



## REGULAMENTO 2024

### 1. MISSÃO

Criar um ambiente adequado para a prática esportiva, onde a competição entre equipes escolares se desenvolva de forma positiva, propiciando vivenciar valores como ética, determinação, participação, espírito de equipe e cidadania.

### 2. OBJETIVOS

Incentivar a prática de Cheerleading proporcionando maior visibilidade da modalidade, que atualmente se destaca como um dos esportes dentro do âmbito escolar, além de proporcionar uma maior interação entre atletas, alunos, pais e escolas.

### 3. ORGANIZAÇÃO

CIRCUITO ESCOLAR PROMOÇÕES DE EVENTOS

### 4. CALENDÁRIO 2023

#### DATAS PARA REALIZAÇÃO DAS ETAPAS

- 1ª ETAPA – 01/09

### 5. INSCRIÇÕES

Cada colégio poderá inscrever quantas equipes de *cheerleading* desejar por categoria, com o mínimo de 08 (OITO) e o máximo de 20 (VINTE) atletas.

As inscrições serão feitas através do site do circuito escolar ([www.circuitoescolar.com.br](http://www.circuitoescolar.com.br)), na data a ser divulgada pela organização, nenhuma inscrição fora desse prazo será aceita.



## 5.1 ATLETAS

Devem estar regularmente matriculados no Colégio para o ano corrente.

## 6. CATEGORIAS

O CIRCUITO ESCOLAR NA MODALIDADE CHEERLEADING será disputado na temporada 2024, nas seguintes categorias:

- **SUB 12 (Nascidos entre 2016 a 2012)**
- **SUB 15 (Nascidos entre 2010 e 2008)**
- **SUB 18 (Nascidos entre 2007 e 2005)**

É PERMITIDO QUE ALUNOS SUBAM DE CATEGORIA PARA COMPLETAR A EQUIPE. O CONTRARIO NÃO É PERMITIDO GERANDO DESCLASIFICAÇÃO DO GRUPO

CADA ALUNO PODERÁ PARTICIPAR DE APENEAS 1 APRESENTAÇÃO

### CATEGORIAS FEMININO E MISTO

**Pode-se participar meninos e meninas na mesma equipe ou uma equipe apenas de meninas, independente da formação, a avaliação será a mesma para todos.**

## 7. SISTEMA DE DISPUTA

Será realizada 01 etapa durante o ano de 2023, onde serão consagrados os campeões da temporada 2023. Todas as etapas serão disputadas EM GRUPO, onde seguiremos o seguinte procedimento.

## 8. TEMPO E MÚSICA

O tempo da música para a apresentação é de no mínimo 2'00'' (dois minutos) e máximo 3'00'' (três minutos)

### ORIENTAÇÕES GERAIS:

As equipes devem ser breves para se organizar ao entrar e sair do tatame.

O tempo para a competição começa a ser cronometrado a partir do começo da música, após o grito de guerra que é obrigatório, seja voice over, nota musical ou efeito sonoro de qualquer tipo. O tempo para de ser cronometrado com o último movimento apresentado ou com o término da música, aquilo que vier por último.

Nenhum elemento de stunt ou tumbling deve ser executado antes ou depois da apresentação



Se alguma apresentação desrespeitar os limites de tempo, seja para mais ou para menos, sua pontuação sofrerá dedução de 2,00 pontos.

Os competidores deverão checar suas músicas junto à organização quando solicitados e deverão ter uma cópia de segurança em mãos, disponível para ser descarregada no computador ou aparelho de som do evento.

### SISTEMA DE PONTUAÇÃO

A pontuação da categoria Team Cheer será baseada no sistema Varsity All Star Scoring System - All Star Elite 2021-2022. As equipes devem seguir as Regras de Segurança IASF 2021-2023.

STUNTS: 25 PTS      PIRÂMIDE: 25 PTS      TUMBLING PARADO: 15 PTS      TUMBLING CORRENDO: 15 PTS  
DANÇA: 10 PTS      JUMP: 5 PTS      GRITO DE GUERRA: 5 PTS

MÁXIMO DA NOTA DA ROTINA: 100 PTS

QUEDAS: -2 PTS (cada) ILEGALIDADE: -5 PTS (cada)

DEDUÇÕES:

STUNT E PIRÂMIDE

- Execução de flyer: até -0.3      Flexibilidade da flyer: até -0.2

- Execução de bases: até -0.3      Postura da base: até -0.2

TUMBLING

50% + 1 = 15      30%-50% = 7      Até 30% = 2

- Sincronia: até -0.3      Controle: até -0.3      Flexibilidade: até -0.2



## JUMP

- Sincronia: até -0.3      Controle: até -0.3      Flexibilidade: até -0.2

## DANCE:

- Animação: até -0.5      Movimentos certos: até -0.3      Conexão de ideias: até -0.3

- Sincronia: até -0.5

## GRITO DE GUERRA:

- Animação: até -0.5      Movimentos certos: até -0.3      Clareza na fala: até -0.3

- Sincronia: até -0.5

## REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA A MONTAGEM DA COREOGRAFIA ESTILO TEAM CHEER LIVRE

Será trabalhado de forma proporcional a quantidade de execuções de cada quadro em relação ao número de atletas que a equipe tem na coreografia.

Stunts: Elevação com até 5 pessoas sendo obrigatório 1 flyer (atleta que sobe nas bases). Proporção do número de stunts que devem subir.

exemplo: Equipe com 15 atletas.  $15:5 = 3$ . Precisa subir pelo menos 3 Stunts para receber a nota desse quadro.

Pirâmide: Conexão de no mínimo 2 stunts que se dá pela flyer (Flyers seguram as mãos uma das outras enquanto estão no stunt) Proporção do número de stunts que devem conectar: Número de atletas : 5, exemplo: Equipe com 15 atletas.  $15:5 = 3$ . Precisa subir pelo menos 3 Stunts e conectar pelo menos 2 deles para receber a nota desse quadro.

Jumps: Saltos que devem ser feitos por todos os atletas ao mesmo tempo durante a apresentação: afastado, agrupado ou palito. Deve haver conexão de 2 deles e depois a execução solo de 1 deles. (Exemplo: palito + agrupado, afastado)

Tumbling parado: 50% + 1 da equipe deve executar um movimento acrobático que inicie para trás e seja executado por todos ao mesmo tempo. (exemplo: rolamento de costas, oitava parada, reversão, flic ou mortal). 50% + 1 – nota máxima, 30% até 50% metade da nota e menor que 30% nota mínima. Exemplo:



Equipe com 15 atletas, para nota máxima: pelo menos 8 atletas, para nota média: de 5 a 7 atletas e nota mínima de 1 até 4 atletas.

Para Sub 12 – Rolamento de costas e descida na ponte

Para Sub 15 – Rolamento de costas e descida na ponte, Reversão e Oitava parada

Para Sub 18 – Rolamento de costas e descida na ponte, Reversão e Oitava parada, Flic e Mortal

Tumbling com corrida: 50% + 1 é o número de passadas que a equipe deve executar um movimento acrobático que inicie para frente e não precisa ser executado por todos ao mesmo tempo, pode ser distribuído ao longo da apresentação (exemplo: estrela, estrela com 1 mão, estrela sem mãos, rodante, reversão para frente, rolamentos, sequência como rodante + flic). 50% + 1 – nota máxima, 30% até 50% metade da nota e menor que 30% nota mínima. Exemplo: Equipe com 15 atletas, para nota máxima: pelo menos 8 passadas, para nota média: de 5 a 7 passadas e nota mínima de 1 até 4 passadas.

Para Sub 12 – Rolamentos de frente, Estrela com 2 mãos, Parada de mãos e Rodante

Para Sub 15 – Rolamentos de frente, Estrela com 2 mãos, Parada de mãos e Rodante, Reversão para frente, Estrela com 1 mão, Estrela sem mãos

Para Sub 18 – Rolamentos de frente, Estrela com 2 mãos, Parada de mãos e Rodante, Reversão para frente, Estrela com 1 mão, Estrela sem mãos, sequência conectada: Rodante + Flic ou mortal, Rodante + Flic + Mortal.

**Dance:** é a dança que deve conter nesses 2:30-3:00, a dança deve conter entre 15 a 30 segundos.

**Grito de guerra:** Performance executada com no máximo 30 segundos antes da apresentação de 2:30-3:00.

EXEMPLOS DO QUE CONTER NAS APRESENTAÇÕES:

STUNT

Sub 12: <https://www.youtube.com/watch?v=cdC41-lfttA>

Sub 15 e 18: <https://www.youtube.com/watch?v=77e5L0TPg1E>

PIRÂMIDE

Sub 12: <https://www.youtube.com/watch?v=uCwvYy2iipM>

Sub 15 e 18: <https://www.youtube.com/watch?v=F3BbNIudBks>



## TUMBLING

Todos os Subs: <https://www.youtube.com/watch?v=4KHBhUetqOA>

<https://www.youtube.com/watch?v=FWD6TqNnkIA>

<https://www.youtube.com/watch?v=Lku1fTwUSj8>

## JUMPS

Todos os Subs: <https://www.youtube.com/watch?v=Yw3GglvEAGc> (Vídeo em inglês, mas a sequência que é passada é: Palito, Grupado e Afastado).

ROTINA COMPLETA – Exemplo da realidade do esporte (o circuito escolar não terá nível de dificuldade que é como o esporte é separado, o circuito está unificado e separado com exemplo de cada sub sobre o que fazer)

Nível 1: <https://www.youtube.com/watch?v=zpqEaKyPeLs>

Nível 2: <https://www.youtube.com/watch?v=3UhFigfODqs>

Nível 3: <https://www.youtube.com/watch?v=Ht289TqBZNY>

## ÁREA DE COMPETIÇÃO

A. A área de competição corresponde à superfície compreendida pelos tatames, cujo tamanho total será de 12 x 16 painéis quadrados, cada um medindo 1 metro de lado. As apresentações precisam começar e terminar dentro dos limites do tatame. Todos os elementos devem começar e terminar dentro dos limites do tatame. Nenhum movimento será permitido fora do tatame. Caso isso ocorra o movimento não será avaliado.

## CONDUTA ESPORTIVA

Esperamos que todas as equipes, treinadores e espectadores representem a comunidade do Cheerleading de uma maneira positiva para garantir uma experiência positiva para todos os indivíduos envolvidos. Quaisquer dúvidas ou preocupações que afetem o desempenho de uma equipe devem ser expressas por um treinador para um oficial do evento. Nosso propósito como instituição é contribuir para que o esporte cresça de maneira



saudável, tornando o ambiente de sua prática e competição saudável, livre de julgamentos, preconceitos e que respeite as diversas crenças e culturas.

A. Atitudes que demonstrem a falta das qualidades requeridas acima podem ser penalizadas. Por exemplo:

- i) Xingamentos, injúrias, gestos obscenos ou qualquer ação de natureza ofensiva ou discriminatória dirigida a qualquer pessoa;
- ii) Provocar intencionalmente outros atletas ou equipes com gestos, palavras ou cantos;
- iii) Tentar desviar a atenção ou o foco do outro;
- iv) Rituais de celebração excessivos próximos à área de competição;
- v) Invadir a área de competição seja por qual motivo for. As únicas pessoas autorizadas na área de competição são os atletas daquela apresentação, seus professores (coaches) e o staff do campeonato.

B. A dedução será definida de acordo com os jurados. Conduta Antidesportiva Dentro do regulamento pontuação são especificadas algumas condutas antidesportivas, porém as condutas antidesportivas não estão limitadas às descritas neste documento. Um desconto pode ser aplicado às equipes ou ginásios que cometerem uma conduta antidesportiva, sendo que essa conduta não se limita aos momentos de execução das rotinas. Os casos de conduta antidesportiva serão levados ao Juiz de segurança, que irá determinar o desconto aplicado. A organização ainda poderá posteriormente determinar outros tipos de punição para as equipes envolvidas. Ex: Desclassificação da equipe, suspensão do ginásio em eventos cancelados.

## **PADRÕES DE PERFORMANCE**

A. Toda a apresentação, incluindo coreografia e música, deve ser própria para a apreciação de todos (family friendly).

B. É vedado tudo que contenha conotação sexual, apologia a drogas, incentivo à violência e intolerância de qualquer tipo, seja de raça, gênero, sexualidade, religião, etc.

C. Todo toque, gesto, movimento, sinal ou posição que for considerado vulgar e ofensivo pelos árbitros ou pela direção do campeonato poderá ser penalizado e avaliado pela comissão organizadora

D. Atletas não poderão usar ornamentos em suas apresentações, tais como brincos, anéis, piercings, cílios, unhas ou sobrancelhas postiças e demais acessórios corporais que representem perigo à integridade física do atleta. Não basta cobri-los, precisam ser removidos para maior segurança.

E. Os jurados têm o direito de parar a rotina ou avaliar uma dedução por uma distração no uniforme (uniforme ou tênis solto; calça/saia rasgada; queda de laço ou aplique capilar etc). Cada competidor é obrigado a tomar as medidas necessárias para impedir uma exposição inapropriada durante a performance.



- F. Uniformes com conotação sexual do atleta não são permitidos. Todo uniforme deve cobrir apropriadamente o corpo do atleta de modo que torne sua apresentação segura.
- G. Saias devem ser usadas com um short por baixo e ambos devem cobrir pelo menos todo o quadril.
- H. Tops devem ter duas alças sobre um dos ombros ou por volta do pescoço.

### **INTERRUPÇÃO DE PERFORMANCE**

- A. Circunstâncias imprevistas se, na opinião dos jurados, a apresentação da rotina for interrompida por falha de estrutura do campeonato ou por qualquer outro fator isento de culpa da equipe, a apresentação poderá ser interrompida sem prejuízo para a equipe. Os jurados determinarão em que ponto a rotina parou. A equipe poderá apresentar novamente e será avaliada apenas a partir do ponto de interrupção determinado pelos jurados.
- B. Falha da equipe se, na opinião dos jurados, a apresentação da rotina for interrompida por falha da própria equipe, a avaliação prosseguirá seu curso normal, sem direito à repetição. Salvo em caso de lesão.
- C. Lesão Em caso de atleta lesionado durante a apresentação, ela poderá ser interrompida sem prejuízo para a equipe. O atleta poderá retornar à apresentação desde que receba o aval da equipe médica, dos seus coaches e de seu responsável legal. O coach poderá substituir o atleta por outro ou não, conforme desejar. Os jurados determinarão em que ponto a rotina parou. A equipe poderá apresentar novamente e será avaliada apenas a partir do ponto de interrupção determinado pelos jurados.
- D. A nova apresentação será encaixada de acordo com a agenda da competição.

### **SPOTTERS**

- A. Os Spotters não atletas serão fornecidos pelo evento que irá garantir o seu treinamento para a segurança dos atletas. Devem trabalhar apenas por motivos de segurança e não serão permitidos falar com os atletas ou contar durante a apresentação. Spotters estarão uniformizados com sapatos e roupas adequadas para que se diferencie dos atletas. Os spotters aqui referidos não contarão como atletas nas tabelas de pontuação, assim como não servirão para cumprimento de exigências de spotters;
- B. Spotters Individuais: É obrigatório ter 1 spotter para apresentação na categoria individual de stunt. Somente 1 spotter será permitido por categoria;
- C. O spotter deve estar vestido com roupas claramente diferenciáveis dos competidores e com tênis.





## BANCA DE JURADOS

A Banca de Jurados é responsável pela avaliação de cada performance. Cada jurado preencherá a ficha de avaliação de cada apresentação, julgando as habilidades técnicas e a rotina em geral, mas estes não determinarão as deduções e as violações durante a rotina. Jurado de Segurança O Jurado de Segurança é responsável por aplicar as deduções de acordo com as violações de rotina, tempo, área de performance, desequilíbrios e quedas. O juiz de segurança pode emitir um aviso, em vez da dedução de pontos, caso a violação da regra não tenha sido clara ou se foi um erro da performance.

## 8. CLASSIFICAÇÃO

Para efeito de classificação dos alunos/atletas, segue abaixo a pontuação de cada etapa:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
CAMPEÃO	400 PONTOS
VICE-CAMPEÃO	340 PONTOS
3º LUGAR	300 PONTOS
4º LUGAR	280 PONTOS
5º LUGAR	270 PONTOS
6º LUGAR	260 PONTOS
7º LUGAR	250 PONTOS
8º LUGAR	240 PONTOS
9º AO 16º LUGAR	200 PONTOS

*OBS: Para efeito de ranking individual dos atletas, a partir do 17º lugar os mesmos receberão 50pts, esses pontos não entrarão na somatória das escolas.*

Para efeito de classificação das escolas, segue abaixo a pontuação de cada etapa:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
CAMPEÃO	4000 PONTOS
VICE-CAMPEÃO	2500 PONTOS
3º LUGAR	2000 PONTOS
4º LUGAR	1800 PONTOS
5º LUGAR	1600 PONTOS
6º LUGAR	1500 PONTOS
7º LUGAR	1400 PONTOS
8º LUGAR	1300 PONTOS
9º LUGAR	1200 PONTOS
10º LUGAR	1100 PONTOS
11º LUGAR	1000 PONTOS
12º LUGAR	950 PONTOS
13º LUGAR	900 PONTOS
14º LUGAR	800 PONTOS



15º LUGAR	700 PONTOS
16º LUGAR	600 PONTOS
17º LUGAR	500 PONTOS
18º LUGAR	400 PONTOS
19º LUGAR	340 PONTOS
20º LUGAR	300 PONTOS
21º LUGAR	280 PONTOS
22º LUGAR	270 PONTOS
23º LUGAR	260 PONTOS
24º LUGAR	240 PONTOS
DEMAIS LUGARES	50 PONTOS

## 9. PREMIAÇÃO

Serão entregues medalhas para os 03 (TRÊS) primeiros colocados de cada categoria.

Serão entregues Troféu Eficiência para 01º, 02º e 03º colocados na colocação geral das ESCOLAS.

TODOS OS PARTICIPANTES, INDEPENDENTE DA SUA COLOCAÇÃO, RECEBERÃO MEDALHA DE PARTICIPAÇÃO.

**Regras:** As regras de arbitragem serão as da Federação de Cheerleardar, e os casos omissos, solucionados pela Comissão Organizadora.

*Disposições Gerais: Casos omissos nesse Regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora. A Comissão Organizadora se reserva ao direito modificar, a qualquer momento, a forma de disputa estabelecida neste Regulamento, em razão do número de participantes inscritos em cada categoria, na forma da tabela indicada abaixo:*

PROF. WALTER ROCHA

COORDENADOR CIRCUITO ESCOLAR