

Regulamento Específico Cheerleading dos XXXII JIUnBs 2017

- 1) As categorias disputadas serão as seguintes:

Classe	Nível	Sexo	Atletas
Team Cheer	2	Co Ed	5-36
Stunt Group	2	Co Ed	4-5
Partner Stunt	Indiferente	Co Ed	2
Best Baskets	Indiferente	Co Ed	5
Best Cheerleader	Indiferente	All Girl	1
Best Cheerleader	Indiferente	All Boy	1

- 2) É expressamente proibida a apresentação proibida a apresentação de coreografias que sejam idênticas a de outras equipes, nacionais ou estrangeiras, em sua totalidade ou em duração expressiva (acima de 10 segundos), sob a pena de desclassificação.
- 3) O número de atletas fora do curso para na divisão team Cheer é de até 3 atletas e nas outras divisões de até 1 atleta.
- 4) As inscrições vão até dia 20/10 às 12h na DEA ou online e o Congresso Técnico será no mesmo dia 20/10 às 13h na DEA.
- 5) As vagas são ilimitadas.

Requisitos do time e da rotina

Divisão Team Cheer

- 1) Número de vagas: 1 time por equipe
- 2) Duração da rotina:
- 3) Seção Torcida: Deverá ser apresentada no início da rotina com limite máximo de trinta (30) segundos.
- 4) Seção com Música: Dois (2) minutos e trinta (30) segundos no máximo.

Requisitos da Seção Torcida

- 1) Os atletas deverão demonstrar as habilidades requisitadas nas Fichas de Avaliação – Divisão Team Cheer.
- 2) Esta seção deve ser apresentada SEM acompanhamento musical. Voice overs ou quaisquer outras gravações não poderão ser reproduzidas para ajudar na projeção da voz.
- 3) Favor verificar no anexo o documento Regras de Segurança USASF 2017-2019 – Cheer para orientações quanto ao uso de props (bandeiras, poms, placas etc.)

Requisitos da Seção com Música

1) Os atletas deverão demonstrar as habilidades requisitadas pelos documentos do Sistema Varsity e delimitadas pelo documento Regras de Segurança USASF 2017-2019 – Cheer, ambos presentes no anexo.

2) Torcidas não serão permitidas nesta seção.

Composição dos Times

1) Co-Ed: Ambos os sexos são permitidos sexo.

2) Tamanho do time: Entre 5 e 36 atletas.

Divisão Stunt Group

1) Número de Vagas Cada Time poderá inscrever dois (2) grupos nesta divisão.

2) Duração da Rotina: Um (1) minuto no máximo.

Requisitos da Rotina

1) Os grupos serão julgados em relação à execução, estabilidade, coreografia, dificuldade (levando-se em consideração o número de habilidades apresentadas: quanto mais, maior a dificuldade) e impressão geral de suas rotinas.

2) As habilidades apresentadas devem respeitar as Regras de Segurança USASF 2017- 2019 – Cheer.

3) Cheers/Chants (Torcida) não serão permitidos.

4) Pirâmides e props (bandeiras, poms, placas etc.) não serão permitidos.

5) Dance/Cheer motions, jumps e tumbling que não estiverem diretamente relacionados/conectados aos stunts não serão considerados na avaliação, portanto, recomenda-se que as rotinas contenham apenas stunts.

6) TODA a rotina deve ter acompanhamento musical.

DIVISÃO PARTNER STUNT

1) Número de Vagas: Cada time poderá inscrever até dois (2) grupos nesta divisão.

2) Duração da Rotina: Um (1) minuto no máximo.

Requisitos da Rotina

1) Os grupos serão julgados em relação à execução, estabilidade, coreografia, dificuldade (levando-se em consideração o número de habilidades apresentadas: quanto mais, maior a dificuldade) e impressão geral de suas rotinas.

2) As habilidades apresentadas devem respeitar as Regras de Segurança USASF 2017- 2019 – Cheer.

3) Cheers/Chants (gritos de guerra) não serão permitidos.

- 4) Pirâmides e props (bandeiras, poms, placas etc.) não são permitidos.
- 5) Dance/Cheer motions, jumps e tumbling que não estiverem diretamente relacionados/conectados aos stunts não serão considerados na avaliação, portanto, recomenda-se que as rotinas contenham apenas stunts.
- 6) TODA a rotina deve ter acompanhamento musical.

Composição dos Grupos

- 1) Co-Ed: Exatamente um (1) atleta do sexo masculino e uma (1) do Feminino, que deve ser a flyer.
- 2) Safety Spotter: Máximo de 01 pessoa. O time deve fornecer o mesmo, e sem este o programa não poderá competir!

DIVISÃO BEST CHEERLEADER

- 1) Número de Vagas: Cada time poderá inscrever até dois (2) atletas para esta divisão.
- 2) Duração da Rotina: Um (1) minuto no máximo.

Requisitos da Rotina

- 1) Os indivíduos deverão apresentar uma rotina envolvendo jumps, tumbling e dance/cheer motions.
- 2) Os indivíduos serão julgados em relação à execução, dificuldade e coreografia de sua rotina.
- 3) As habilidades apresentadas devem respeitar as Regras de Segurança USASF 2017- 2019 – Cheer. 4. Cheers/Chants (Torcida) não serão permitidos.
- 5) Props (bandeiras, poms, placas etc.) não são permitidos.
- 6) TODA a rotina deve ter acompanhamento musical.

Composição dos Grupos

- 1) Feminino: Exatamente uma (1) atleta do sexo feminino.
- 2) Masculino: Exatamente um (1) atleta do sexo masculino.

DIVISÃO BEST BASKETS

- 1) Número de Vagas: Cada time poderá inscrever até dois (2) grupos nesta divisão.
- 2) Duração da Rotina: Um (1) minuto no máximo.

Requisitos da Rotina

- 1) Os grupos serão julgados em relação à execução e dificuldade dos arremessos/lançamentos apresentados. Sendo o máximo de 03 (três) arremessos/lançamentos realizados.
- 2) As habilidades apresentadas devem respeitar as Regras de Segurança USASF 2017- 2019 – Cheer.
- 3) Cheers/Chants (Torcida) não serão permitidos.
- 4) Pirâmides e props (bandeiras, poms, placas etc.) não são permitidos.
- 5) Dance/Cheer motions, jumps e tumbling não serão considerados na avaliação, portanto, recomenda-se que as rotinas contenham apenas arremessos.
- 6) Serão avaliados os 03 melhores arremessos.
- 7) A apresentação com música é opcional. Não será permitida a apresentação com contagem ou contagem musical.

Composição dos Grupos

- 1) Co-Ed: Entre 4 (quatro) e 5 (cinco) atletas, devendo ter no mínimo um (1) atleta do sexo masculino para ser considerado Co ed, sendo obrigatoriamente a flyer ser do sexo feminino.
- 2) Safety Spotter: Máximo de 01 pessoa. O programa deve fornecer o mesmo, e sem este o programa não poderá competir!

INTERRUPÇÃO DA APRESENTAÇÃO

Situações Imprevistas

- 1) Se a Comissão Organizadora (CO) julgar que uma rotina foi prejudicada devido a falhas dos equipamentos, instalações ou outros fatores de responsabilidade da organização do evento, ela interromperá a apresentação. Atenção: O time não deve interromper sua apresentação até que seja autorizado pela CO.
- 2) Nesse caso, o time voltará a apresentar sua rotina desde o início, porém SOMENTE será avaliado a partir do momento da interrupção. A magnitude e consequência da interrupção serão avaliadas pela CO.
- 3) Se um time necessitar reapresentar a sua rotina por completo, a pontuação do seu PIOR desempenho será a considerada.

Falhas do Time

- 1) Se a Comissão Organizadora (CO) julgar que uma rotina foi prejudicada devido a falhas dos equipamentos ou outros fatores de responsabilidade do time, este deve continuar sua apresentação ou desistir da competição.

2) A CO determinará se o time será autorizado a rerepresentar sua rotina em um momento posterior. Se assim decidido, o time rerepresentará TODA a sua rotina, mas somente será avaliado a partir do ponto da interrupção.

3) Se um time necessitar rerepresentar a sua rotina por completo, a pontuação do seu PIOR desempenho será a considerada.

Lesões

1) As únicas pessoas autorizadas a interromper uma apresentação em caso de lesão são:

a) Membros da CO.

b) Coach do time em questão.

c) O atleta lesionado.

2) A CO determinará se o time será autorizado a rerepresentar sua rotina em um momento posterior. Se assim decidido, o time rerepresentará TODA a sua rotina, mas somente será avaliado a partir do ponto da interrupção. O horário da rerepresentação será determinado exclusivamente pela CO.

3) Se um time necessitar rerepresentar a sua rotina por completo, a pontuação do seu PIOR desempenho será a considerada.

COREOGRAFIA E MÚSICA

1) Coreografia e/ou músicas que sejam sugestivas, ofensivas ou vulgares não são apropriadas para um público familiar.

2) Todo o esforço deve ser feito para garantir que as letras das músicas utilizadas sejam adequadas para todas as idades. Músicas ou palavras inadequadas para um público familiar incluem, mas não se limitam, a palavras de baixo calão e conotações de qualquer tipo de ato sexual.

C) A substituição de palavras inapropriadas de uma música por efeitos sonoros ou outras palavras não garantem que a música não seja considerada inapropriada já que ainda se pode supor o significado original.

CONTROLE DO TEMPO E DA MÚSICA

1) A cronometragem das apresentações começará ao primeiro movimento coreografado da rotina ou nota musical (o que ocorrer primeiro) e terminará ao último movimento coreografado ou nota musical (o que ocorrer por último).

2) Breves gritos motivacionais (acompanhados ou não por movimentos) antes do início da apresentação são considerados parte da rotina e, portanto, são permitidos e o tempo já será cronometrado. Exemplo: "5,6,7,8 Hornets!" Acompanhado de motions.

3) De forma a não atrasar o evento, ao terminarem sua exibição os atletas devem deixar imediatamente a área de competição (sujeitos à penalização).

4) Em caso de extrapolação do tempo limite, a penalização será como consta no documento 2017-2018 Varsity All Star Deduction System.

5) Para se evitar a extrapolação do limite de tempo, é recomendado que se deixem alguns segundos como margem de segurança já que pode haver variações nos equipamentos de som.

6) Cada time deve fornecer um responsável por executar a música. Esta pessoa deverá pressionar o botão "play" e deverá dirigir-se a mesa de som assim que a entrada dos atletas for autorizada.

7) Cada programa deve enviar TODAS as músicas que utilizará através de um link do Dropbox para o e-mail à ser comunicado futuramente até o prazo limite de 20 de outubro de 2017 para que as faixas sejam equalizadas e testadas no ambiente das apresentações. Não haverá tempo disponível para teste das músicas durante o evento e os programas que não fizerem o envio dentro do prazo estarão sujeitos a uma menor qualidade sonora de suas músicas durante as apresentações.

Favor utilizar o seguinte formato no assunto da mensagem:

MUSICAS_NOMEDOTIME.

Ex. MUSICAS_WORLD CUP ALL-STARS Cada música deve estar em um arquivo diferente.

Favor utilizar o seguinte formato ao nomear os arquivos:
TIME_DIVISÃO_NOMEdoGRUPO/ATLETA Ex. WORLD CUP ALL-
STARS_TEAMCHEER_STUNT_ALICE ENGENHARIA TEXAS_STUBNTGROUP_BEST_KEVIN

O campo NOMEdoGRUPO/ATLETA deve ser preenchido para diferenciar as duas inscrições possíveis em cada nível.

De qualquer forma, cada programa deve levar TODAS as suas músicas em um PENDRIVE e/ou CD para o caso de imprevistos.

ENTRADA E SAÍDA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

1) Espera-se que os atletas exibam o mais elevado espírito esportivo e respeito durante todo o evento.

2) Entrada: De maneira a não atrasar o evento, os atletas devem adentrar a área de competição o mais rápido possível. Quando anunciados, espera-se que os atletas tomem a área de competição dentro de trinta (30) segundos e assumam a posição inicial da rotina. Entradas coreograficamente elaboradas não serão permitidas.

3) Saída: Ao término da rotina, espera-se que os atletas deixem a área de competição imediatamente, dentro de trinta (30) segundos.

4) Apesar de ser permitido que os atletas demonstrem seu entusiasmo para o público, não será permitida a execução de qualquer habilidade antes ou depois do tempo destinado à

apresentação da rotina, estando sujeitos a uma penalização de cinco (5) pontos em caso de descumprimento.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 1) Os árbitros usarão o Sistema Varsity de Avaliação (atualizado).
- 2) Os atletas serão avaliados segundo um sistema de cem (100) pontos, sendo que na divisão do team cheer os times receberão até dez (10) pontos adicionais pela seção torcida, perfazendo um total de cento e dez (110) pontos.
- 3) Para efeitos de pontuação para o Ranking Geral dos JIUnBs, serão pontuados as dez primeiras Entidades (C.A.s e Atléticas), conforme os critérios de avaliação citados.
- 4) O título de Campeão Geral será dado ao programa que obtiver a maior pontuação geral, considerando-se todas as divisões.

ANEXO 1

Regras de Segurança USASF – Cheer 2017-2019

(Atualizado em 26 de Janeiro de 2017)

Esta tradução foi realizada pela União Brasileira de Cheerleaders (UBC).

Todo texto destacado em vermelho indica uma adição/alteração nas regras do ciclo anterior (2016- 2017)

O documento original pode ser baixado através do link http://usasf.net.ismmedia.com/ISM3/stdcontent/repos/Top/Rules/Cheer/file/USASF_Cheer_Safety-Rules_2017.pdf e esta versão será a que prevalecerá em caso que qualquer dúvida ou erro dentro deste documento.

1. Todos os atletas devem ser supervisionados por um responsável/coach (maior de idade) qualificado durante todas as atividades oficiais do time. Esclarecimento: Um responsável/coach qualificado é uma pessoa com conhecimento suficiente sobre cheerleading para ensinar/supervisionar as habilidades que se executam.
2. Os coaches devem exigir as capacidades necessárias antes de progredir nas habilidades. Os coaches devem considerar a habilidade individual e do time para optar apropriadamente pelo nível em que competirão.
3. Todos os times, programas, instituições, coaches e encarregados devem ter um plano de resposta a uma emergência no caso em que ocorra algum acidente ou lesão.
4. Os atletas e coaches não podem estar sob a influência de álcool, narcóticos, substâncias que melhorem o rendimento ou medicamentos sem receita médica que possam afetar a capacidade de supervisionar ou executar uma rotina de maneira segura

5. Os atletas devem praticar e apresentar-se sempre em uma superfície apropriada. Elementos técnicos (stunts, pirâmides, lançamentos ou tumbling) não devem ser realizados no concreto, asfalto, superfícies molhadas, irregulares ou com obstáculos.

6. Deve-se utilizar calçados de solado macio (tênis esportivos) durante as competições não se permitem sapatos de dança, sapatilhas de ginástica ou similares. Os sapatos esportivos devem ter um solado sólido. Tampouco é permitido apresentar-se descalço (sem calçado).

7. O uso de joalheria de qualquer tipo não é permitido, incluindo, mas sem limitar-se a: brincos ou piercings em qualquer parte do corpo, pulseiras, relógios, colares e/ou bottons nos uniformes. Todo tipo de joalheria deve ser retirada e não podem ser cobertas com fita adesiva. Exceção: braceletes de identificação médica. Esclarecimento: Strass são permitidos quando aderidos ao uniforme, mas ilegais se aderidos à pele.

8. Qualquer prop que ajude o competidor a aumentar a altura de seus rebotes ou saltos é proibido. Exceção: "Spring-floor"/Tablado (superfície com molas, coberta por madeira e tapete).

9. Bandeiras, banners, placas, poms, megafones e pedaços de tecido são os únicos prop/props permitidos. Os artigos com barras/mastros ou acessórios de suporte similares não podem ser utilizados durante as elevações ou tumbling. Todos os props devem ser descartados de maneira segura (Exemplo: Lançar uma placa rígida através da superfície de apresentação seria ilegal). Qualquer pedaço de tecido que se remova do corpo para ser usado como efeito visual será considerado como um prop.

10. As peças de gesso com superfícies duras e rígidas ou que tenham bordas ásperas devem ser envolvidas adequadamente por um material acolchoado. Participantes usando gesso ou bota ortopédica não podem ser envolvidos em stunts, pirâmides, lançamentos ou tumbling. Esclarecimento: O material deve ser adequadamente acolchoado de maneira que proteja tanto o atleta como seus companheiros de um golpe ou uma possível lesão.

11. No sistema de níveis, as habilidades permitidas em um nível em particular abarcam todas as permitidas nos níveis anteriores.

12. Os spotters exigidos nas habilidades devem ser integrantes do time e devem ser treinados com técnicas adequadas de segurança.

13. Quedas/aterrissagens para o solo, incluindo, mas sem limitarem-se a quedas/aterrissagens de joelhos, sentado, de frente, de costas e quedas/aterrissagens em espacate a partir de um salto, stunt ou posição invertida não são permitidas a menos que a maior parte do peso seja amortecido primeiro com as mãos ou pés, minimizando o impacto da queda. Shushunovas são permitidos. Esclarecimento: Quedas/aterrissagens que incluam o apoio das mãos e pés não infringem essa regra. O tempo de apresentação da rotina não pode exceder os 2 minutos e 30 segundos. A cronometragem será iniciada com o primeiro movimento ou nota musical, o que ocorrer antes. A cronometragem se encerrará com o último movimento ou nota musical, o que ocorrer depois. Esclarecimento: Rotinas da categoria "All Star Prep" não devem exceder os 2 minutos.

14. Os atletas devem apoiar pelo menos um pé, mão ou parte do corpo (que não seja o cabelo) na superfície de apresentação ao início da rotina. Esclarecimento: Os atletas podem ter seus pés nas mãos suas bases se estas se encontrarem apoiadas diretamente sobre a superfície de apresentação.

15. Os atletas que começam a rotina devem se manter os mesmos durante todo o seu transcorrer. Um atleta não pode ser substituído por outro durante a rotina.

16. Um atleta não deve ter em sua boca chicletes, balas, pastilhas ou qualquer outro elemento comestível ou não comestível que possa causar asfixia durante as práticas e/ou apresentações.

REGRAS NÍVEL 2

TUMBLING EM GERAL – NÍVEL 2

A. Todo tumbling deve se originar e aterrissar na superfície de apresentação. Esclarecimento: O atleta pode (sem uma rotação de quadril-sobre-cabeça) rebotar com seus pés para uma transição de stunt. Se o rebote do tumbling envolver rotação de quadril-sobre-cabeça, então o atleta/flyer deve ser recebido e parado em uma posição não invertida antes de continuar a transição ou stunt de quadril-sobre-cabeça.

Exemplo: Um rodante > flic que ao cair e rebotar é impulsionado ou segurado por uma base ou conector para ajudá-lo imediatamente a realizar um mortal para trás infringiria essa regra (níveis 1-5). É necessária uma clara separação entre o tumbling e o stunt para que seja legal. As bases receberem o rebote e depois flexionarem as pernas para criar o impulso da rotação é legal. Isso também seria verdadeiro para um flic parados sem o rodante. Exceção: Rebotar para uma posição de prono (meio pirueta aterrissando sobre o abdome) para chegar a um stunt é permitido no nível 1.

B. Tumbling por sobre, por debaixo ou através de um stunt, indivíduo ou prop não é permitido. Esclarecimento: Um indivíduo pode saltar (rebotar) por sobre outro indivíduo.

C. Tumbling em contato ou segurando qualquer prop não é permitido.

D. Mergulhos são permitidos. Exceção 1: Mergulhos executadas em posição selada não são permitidos.

Exceção 2: Mergulhos que envolvam piruetas não são permitidos.

E. Os saltos não são considerados como tumbling do ponto de vista das legalidades. Assim sendo, se um salto é incluso em uma sequência de tumbling, o salto quebrará a continuidade dessa sequência.

Exemplo: Se um atleta realizar um rodante > toe-touch > flic, se considerará ilegal já que os saltos em combinação imediata com um flic não são permitidos no standing tumbling de nível 2.

F. Não há giro permitido após uma saída por meio de reversão para trás. Os pés deverão estar unidos após a habilidade ter sido completada, antes de girar.

Exemplo: Saída com reversão para trás > ½ giro = ilegal.

STANDING TUMBLING – NÍVEL 2

A. Mortais, reversões e estrelas/reversões sem as mãos não são permitidos.

B. Séries de flic-flacs para a frente/trás não são permitidas.

Esclarecimento: Uma reversão para trás > flic se permite.

C. Saltos em combinação imediata com flic-flacs para a frente/trás não se permitem.

Exemplo: Toetouch > flic e flic > toe-touch são considerados ilegais.

D. Em fase de voo não se permitem piruetas.

Exceção: Rodantes são permitidos.

RUNNING TUMBLING – NÍVEL 2

A. Mortais e estrelas/reversões sem as mãos não são permitidas

B. Séries de flic-flacs são permitidas.

C. Na fase de voo não são permitidas piruetas.

Exceção: Rodantes são permitidos.

STUNTS – NÍVEL 2

A. Spotters: 1. Exige-se um spotter distinto para cada flyer que supere o nível da prep.

B. 2. Exige-se um spotter distinto para cada flyer em um stunt térreo

Esclarecimento: O spotter pode segurar a cintura da flyer em um spotter térreo.

Níveis de Stunt

1. Stunts em uma perna não podem superar o nível da prep.

Esclarecimento 1: Levar a flyer de um stunt em uma perna acima do nível da cabeça das bases seria ilegal.

Esclarecimento 2: Se as bases principais se agacham, ajoelham ou diminuem a altura do stunt enquanto sustentam a flyer com seus braços estendidos (excluindo-se stunts térreos), seria uma habilidade considerada como ao nível estendido e , por tanto, ilegal, independentemente do posicionamento do spotter traseiro.

A. Subidas e transições com giro são permitidas até meia rotação da flyer em torno de seu eixo vertical.

Esclarecimento: Se a flyer girar com uma rotação adicional realizada pelas bases no mesmo conjunto de habilidades seria ilegal já que o resultado cumulativo da rotação criada pela

flyers e as bases excede o meio giro. O juiz de segurança usará o quadril da flyer para determinar a rotação total que foi realizada no conjunto de habilidades. Uma vez que o stunt permaneça na posição final (por exemplo, na prep) e os atletas mostrem uma pausa definida e clara (com a flyer parada), então poderão caminhar para continuar com alguma rotação adicional.

B. Durante as transições, ao menos uma base deve permanecer em contato com a flyer.

C. Mortais livres ou assistidos em subidas e transições não são permitidos.

D. Nenhum stunt, pirâmide ou indivíduo pode passar sobre ou sob outro stunt, pirâmide ou indivíduo distinto.

Esclarecimento: Isso refere-se ao tronco de um atleta passando sobre ou sob o tronco de outro atleta; não os braços ou pernas.

Exemplo: Um shoulder sit passando por baixo de uma prep é ilegal. Exceção: Um indivíduo pode saltar ou rebotar sobre outro.

E. Sustentar ou receber com uma só base uma flyer que se encontre em posição de espacate não é permitido.

F. Cupies Duplos sem assistência (uma base suportando duas flyers) não são permitidos. Entretanto, dependendo da técnica utilizada, variações de Cupies Duplos assistidos podem ou não ser permitidos.

Esclarecimento: Cupies Duplos sem assistência não são permitidos ao nível estendido, da prep ou da cintura.

G. Somente um giro de barril é permitido, contanto que sempre comece e termine na posição de berço e somente pode ser assistido por bases.

Esclarecimento 1: Giros de barril não podem incluir outra habilidade (exemplo: kick full) durante o giro.

Esclarecimento 2: Giros de barril não podem ser assistidos por uma flyer. J.

Movimentos de Soltar – Stunts:

1. Movimentos de soltar não são permitidos a não ser aqueles permitidos no item “Desmontes” do nível 2 (abaixo).

2. Movimentos de soltar não podem aterrissar em posição de prono ou invertida.

3. Movimentos de soltar devem retornar a suas bases originais.

Esclarecimento: Um indivíduo não pode aterrissar na superfície de apresentação sem assistência.

Exceção: Ver o item “Desmontes”, letra “C” do nível 2.

4. Movimentos de soltar da posição invertida para a não invertida não são permitidos.

5. Helicóptero não é permitido.

6. Somente um giro de barril é permitido, contanto que sempre comece e termine na posição de berço e somente pode ser assistido por bases.

Esclarecimento 1: Giros de barril não podem incluir outra habilidade (exemplo: kick full) durante o giro.

Esclarecimento 2: Giros de barril não podem ser assistidos por uma flyer.

Esclarecimento 3: Giros de barril não podem ser assistidos por uma flyer.

7. Movimentos de soltar não podem viajar intencionalmente.

8. Movimentos de soltar não podem passar sobre, sob ou através de outros stunts, pirâmides ou indivíduos.

Inversões – Stunts:

1. Subidas e transições com inversões partindo no nível do solo para uma posição não invertida são permitidas. Não se permite nenhum outro tipo de inversão.

Esclarecimento: Todos os atletas deve manter contato com a superfície de apresentação, a não ser que a flyer estiver sendo levantada diretamente para uma posição não invertida.

Exemplo Legal: Ir da parada de mãos ao nível do solo para um stunt não invertido, como por exemplo, chegar a sentar-se nos ombros de uma base.

Exemplo Ilegal: Ir de uma posição de berço para uma parada de mãos ou de uma posição de prono para um rolamento para a frente.]

2. Bases que se encontram em posição invertida ou na ponte não podem sustentar, de forma alguma, o peso de uma flyer.

Esclarecimento: Uma pessoa em pé no solo não é considerada uma flyer.

PIRÂMIDES – NÍVEL 2

A. Pirâmides devem respeitar as regras de “Stunts” e “Desmontes” do nível 2 e são permitidas até 2 níveis de altura.

B. A flyer deve receber o apoio principal de alguma base. Esclarecimento: Cada vez que uma flyer é solta por suas bases durante uma transição de pirâmide, essa flyer deve aterrissar em um berço ou desmontar para a superfície de apresentação, pode não estar ligada a um bracer em nível superior no nível prep, e deve seguir as regras de “Desmontes” do nível 2.

C. Stunts estendidos não podem amparar ou serem amparados por qualquer outro stunt estendido.

D. Nenhum stunt, pirâmide ou indivíduo pode passar sobre ou sob outro stunt, pirâmide ou indivíduo distinto.

Exemplo: Um shoulder sit passando por baixo de uma prep é ilegal.

E. Stunts estendidos em uma perna:

1. Stunts estendidos em uma perna devem ser amparados por pelo menos uma pessoa ao nível da prep ou abaixo exclusivamente por meio de conexão mão-braço. A mão/braço da flyer deve permanecer conectada à mão/braço do bracer.

2. A conexão deve acontecer antes do início do stunt estendido em uma perna.

3. Bracers ao nível da prep devem manter ambos os pés nas mãos das bases.

Exceção: Bracers ao nível da prep não precisam manter ambos os pés nas mãos das bases se estiverem em um shoulder sit, flat back, v-sit ou shoulder stand.

DESMONTES – NÍVEL 2

Nota: Movimentos somente são considerados “Desmontes” se são jogados para um berço ou soltos e posteriormente assistidos para a superfície de apresentação.

A. Berços de stunts de base única exigem um spotter com pelo menos uma mão/braço sustentando a área entre a cintura e os ombros para proteger a região da cabeça e ombros durante o berço. Berços de stunts multibase devem ter dois receptores e um spotter com pelo menos uma mão/braço sustentando a área entre a cintura e os ombros para proteger a região da cabeça e ombros durante o berço.

B. Desmontes devem retornar às bases originais. Exceção: desmontes para a superfície de apresentação deverão ser assistidos ou pela base original e/or spotter.

C. Somente são permitidos “pop downs” e berços com um quarto de pirueta. E. Desmontes com pirueta que excedam um quarto de giro não são permitidos. Qualquer outra posição ou movimento não é permitido.

Exemplo: Toe touch, carpado, grupado etc. não são permitidos.

D. Nenhum stunt, pirâmide, atleta ou prop pode mover-se sobre ou sob um desmonte; e um desmonte não pode ser jogado por sobre ou sob ou através de stunts, pirâmides, indivíduos ou props.

E. Berços a partir de stunts em uma perna ao nível estendido em pirâmides são permitidos.

F. Nenhum desmonte que envolva mortal livre ou assistido é permitido. I. Desmontes devem retornar a suas bases originais.

G. Desmontes não podem viajar intencionalmente.

H. Flyers em desmontes não podem entrar em contato entre si enquanto não estiverem em contato com as bases.

G. Tension drops de qualquer tipo não são permitidos.

LANÇAMENTOS – NÍVEL 2

A. Lançamentos são permitidos com até 4 bases lançando. Uma base deve estar atrás da flyer durante o lançamento e pode assisti-la a subir no lançamento.

B. Lançamentos devem ser realizados com todas as bases tendo seus pé na superfície de apresentação e devem aterrissar na posição de berço. A flyer deve ser recebida na posição de berço por pelo menos 3 bases originais uma das quais deve estar posicionada na região da cabeça e ombros da flyer. Bases devem permanecer estacionárias durante o lançamento.

Exemplo: Lançamentos não devem viajar intencionalmente.

C. A flyer de um lançamento deve ter ambos os pés nas mãos das bases quando o lançamento é iniciado.

D. Lançamentos com mortais, piruetas, posições invertidas ou que viajem não são permitidos.

E. Nenhum stunt, pirâmide, atleta ou prop pode mover-se sobre ou sob um lançamento; e um lançamento não pode ser jogado por sobre ou sob ou através de stunts, pirâmides, indivíduos ou props.

F. A única figura permitida é a posição estendida (coluna reta, pés unidos, quadris e joelhos estendidos) Esclarecimento: Selar exageradamente o corpo desconfigura a posição estendida e, portanto, se considera ilegal.

G. Durante um lançamento a flyer pode realizar diferentes movimentos com os braços, como por exemplo (mas sem se limitar a) cumprimentar e lançar beijos, mas o corpo deve permanecer na posição estendida (coluna reta, pés unidos, quadris e joelhos estendidos).

H. Flyers em lançamentos distintos não podem entrar em contato entre si e devem permanecer livres de todo contato com bases, receptores e/ou outras pessoas.

I. Somente uma flyer é permitida durante um lançamento.

J. Lançamentos não serão permitidos na divisão Mini.

Esclarecimento: Isto inclui lançamentos “Espanja” (também conhecida como Load In ou Squish).

Esclarecimento: Todos os cradles a nível da cintura serão ilegais.

CASOS OMISSOS

- 1) Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação-Geral do JIUnBs, podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.