apropiado del nivel de habilidad del equipo.	Judges will credit: difficulty of the routine considering both movement and skills (does not reflect execution); overall level and intricacy of Pom motions, variety of movement, footwork, and athletic demand. Appropriate use of team's ability level.	10 PTS.



CATEGORIA POMS

“POMS CATEGORY”

EJECUCIÓN	EXECUTION	
UNIFORMIDAD / SINCRONIZACIÓN	UNIFORMITY / SYNCHRONIZATION	SCORE
Los jueces evaluarán: lo bien que el equipo baila como un grupo, en lugar de ejecución. La capacidad del equipo para mantener una sincronización fuerte en equipo con precisión, claridad y control.	Judges will credit: how well the team dances together as a group, rather than the execution. The ability of the team to maintain strong team timing with accuracy, clarity and control.	10 PTS.
USO DE ESPACIO	SPACING	SCORE
Los jueces evaluarán: la capacidad de los bailarines del uso del espacio conocido y posicionarse ellos mismos con distancias correctas entre sí en todas las formaciones y transiciones.	Judges will credit: the ability of the dancers to use spatial awareness to position themselves with correct distances between each other in and throughout all formations and transitions.	10 PTS.
HABILIDAD DE MOVIMIENTO	MOVEMENT PROFICIENCY	SCORE
Los jueces evaluarán: la precisión de los motions con Poms destacando un trabajo superior en colocación, control y precisión.	Judges will credit: accuracy of Pom motions noting superior placement, pathways, control, and precision.	10 PTS.
DINAMISMO EN MOVIMIENTO	MOVEMENT DYNAMICS	SCORE
Los jueces evaluarán: la resistencia y la habilidad del bailarín para mantener la fuerza, presión corporal y resistencia a lo largo de la rutina.	Judges will credit: the dancer's endurance and ability to maintain strength, sharpness and stamina throughout the routine.	10 PTS.
ELEMENTOS Y HABILIDADES	MOVEMENT DYNAMICS	SCORE
Los jueces evaluarán: la demostración de enfoque correcto, ejecución y terminación de Elementos tales como, pero no limitados a: Passes, Secuencias de Saltos, Saltos / Giros, Patadas en línea (kick lines), etc.	Judges will credit: demonstration of correct approach, execution and completion of elements such as, but not limited to: Pom Passes, Jump Sequences, Leaps/Turns, Kick Lines, etc.	10 PTS.
PRESENTACIÓN	PRESENTATION	
COMUNICACIÓN	COMMUNICATION	SCORE
Los jueces evaluarán: el uso genuino de la proyección y la expresión energética a través del rostro y la energía corporal.	Judges will credit: genuine use of projection and energetic expression through facial and body energy.	10 PTS.
IDONEIDAD	SUITABILITY	SCORE
Los jueces evaluarán: la efectividad de la música, el vestuario y la coreografía como cumplimiento del género según la descripción de la categoría y la idoneidad para la visualización familiar.	Judges will credit: effectiveness of the music, costuming, and choreography as fulfillment of the genre per the category description; and suitability for family viewing.	10 PTS.



HIP - HOP CATEGORY

JUDGE: _____

TEAM: _____

CATEGORY: _____

COMMENTS

CHOREOGRAPHY 30 PTS

COMPOSITION OF MOVEMENT Musical Interpretation, Originality.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

STAGING / VISUAL EFFECTS Formations, Transitions, Visuals.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

DEGREE OF DIFFICULTY Level, Intricacy.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

EXECUTION 50 PTS

UNIFORMITY / SYNCHRONIZATION Team Accuracy.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

SPACING Spatial Awareness.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

MOVEMENT PROFICIENCY Placement, Carriage, Stabilization.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

MOVEMENT DYNAMICS Musicality, Intensity, Control.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

ELEMENTS & SKILLS Proper Execution.

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

PRESENTATION 20 PTS

COMMUNICATION Expression, Energy

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

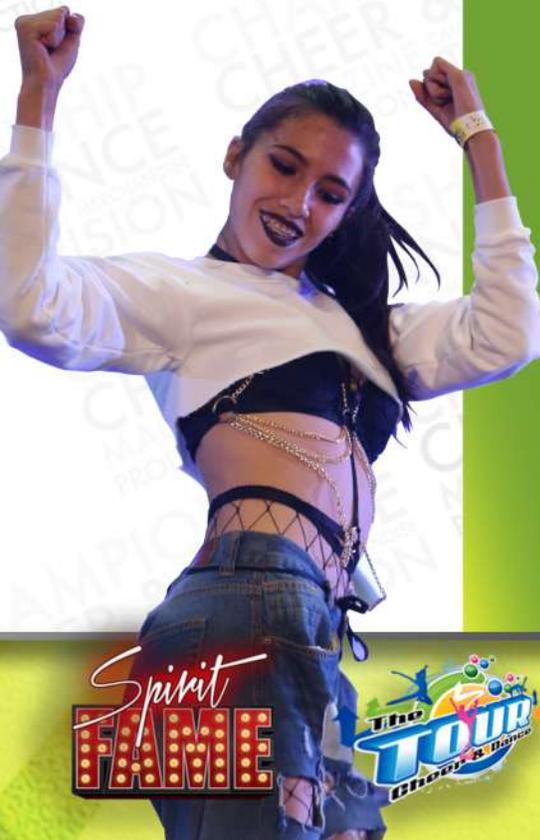
SUITABILITY Genre, Family

0 - 2 PTS 3 - 4 PTS 5 - 6 PTS 7 - 10 PTS
BELOW LOW MID HIGH

10 PTS MAX

ADDITIONAL COMMENTS:

TOTAL
100 PTS MAX



CHEERDANCE.TV

CATEGORIA HIP HOP

“HIP HOP CATEGORY”

▶ EXPLICACION DE HOJA DE JUECEO	SCORE SHEET EXPLANATION	◀
<p>Una rutina de Hip Hop puede incorporar cualquier movimiento auténtico de estilo callejero con énfasis en la ejecución, el estilo, la creatividad, la originalidad, el aislamiento y control del cuerpo, el ritmo, la uniformidad y la interpretación musical.</p>	<p>A Hip Hop routine can incorporate any authentic street style movement with an emphasis on execution, style, creativity, originality, body isolations and control, rhythm, uniformity and musical interpretation.</p>	
▶ COREOGRAFÍA	CHOREOGRAPHY	◀
COMPOSICIÓN DEL MOVIMIENTO	COMPOSITION OF MOVEMENT	SCORE
<p>Los jueces evaluarán: cómo el movimiento complementa la musicalidad única y dinámica; la estructura creativa y originalidad de la rutina, concepto, musicalidad y movimiento de todo el cuerpo; la inclusión de elementos, trabajos individuales y en pequeños grupos que apoyen el flujo y mejoren el dinamismo del equipo y equilibrio de todos bailarines.</p>	<p>Judges will credit: how well the movement complements unique musicality and dynamics; the creative structure and originality of routine, concept, musicality, and full-body movement; the inclusion of elements, individual and small group work that supports the flow and enhances the team dynamic. Piece displays balanced use of all dancers.</p>	10 PTS.
PUESTA EN ESCENA / EFECTOS VISUALES	STAGING / VISUAL EFFECTS	SCORE
<p>Los jueces evaluarán: cómo la coreografía aprovecha el espacio y cómo los bailarines proyectan sobre el escenario; la estructura de formaciones y transiciones desafiantes. La incorporación de efectos visuales creativos e impredecibles se notará aquí.</p>	<p>Judges will credit: how the choreography utilizes the stage and how the dancers are presented on the floor; the structure of challenging formations and seamless transitions. Incorporation of creative and unpredictable visual effects will be noted here.</p>	10 PTS.
GRADO DE DIFICULTAD	DEGREE OF DIFFICULTY	SCORE
<p>Los jueces evaluarán: la dificultad de la rutina considerando tanto el movimiento como las habilidades (no refleja en ejecución); nivel general, ritmo y complejidad de los movimientos como trabajo de pies, uso de niveles altos / bajos, variación de ritmos / tempo dentro del movimiento, sincronización, cambios de dirección y estilización. Uso apropiado del nivel de habilidad del equipo.</p>	<p>Judges will credit: difficulty of the routine considering both movement and skills (does not reflect execution); overall level, pace, and intricacy of movement such as footwork, use of high/low levels, varied tempos/rhythms within the movement, syncopation, direction changes, and stylization. Appropriate utilization of team's ability level.</p>	10 PTS.



CATEGORIA HIP HOP

“HIP HOP CATEGORY”

▶ EJECUCIÓN	EXECUTION	◀
UNIFORMIDAD / SINCRONIZACIÓN	UNIFORMITY / SYNCHRONIZATION	SCORE
Los jueces evaluarán: lo bien que el equipo baila como un grupo, en lugar de ejecución. La habilidad del equipo para mantener unísono consistente y tiempo / ritmo por el grupo, tanto dentro del movimiento como de los elementos técnicos.	Judges will credit: how well the team dances together as a group, rather than the execution. The ability of the team to maintain consistent unison and timing/rhythm by the group, within both movement and technical elements.	10 PTS.
USO DE ESPACIO	SPACING	SCORE
Los jueces evaluarán: la capacidad de los bailarines del uso del espacio conocido y posicionarse ellos mismos con distancias correctas entre sí en todas las formaciones y transiciones.	Judges will credit: the ability of the dancers to use spatial awareness to position themselves correct distances between each other in and throughout all formations and transitions.	10 PTS.
HABILIDAD DE MOVIMIENTO	MOVEMENT PROFICIENCY	SCORE
Los jueces evaluarán: la comprensión del bailarín de la postura correcta, la colocación del cuerpo, estabilidad, control y fuerza. La habilidad del bailarín individual para presentar el estilo de manera efectiva y continua a lo largo de la rutina.	Judges will credit: the understanding of correct stance, body placement, stabilization, control, and strength. The individual dancer's ability to exhibit the presented style effectively and continually throughout the routine.	10 PTS.
DINAMISMO EN MOVIMIENTO	MOVEMENT DYNAMICS	SCORE
Los jueces evaluarán: la intensidad de los movimientos y el control en términos de musicalidad, fuerza y matiz del estilo.	Judges will credit: movement intensity and control in terms of musicality, texture and nuance of the style.	10 PTS.
ELEMENTOS Y HABILIDADES	MOVEMENT DYNAMICS	SCORE
Los jueces evaluarán: La demostración de enfoque correcto, ejecución, realización y terminación de elementos y habilidades seleccionados.	Judges will credit: Demonstration of correct approach, execution, release and completion of selected elements and skills.	10 PTS.
▶ PRESENTACIÓN	PRESENTATION	◀
COMUNICACIÓN	COMMUNICATION	SCORE
Los jueces evaluarán: el uso genuino de la proyección, confianza, proyección y la expresión energética para transmitir y mantener el estado de ánimo y estilo / historia / concepto a través de la expresión facial y la energía corporal.	Judges will credit: genuine use of projection, confidence, expression and emotion to convey and maintain mood and emotion of intended style/story/concept through both facial expression and body energy.	10 PTS.
IDONEIDAD	SUITABILITY	SCORE
Los jueces evaluarán: la efectividad de la música, el vestuario y la coreografía como cumplimiento del género según la descripción de la categoría y la idoneidad para la visualización familiar.	Judges will credit: effectiveness of the music, costuming, and choreography as fulfillment of the genre per the category description; and suitability for family viewing.	10 PTS.

SISTEMA DE DEDUCCION DE PUNTOS COP BRANDS

A continuacion encontrara la descripcion y tipo de Deducciones en base a Ejercicios/Ejecuciones, por violaciones al reglamento como Tiempo de Rutina, Uniformidad y las deducciones derivadas a la violacion de las reglas de seguridad .

DEDUCCION POR EJERCICIOS

En este segmento de deducciones es necesario recordar que los Errores dentro de las Rutinas que son producto de la mala ejecucion, descuido, errores o caidas de los participantes se comprenden dentro de la Hoja General de Calificaciones de cada Juez y solo ellos tienen la capacidad y posibilidad segun su criterio de disminuir la calificacion del Equipo dentro de estas Hojas.

DEDUCCION POR VIOLACION A REGLAMENTO

En este apartado se consideran puntos basicos de Seguridad del **Reglamento Dance de Competencia** de COP BRANDS, basado en los puntos de Duracion de la Rutina, Uniformidad, Ejecucion & Tumbling asi como Ejercicios no Permitidos en los equipos durante la Rutina de competencia.

Asi mismo esta hoja es parte importante para la Deduccion de puntaje en los equipos denominados **NOVATOS*** dentro de las categorias previamente establecidas por COP BRANDS.

LIMITE DE TIEMPO	6 a 10 Segundos Extras al tiempo reglamentario = 5 Puntos 11 a 20 Segundos Extras al tiempo reglamentario = 10 Puntos	5 o 10 PTS
SEGURIDAD	Violaciones al Reglamento de Seguridad pueden dar como resultado una deduccion hasta de 2.0 puntos por cada vez que se incumpla o se incurra en una violacion.	3.0 PTS
UNIFORMIDAD	Las deducciones por Uniformidad, estan en base al numero de elementos que no porten en su totalidad el uniforme durante la Rutina.	0.5 PTS Por Integrante sin uniforme

* En esta Hoja se encontrara el Desgloce Tecnico y el por que algun equipo podria ser tomado en cuenta Fuera de dicha categoria.

PUNTOS ESCENCIALES PARA RUTINAS DE COMPETENCIA CON ALTOS SCORES

DANCE

En **COP BRANDS** nos preocupamos por ofrecer una forma clara y Justa de calificación para los equipos que depositan su confianza y compiten por primera vez o desde hace mas de 16 Años dentro de esta empresa. De allí el Interés de Presentar esta Guía para equipos Dance donde presentamos ejemplos y Puntos esenciales de lo que un Juez Busca dentro de sus Rutinas, y así conseguir Scores (puntajes) mas altos.

DESARROLLO EN BASE A HOJA DE JUECO:

TECNICA DE BAILE

COLOCACIÓN Y ALINEACIÓN DEL CUERPO

Las habilidades técnicas son ejecutadas con la colocación adecuada?

Ejemplos:

- Pies en punta.
- Dedo en la conexión de la rodilla en passé
- La pierna de Respaldo totalmente extendida en pierna grande jete.
- Releve Completo en Pirouette.
- La colocación correcta de los movimientos del brazo: T, V alta, V baja, diagonales, etc.
- La alineación total del cuerpo.
- La postura levantada con el peso hacia delante.

CONTROL DEL CUERPO Y TÉCNICA PARA DEMOSTRAR HABILIDADES

¿Qué tan bien o Cuanto control tienen los bailarines de sus movimientos?

¿Son movimientos claros y bien articulados?

Ejemplos:

- El ritmo de la música es demasiado rápido para que los bailarines completen en su totalidad los movimientos, o los hace ver que el movimiento se vea agitado y desordenado, a veces hiper-extendidos o no completamente extendidos.
- El ritmo de la música es demasiado lento para que los bailarines de mantengan el equilibrio y el control general de una habilidad técnica que hará que el movimiento luzca lento y desconectado.
- Debe haber un flujo fácil y la conexión de un paso al siguiente.
- Los bailarines deben ser capaces de controlar su equilibrio.

FUERZA DE LOS MOVIMIENTOS

¿Qué también apoyados son los movimientos del bailarín?

¿Son movimientos fuertes y contundentes?

¿Los bailarines realizan con poder e intensidad, independientemente del estilo de la rutina?

Ejemplos:

- Músculos Totalmente apretados.
- Movimientos con propósito e intención.
- Dominio del movimiento.

EJECUCIÓN DE GRUPO

PRECISIÓN Y UNIFORMIDAD

¿Se mueve todo el equipo como «un solo bailarín»?

¿Sobresale a la vista un(a) bailarina más fuerte o más débil, porque el equipo no ha podido unificar la ejecución o nivel del estilo y de la rutina?

PUNTOS ESCENCIALES PARA RUTINAS DE COMPETENCIA CON ALTOS SCORES

DANCE

Ejemplos:

- Una «combinación» de talento, para que los bailarines más fuertes y más débiles estén realizando la rutina en el mismo nivel.

SINCRONIZACIÓN Y RITMO CON LA MÚSICA

¿Hay errores de memoria en la rutina?

¿Los bailarines van acorde al ritmo de la música o se atrasan?

Ejemplos:

- La falta de dudas y errores.
- El tiempo de circulación, ejecución y fluidez de la rutina se adapta fácilmente al ritmo de la música - no aparecen bailarines extraviados para ponerse al corriente con la música ni se espera a la música para que puedan comenzar el próximo movimiento.

UTILIZACIÓN DEL ESPACIO

¿Los bailarines mantienen la noción del espacio del escenario a lo largo de la rutina?

Ejemplos:

- Borrar «los patrones de tráfico»; se puede ver cuando se pasa de una formación a la otra formación.
- La ubicación precisa de las formaciones en el escenario - el público puede entender fácilmente, donde los bailarines se supone que están en relación unos con otros.
- Los bailarines se mueven con la clara intención a través de transiciones y cambios de formación. - Que no mire a su alrededor en busca de su próximo destino.

COREOGRAFÍA CONSTRUCCIÓN DE RUTINA

¿Qué tan bien estructurada esta la rutina?

¿La coreografía tiene sentido?

¿Se mueve con propósito de un lugar a otro a través del área de competencia?

¿Es original y creativa?

Nota: Para cada categoría, la coreografía debe incluir Estilos Jazz, Poms y de Hip-Hop Definida. Los equipos no recibirán los puntos de coreografía máximos si el Estilo de la Categoría no esta Presente o no es Predominante.

Ejemplos:

- Un Opening de la rutina que capte la atención de la audiencia, logra que a mitad de la rutina se halla extendido la atención de la audiencia, y tenga un final que deje una impresión.
- Variedad de formaciones y utilización plena del espacio de competencia
 - Del frente - al fondo del escenario
 - De la izquierda a la derecha del escenario
 - Así como el centro del escenario.
- Que las transiciones y los patrones de tráfico fluyan sin esfuerzo, estén bien pensadas y sean parte de la coreografía.
- Uso de los niveles bajo, medio y alto: Fundamentación, de pie el trabajo y el "trabajo aéreo", incluyendo saltos y Dance Lifts (levantamientos Dance).
- Ideas Nuevas, únicas y creativas.

MUSICALIZACIÓN: la correlación de lo que se escucha a lo que se ve.

¿La coreografía aprovecha al máximo el ritmo, van acorde los efectos de sonido y altas y bajas en la música?

¿Hay objetos o poms utilizados para crear efectos visuales interesantes y sorprendentes? (si procede)

PUNTOS ESCENCIALES PARA RUTINAS DE COMPETENCIA CON ALTOS SCORES

DANCE

DIFICULTAD

¿Que tantos riesgos toma la coreografía?

¿Con que tanta demanda se coloca a los bailarines?

Estos puntos son otorgados para Dificultad NO para ejecución es decir no son otorgados; en que tan Bien se ejecutan los elementos de dificultad.

Ejemplos:

Los niveles de riesgo y la demanda se combinan para determinar el grado de dificultad.

- El riesgos no significa peligro o violar las normas de seguridad. El riesgo puede ser visto en: Poms y su uso apoyándose a través de intercambios, lanzamientos y trucos.
- El riesgo también se puede ver en el trabajo Dance Lifts (Elevaciones o cargadas Dance) como estos elementos coreográficos requieren el trabajo en conjunto de los bailarines en lugar de la ejecución individual de los elementos.
- La demanda se coloca en los bailarines a través de la ejecución de saltos, giros, equilibrio, el control, la extensión, la combinación de habilidades, y la muestra de flexibilidad.

IMPRESIÓN GENERAL

¿Ha dicho «wow» a final de la actuación?

¿Era la música, la coreografía y el vestuario adecuado-apropiado para el publico en general (familiares)?

CONEXIÓN DE LA AUDIENCIA

¿Cuando se presento la rutina, se mantuvo la atención y estuvo entretenida la audiencia, de principio a fin?

Ejemplos:

- Creatividad, originalidad e imaginación.
- La efectividad global de la coreografía, la presentación y ejecución.

ADECUACIÓN (Propiedad de la rutina)

Ejemplos :

- La música, la coreografía, el vestuario se «ajustan» entre sí.
- Trajes que son Apropriados para todos los tipos de cuerpo.
- Coreografía que sea apropiado para todos, desde los abuelos hasta los nietos.

Ejemplos de INADECUADO o Impropios:

- Un tema que resulta ofensivo
- Coreografía Vulgar
- Trajes de que no se ajusten adecuadamente o no son propios para todos los tipos de cuerpo
- Textos Vulgares o sugestivos
- Todos los elementos tanto de Baile como visuales resultan incómodas para que el público lo vea

GLOSARIO JAZZ Y POMS

1. **Airborne:** Habilidad o ejercicio en el cual el bailarín esta libre de contacto de otro bailarín o de la superficie del suelo.
2. **Aerial Cartwheel:** Lateral. Ejercicio acrobático aéreo igual a un Cartwheel (rueda de carro) aporo sin apoyar las manos en el suelo.
3. **Arabesque:** Es una posición del cuerpo que ha de ponerse de perfil, apoyado respecto a una pierna, que puede ser recta o demi-plié o en relevé, y la otra pierna levantada detrás y estirada.
4. **Attitude:** es una posición en una pierna (como arabesque) con la diferencia que la que se encuentre levantada flexiona la rodilla doblándola en un ángulo de 90 grados.
5. **Axel:** Ejercicio en el que el trabajo de las piernas permite al bailarín hacer un giro en el aire en posición de passé.
6. **Backbends:** Arco
7. **Calypso (ka-lip-SO):** Ejercicio de salto en donde el bailarín se impulsa para lograr una rotación en el aire llevando sus piernas extendidas.
8. **Cambre:** Un dobléz del cuerpo desde la cintura hacia el frente, atrás, o al lado, acompañado de un port de bras.
9. **Cartwheels:** *Rueda de carro.* Ejercicio acrobático no aéreo donde el peso del cuerpo pasa por los brazos mientras las piernas rotan para aterrizar en el lugar opuesto donde se comienza el ejercicio.
10. **Chassé:** Un paso de baile para conexión en el que el bailarín desplaza un pie arrastrándolo por el suelo, hacia delante o bien en diagonal. En un segundo movimiento, el otro pie ejecutante ocupa la posición que tenía el primer pie.
11. **Chorus Line Flip:** Ejercicio donde un bailarín que ejecuta se ayuda con dos bailarines de apoyo para realizar un Front Walkover (Arco al frente pasado). El bailarín que ejecuta no toca el suelo con las manos.
12. **Coupé:** Paso de conexión en el suelo o saltado, que consiste en apoyar la punta del pie sobre la otra pierna un poco más arriba del tobillo.
13. **Dance Lift:** Una acción en el cual un bailarín esta elevado de la superficie del escenario por una o más bailarines y ayudan a bajarlo. Un Dance Lift esta compuesto por un bailarines “cargadores” y bailarines “en elevación”.
14. **Dance Trick:** Una acción en la cual un bailarín ejecuta un elemento con ayuda de uno o más bailarines. Un Dance Trick está compuesto por bailarines “de apoyo” y un bailarín “que ejecuta”.
15. **Developé:** movimiento en que la pierna que trabaja es elevada al nivel de la rodilla de la pierna de apoyo y despacio ampliada a una posición abierta y sostenida.
16. **Dive Roll:** Salto de tigre. Ejercicio acrobático donde el bailarín hace una rodada al frente pero existe un momento en que las manos y pies no tocan la superficie el suelo al mismo tiempo.
17. **Drop:** Aterrizaje después de algún ejercicio o movimiento.
18. **Forward /Backward Rolls:** rodadas al frente y atrás.
19. **Fouetté:** Ejercicio de giro donde el pie de trabajo es estirado y recogido durante el cuerpo gira en su eje.
20. **Front Aerial:** *Volapie.* Ejercicio acrobático aéreo que consiste en un Front walkover

(arco al frente o resorte al frente) pero sin que las manos se apoyen en el suelo.

21. **Front / Back Walkovers:** arco al frente pasado (resorte al frente) / arco atrás pasado. Ejercicio acrobático no aéreo donde el bailarín alcanza a tocar el suelo haciendo un arco en su espalda (torso) en una posición invertida, las manos hacen contacto con el piso, y las piernas junto con la cadera rotan sobre la cabeza y torso; aterrizando en una pierna o pie por tiempo.
22. **Grand Jeté:** Es un salto con una pierna extendida adelante y la otra atrás. Es a la vez un paso de recorrido y de gran elevación.
23. **Handstands:** *Parado de manos.* Habilidad donde el bailarín soporta su propio peso en posición vertical en sus manos. Es una posición invertida con brazos totalmente estirados en línea con la cabeza y orejas.
24. **Head Level:** A nivel de la cabeza
25. **Head spins:** giros con la cabeza Con apoyo de las manos en el suelo. (Hip Hop)
26. **Headsprings:** Giros con la cabeza sin apoyo de las manos. La cabeza es el único soporte con el suelo. (Hip hop)
27. **Headstands:** Parado de cabeza. Habilidad donde el bailarín soporta su propio peso en posición vertical en su cabeza y con sus manos en contacto con el suelo.
28. **Hip Level:** A nivel de la cadera.
29. **Jeté:** Un "paso de lanzamiento" donde un salto pateando es ejecutado de un pie al otro.
30. **Kip up:** habilidad sin rotación, donde el bailarín lleva su cuerpo a una posición vertical al doblar sus rodillas, impulsando las piernas al pecho y llevando la espalda en dirección a los hombros. Este ejercicio permite al bailarín levantarse del suelo.
31. **Pas de Bourre:** Paso que comienza en quinta posición y el pie de atrás pasa delante y cierra otra vez en quinta.
32. **Passé:** Ejercicio en el que la punta del di se eleva rozando la parte interna de la otra pierna hasta llegar al nivel de la rodilla.
33. **Partnering:** Una acción en la cual dos o más bailarines usan el apoyo de otros, pero no están elevados. Partnering puede involucrar elementos de "soporte" y "ejecución".
34. **Pirouette:** *Giro o pirueta.* Es un ejercicio de vuelta completa del cuerpo con un pie en punta.
35. **Plie:** Preparado de aterrizaje, el bailarín mantiene sus rodillas dobladas.
36. **Pique:** Ejercicio caminando en puntas o en media punta con un pie, en cualquier dirección, generalmente desde un plié, y con el otro pie levantado.
37. **Prone:** Posición del cuerpo boca abajo.
38. **Relevé:** El bailarín se levanta a la media punta o en punta.
39. **Shoulder level:** A nivel de hombros.
40. **Sissonne:** Es un salto de ambos pies, deslizando el peso del cuerpo sobre el pie de apoyo.
41. **Side Somi:** Ejercicio acrobático aéreo parecido a un aerial cartwheel (lateral), donde las piernas se flexionan ligeramente para lograr la rotación del cuerpo.
42. **Shoulder Rolls:** rodadas apoyando los hombros en el suelo.
43. **Shushunova:** Ejercicio de salto donde el bailarín rota las piernas hacia atrás del cuerpo para aterrizar en posición de lagartija.
44. **Spotting:** Término utilizado en dance que significa mantener la cabeza y ojos en posición fija mientras el cuerpo rota, la cabeza es la última en salir y la primera en regresar.
45. **Swinging Lifts:** Ejercicios de partnering (apoyo) con balanceos.

46. **Toss:** ejercicio en el que el bailarín “de apoyo” alza al bailarín “que ejecuta”. El bailarín que ejecuta no mantiene ningún contacto con el suelo.
47. **Tour Jeté:** Ejercicio en el que el bailarín impulsa una pierna al aire, hace un medio giro y aterriza con la pierna opuesta.
48. **Toe touch:** Ejercicio en que el bailarín se impulsa con ambas piernas llevándolas a la altura de su pecho u hombros. El bailarín debe rotar su cadera para que las rodillas se mantengan siempre en espejo al techo).
49. **Tumbling y/o tricks:** Un elemento acrobático o de gimnasia ejecutado por un bailarín individual, sin contacto, asistencia o soporte de otro bailarín; donde comienza y termina en la superficie del escenario.
50. **Windmills / Flairs:** Ejercicio de helicóptero con piernas en el aire. El bailarín se apoya únicamente con la parte superior de su cuerpo. (Hip Hop)
51. **Pie ciclado:** Pie con una torsión o curva perdiendo la línea de la pierna.

GLOSARIO HIP HOP

HIP HOP: no está considerado como un estilo de baile, si no oficialmente reconocido como una cultura con identidad, historia, raíces y representación en diversas ramas del arte.

Elementos del hip hop:

- Graffiti
- Mc
- Bboying
- Dj

Nota: el único baile o estilo de baile globalmente aceptado como originario de la cultura hip hop es el break dance (bboying) aunque otros géneros como el popping y locking son bien aceptados y apreciados por los integrantes de esta cultura.

Break dance: Al ser un movimiento cultural, no hay un creador específico reconocido, más si exponentes reconocidos de la primera generación

Época de nacimiento: 70's tardíos – 80's

Bboying / break dance

Divisiones

- Up rocking
- Top rocking
- Foot work
- Power moves
- Air moves

Conteniendo:

- Go downs
- Drops
- Blow ups
- Freezes
- Transiciones

Definiciones

- **Top rocking:** consiste en seguir el ritmo de la musica y moverse de acuerdo a algunos pasos, pero estando todo el tiempo de pie.
- **Pasos basicos:** indian step, salsa step, brooklyn step, battle rock, etc.
- **Footwork:** son pasos de baile que se ejecutan en el piso con las manos y los pies, los pasos mas sencillos apoyan la mayoría del peso en los pies, mientras que los mas complicados tienen variaciones apoyando el peso sobre las manos, codos y otras partes del cuerpo.
- **Power moves:** estos suelen ser movimientos muy complicados y espectaculares que requieren gran control corporal y capacidades físicas. Este estilo de break dance se basa en movimientos continuos donde se aplica fuerza, giros, equilibrio y velocidad.
- **Go down:** son movimientos de transición utilizados para pasar de un nivel a otro (top rock - foot work / foot work - power move)
- **Blow ups:** son movimientos basados en el estilo individual de cada bboy que crean un momento para la gente y el oponente, es cualquier movimiento que genere esa explosión, no importa que tan complicado o sencillo sea.
 - **Freezes:** son movimientos que consisten en congelar una pose o forma utilizando la fuerza y equilibrio, existen freezes mas sencillos que otros y cada bboy los ejecuta de acuerdo a sus capacidades físicas y estilo

Generos de baile originalmente aceptados en la cultura hip hop:

Break dance

Generos de baile contemporaneos a los inicios de la cultura con buena aceptación por parte de la cultura hip hop:

- Popping
- Locking

Generos de hip hop dance:

- Hip hop
- Jazz funk (*)
- Dancehall
- House dance
- Waacking
- Voguing
- Punking
- Girly dance
- Heels
- Krump
- Generos de electro
- Entre otros

Hip hop dance: tomando en cuenta de que el unico baile 100% proveniente de la cultura hip hop es el break dance, se considera hip hop dance, al resto de estilos contenidos en el abanico de generos urbanos, normalmente desarrollados en un estudio de baile o club nocturno (no en su totalidad)

Locking: se asocia con movimientos rapidos de brazos y manos (points / locks/ wrist rolls)

y otros mas relajados de piernas y caderas (boogaloo) muy ritmico y normalmente asociado tambien con la musica funk en sus inicios, se busca la interaccion con otros bailarines o el publico a traves de un choque de palmas (give me five) en su mayoria los pasos son comicos y caricaturescos.

Algunos pasos basicos:

- Roll
- Pint
- Lock
- Clap
- Give me five
- Up
- Muscle man
- Leo walk
- Campbell walk
- Rock steady
-

Popping: es un genero de baile enfocado en la musicalidad, convinando diferentes movimientos y efectos visuales con el mismo cuerpo, esta caracterizado especialmente por incluir contracciones musculares llamados hits.

Algunos movimientos y tecnicas de popping:

- Fresno
- Animation
- Boogaloo
- Bopping
- King cobra
- Crazy legs
- Dont stop
- Airwalk
- Liquid
- Robot
- Slow motion
- Ticking
- Strobing

Terminología en coreografía / hip hop dance

Formacion: es la forma en la que los bailarines estan distribuidos sobre el escenario, observa orden y sentido y refuerza el impacto de los pasos de baile

Transicion: es la manera en la que un equipo de baile pasa de una formacion a otra

Musicalidad: es la habilidad de los ejecutantes de bailar, al ritmo de la musica, lirica, melodias o sonidos de la cancion

Up beat: es el tempo basico de una cancion, es la forma mas sencilla de cuadrar y contar la musica que va a bailar.

Sand box: son sonidos similares a meter arena a una caja, se distribuyen en la cancion para proporcionarle al bailarín combos, pueden ir mezclados con claps y snairs.

Fundaciones: son generos de baile con origen, identidad y pasos identificables (algunas veces musica) y pueden ser integrados en una rutina de estilo puro, o en una rutina de hip hop coreografico como segmento o utilizando pasos del genero.

Tricking: son elementos espectaculares, ejecutados en solo o grupo que no son coreograficos, si no que son diseñados para crear un momentum en la rutina o conseguir un efecto visual que solo con pasos de baile no podria ser creado

Launchings: son lanzamientos ejecutados por 1 lanzador y flyer, o por mas lanzadores, no es cheerleading, pero puede contener tecnica basica de agarres y atrapamientos para asegurar la integridad del ejecutante

Acrobacia excesivamente peligrosa: son elementos que trascienden el riesgo normal de la gimnasia, ejemplo 1 mortal es aceptable, 1 mortal triple es demasiado arriesgado para hacerlo sin piso de proteccion. Son tambien considerados como elementos excesivamente peligrosos todos aquellos que no estan contenidos en los pasos basicos de un estilo.

Niveles: bajo, medio, alto (aereo) deberan ser usados en una rutina ganadora