



**NORMATIVA
CHEERLEADING
All-Star**

Cheer

Temporada 2019

Versión 3

CHEER

El objetivo de esta normativa es establecer las generalidades, normas y requisitos, así como la evaluación y cualificación de los equipos participantes para un mejor desarrollo de las competiciones, Opens, circuitos o Campeonatos regulados por la Federació Catalana de Ball Esportiu (en adelante FCBE).

Será obligatorio para todos los estamentos que participen en cualquier evento regulado por la FCBE conocer, dar a conocer y respetar la presente normativa.

El Cheerleading es un deporte de equipo competitivo que incorpora habilidades y estilos de otras modalidades deportivas como el baile, la gimnasia (tumbling - gimnasia de suelo), portés y, por descontado en Cheer como saltos y motions (movimientos coordinados).

Los equipos All-Star no animan a los equipos deportivos, ellos son el equipo.

Los equipos All-Star se diferencian de otros deportes en que todos los miembros son vitales para el equipo. No hay "extras". Cada uno de los miembros tiene un papel integral y es entrenado en todos los aspectos de la disciplina, con la finalidad de desarrollar todas sus habilidades para conseguir su máximo potencial.

Los equipos Cheerleading pueden ser completamente femeninos o mixtos. Son cuidadosamente formados para incluir todos los elementos necesarios para llevar a término rutinas complejas. Cada equipo necesita una combinación de bases, flyers, tumblers y bailarinas. La mayoría de estos/as atletas son capaces de realizar todas estas habilidades.

La mayoría de equipos adquieren su música profesionalmente personalizada. En competiciones, los equipos se dividen por edad y nivel de dificultad. Las rutinas son valoradas por su dificultad, ejecución, creatividad y talento para el espectáculo.

ÍNDICE

- 1.- Generalidades**
- 2.- Especialidades**
- 3.- Categorías / Edades**
- 4.- Niveles / Divisiones**
- 5.- Formato Competición**
 - 5.1.- Inscripciones**
 - 5.2.- Participación**
 - 5.3.- Superficie de competición**
 - 5.4.- Desarrollo**
 - 5.5.- Interrupciones de hecho**
- 6.- Música**
- 7.- Vestuario**
- 8.- Reglamento Técnico**
- 9.- Criterios de Juicio**

1.- Generalidades

Todo atleta participante deberá tener la correspondiente licencia federativa catalana en vigor, tramitada por un club federado.

Todo equipo participante deberá tramitar la correspondiente licencia de sus atletas mediante un club federado.

Todo club participante deberá tener la correspondiente licencia federativa catalana en vigor ().*

Todo atleta podrá participar en cualquier especialidad, siempre que se cumpla con la normativa correspondiente.

Ningún atleta o grupo participante podrá competir contra sí mismo.

Portés: La inscripción se hará efectiva indicando el nombre y apellidos o equipo de los atletas participantes, así como el Nivel y categoría correspondiente.

Equipos: la inscripción se hará efectiva indicando el nombre del equipo, con los nombres y apellidos de sus integrantes, especialidad a la que se presenta, así como el Nivel i categoría correspondiente.

El nombre del equipo se habrá de mantener a lo largo de toda la temporada.

En todas las inscripciones se hará constar el nombre del Técnico, Instructor, del equipo de portés.

(). La tramitación de la licencia federativa la deberán hacer efectiva todos los clubs / equipos / escuelas con sede social en Catalunya, que tengan el Cheerleading como disciplina y quieran participar en actividades y competiciones organizadas o coorganizadas por la FCBE.*

2.- Especialidades

Especialidades

Portés (pareja)

Cheer Femenino (grupo)

Portés Femeninos (grupo)

Cheer Mixt (grupo)

Portés Mixtos (grupo)

3.- Categories / Edats

Sénior / Absoluta atletas con 14 años o más.
 Juvenil / Youth atletas entre 12 y 16 años.
 Infantil atletas con 11 años o menos.

	SÉNIOR	JUVENIL	INFANTIL
Edad (años)	14 o más	Entre 12 y 16 años	11 o menos

Divisiones / Niveles		Sénior / Absoluta	Juvenil / Youth	Infantil
GRUPOS FEMENINOS	Niveles 1 - 2	14 + años	12 - 16 años	11 años o menos
	Niveles 3 - 4	14 + años	12 - 16 años	/
	Niveles 5 - 6	15 + años	/	/
GRUPOS MIXTOS	Niveles 1 - 2	14 + años	12 - 16 años	
	Niveles 3 - 4	14 + años	12 - 16 años	/
	Niveles 5 - 6	15 + años	/	/
Portés Femeninos Grupos		14 + años	12 - 16 años	/
Portés Mixtos Grupos		14 + años	12 - 16 años	/
Portés Parejas		14 + años	12 - 16 años	/

CODIGOS CHEER

SP = Portés (pareja) Sénior

JP = Portés (pareja) Juvenil

SPF = Portés (femenino) Sénior

JPF = Portés (femenino) Juvenil

SPM = Portés (mixto) Sénior

JPM = Portés (mixto) Juvenil

SCF1=Cheer (femenino) Sénior (niv 1)

JCF1=Cheer (femenino) Juvenil (nivel 1)

ICF1=Cheer (femenino) Infantil (nivel 1)

SCF2=Cheer (femenino) Sénior (niv 2)

JCF2=Cheer (femenino) Juvenil (nivel 2)

ICF2=Cheer (femenino) Infantil (nivel 2)

SCF3=Cheer (femení) Sénior (nivel 3)

JCF3=Cheer (femenino) Juvenil (nivel 3)

SCM1=Cheer (mixto) Sénior (nivel 1)

JCM1=Cheer (mixto) Juvenil (nivel 1)

ICM1=Cheer (mixto) Infantil (nivel 1)

SCM2=Cheer (mixto) Sénior (nivel 2)

JCM2=Cheer (mixto) Juvenil (nivel 2)

ICM2=Cheer (mixto) Infantil (nivel 2)

SCM3=Cheer (mixto) Sénior (nivel 3)

JCM1=Cheer (mixto) Juvenil (nivel 3)

4.- Niveles / Divisiones

Niveles

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Niveles 4-5-6

Divisiones / Niveles		Sénior/Absoluta	Juvenil / Youth	Infantil
EQUIPOS FEMENINOS	Nivel 1 (*)	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas
	Nivel 2(*)	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas
	Nivel 3(*)	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	/
	Nivel 4	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	/
	Niveles 5 - 6	8 - 25 atletas	/	/
EQUIPOS MIXTOS	Nivel 1(*)	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas
	Nivel 2(*)	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas
	Nivel 3(*)	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	/
	Nivel 4	8 - 25 atletas	8 - 25 atletas	/
	Niveles 5 - 6	8 - 25 atletas	/	/
Portés Femeninos Grupos (*)		hasta 5 atletas	hasta 5 atletas	/
Portés Mixtos Grupos (**)		hasta 5 atletas	hasta 5 atletas	/
Portés Parejas (***)		2 atletas	2 atletas	/

(*) En caso de no haber suficiente participación en estos Niveles se combinarán equipos femeninos con mixtos.

(**) Los Portés Femeninos y Mixtos deberán competir utilizando el Reglamento de Competición hasta el Nivel 3 de la FCBE.

(***) Las parejas de Portés deberán tener un atleta femenino, un atleta masculino y un spotter. Excepcionalmente un porté pareja podrá tener dos integrantes femeninos.

Los atletas solo podrán participar en un equipo de la misma división.

Los atletas del **mismo club** podrán participar en otros equipos de otras especialidades y divisiones, siempre que estén dentro de la edad correspondiente, **estando limitado a tres participaciones** por atleta en diferentes equipos (*).

(*) La organización de la competición no será responsable de los tiempos que puedan haber entre las rutinas de los equipos donde participe un mismo atleta con el fin de que pueda realizar los cambios y/o calentamientos necesarios.

5.- Formato Competición

5.1.- Inscripciones.

Atletas:

- *Todo atleta participante deberá estar en posesión de la correspondiente licencia federativa, incluido el seguro deportivo obligatorio.*

Equipos:

- *Los Clubs deberán inscribir los equipos dentro del plazo establecido con el correspondiente listado de todos los participantes (atletas/técnicos/asistentes).*
- *Hacer el pago de la inscripción.*
- *Todo equipo participante deberá inscribir el Técnico/Instructor que representará a su equipo.*

Técnicos:

- *En competiciones oficiales de la FCBE, el Técnico/Instructor que presente el equipo deberá estar en posesión de la correspondiente licencia federativa.*
- *En competiciones de la FCBE, el Técnico/Instructor que presente el equipo deberá hacer constar su correspondiente certificado de nivel (*).*
- *Los Técnicos/Instructores deberán presentar los equipos de acuerdo con su cualificación de nivel.*
- *En competiciones oficiales de la FCBE, el Técnico/Instructor que presente equipo deberá tener contratada la correspondiente póliza de Responsabilidad Civil individual o mediante su Club.*

(*) La FCBE, si lo cree conveniente, podrá pedir copia del correspondiente certificado.

Excepcionalmente la FCBE podrá organizar competiciones abiertas a la participación de equipos de fuera de Catalunya (Opens). Los equipos, atletas y técnicos deberán cumplir con la normativa vigente y con las consideraciones específicas del evento.

5.2.- Participación.

Todos los participantes deberán tener un buen comportamiento deportivo durante toda la duración de la competición.

Los Instructores/Monitores, Coach y Asistentes cualificados de cada equipo, deberán vigilar que sus miembros, familiares y seguidores tengan un comportamiento adecuado.

Demostraciones de una conducta antideportiva, por parte de cualquier equipo, podrán ser motivo de descalificación.

Todo equipo deberá estar supervisado durante su rutina por un Técnico / Instructor / Monitor, Coach.

Las parejas de portés deberán tener un atleta femenino, un atleta masculino y un spotter.

*Los atletas del **mismo club** podrán participar en otros equipos de otras especialidades y divisiones, siempre que estén dentro de la edad correspondiente, estando **limitado a tres participaciones** por atleta en diferentes equipos (*).*

(*) La organización de la competición no será responsable de los tiempos que puedan haber entre las rutinas de los equipos donde participe un mismo atleta, con el fin de que pueda realizar los cambios y/o calentamientos necesarios.

5.3.- Superficie de competición.

El área asignada para la presentación de las rutinas será un cuadrado libre de obstáculos, de una superficie mínima de 12 x 12 m. y máxima de 13 x 13 m.

El suelo debe ser como el de una superficie de gimnasia (espuma gruesa), sin resortes o plásticos, así como superficies especiales para Cheer.

5.4.- Desarrollo.

Los equipos deberán disponer de un área de calentamiento previo a su participación en la competición. Las rutinas de competición se desarrollarán equipo por equipo.

Se recomienda que todos los equipos controlen el tiempo de duración de sus rutinas varias veces antes de la competición, para tener algunos segundos de margen por posibles variaciones en el equipo de sonido.

No estarán permitidas coreografías elaboradas para salir a la superficie de competición, antes de comenzar la música/rutina.

Con la finalidad de mantener la duración prevista de las competiciones, los equipos deberán estar situados en la superficie de competición un tiempo limitado.

El orden de participación será el siguiente:

Cheer:

- 1) Portés parejas: Categorías: Juvenil - Sénior.*
- 2) Portés Grupos Femeninos / Mixtos: Categorías: Juvenil - Sénior.*
- 3) Equipos Cheer Femeninos: Categorías: Infantil – Juvenil – Sénior: Niveles 1-2-3-4 etc...*
- 4) Equipos Cheer Mixtos: Categorías: Infantil – Juvenil – Sénior: Niveles 1-2-3-4 etc..*

El orden de participación podrá ser modificado, para el buen funcionamiento de la competición.

Al finalizar la competición se darán a conocer los tres primeros clasificados de los niveles 3º, 2º y 1º, en el mismo orden de participación

5.5.- Interrupciones de hecho.

Circunstancias imprevistas:

Será decisión de los Directores de Competición interrumpir la rutina de un equipo si detectan problemas con el equipamiento de la competición, instalaciones u otros factores atribuibles a la competición y no al equipo. El equipo que en ese momento esté desarrollando su rutina, deberá parar.

El equipo podrá presentar de nuevo su rutina, siendo evaluados desde el punto donde se produjo la interrupción.

El grado y efecto de la interrupción será determinado y evaluado por los Directores de Competición.

Per motivos del equipo:

En el caso de que la rutina de un equipo sea interrumpida por errores en el equipamiento del equipo, éste deberá continuar la rutina o retirarse de la competición.

Los Directores de Competición determinaran si el equipo podrá presentar su rutina de nuevo más adelante. Si esto sucediera, el equipo habrá de presentar su rutina completa, siendo evaluado desde el punto donde se produjo la interrupción.

Per motivos de lesión:

Las únicas personas que podrán interrumpir una rutina por motivos de lesión serán los Directores de Competición, el Director/Entrenador principal del equipo y/o la persona lesionada.

Los Directores de Competición determinarán si el equipo podrá presentar su rutina de nuevo más adelante. Si esto sucediera, los Directores de Competición comunicarán al equipo el tiempo que disponen para presentar de nuevo su rutina. El equipo habrá de presentar su rutina completa, siendo evaluado desde el punto donde se produjo la interrupción.

El atleta lesionado solo podrá presentarse de nuevo si los Directores de competición reciben el permiso de:

- 1º: Del personal médico que ha atendido al atleta.
- 2º: Padre/Madre o Tutor (si están presentes).
- 3º: El Entrenador personal del equipo.

Observación:

Si el personal médico no da el alta de forma clara al atleta para continuar compitiendo, solo podrá continuar la competición si el padre/madre o tutor legal presente firma una renuncia de responsabilidad para volver a competir. Si hay la posibilidad o sospecha de contusión, el atleta no podrá continuar compitiendo sin el alta de un profesional médico, aunque tenga firmada la renuncia de responsabilidad del padre/madre o tutor legal.

6.- Música

Se recomienda que las letras de la música sean apropiadas para todo el público en general.

*El Técnico/Instructor o Asistente del grupo deberá entregar la música a la mesa técnica (DJ) **5 minutos** antes de la participación de su equipo, dar la entrada a la música y recoger su dispositivo una vez finalizada la rutina.*

*Se recomienda llevar la música en un dispositivo estándar y/o pendrive Mp3 (**CD->NO**).*

Dependiendo del tipo de competición, se podrá pedir que el club proporcione las músicas en el momento de hacer efectiva la inscripción.

El tiempo de duración comenzará con la primera nota musical o desde el primer movimiento coreográfico y finalizará con la última nota musical o con el último movimiento coreográfico de cualquiera de los atletas.

*Después de la presentación del equipo se dispondrá de **15 segundos** para dar entrada a la música mediante el Instructor/Monitor, Coach o Asistente responsable.*

Duración:

Equipos Cheer:

- *Las rutinas de competición deberán tener una duración máxima de **2:30 m.***

Grupos de Portés

- *Las rutinas de competición deberán tener una duración máxima de **1:15 m.***

Parejas de Portés:

- *Las rutinas de competición deberán tener una duración máxima de **1:00 m.***

Observaciones:

Si el tiempo excede del límite establecido, el equipo deberá ser sancionado.

7.- Vestuario

Será inapropiado llevar ningún tipo de joyería, joyería facial, pulseras, colgantes y/o elementos decorativos que pudieran ser causantes de riesgo para la ejecución de las rutinas, así como de posibles lesiones.

Será inapropiado llevar ningún tipo de joyería, joyería facial, pulseras, colgantes y/o elementos decorativos que impliquen alguna cosa indecente, de contenido ofensivo o sexual.

Estarán permitidas las etiquetas y pulseras de identificación médica.

El vestuario ofensivo y vulgar es inapropiado y, por tanto, susceptible de ser considerado falta de respeto al público.

Durante la rutina de competición los atletas deberán llevar la misma indumentaria identificativa

- *Zapatos de gimnasia o similares estarán permitidos.*
- *No estará permitido llevar zapatos/botas de baile.*

8.- Reglamento Técnico

El Reglamento específico para todas las especialidades y niveles Cheer será el que presente para la temporada el organismo internacional correspondiente. Este reglamento específico, debido a su constante revisión, será aportado conjuntamente con la normativa Cheer para su estudio, implantación y ejecución por los equipos Cheer.

Rutinas:

Los atletas que empiezan su rutina de competición deberán mantenerse durante todo su desarrollo.

Un atleta no podrá ser reemplazado por otro durante su rutina.

Los atletas deberán tener al menos un pié, mano o parte del cuerpo (a parte del pelo) en la superficie de competición en el momento de comenzar la rutina.

Observacions:

Los atletas podrán tener sus pies en las manos de las bases si éstas se encuentran dentro de la superficie de competición.

Las caídas de rodillas, sentados, spagats desde un salto, porté o posición invertida no estarán permitidas.

Las caídas podrán limitarse a que al menos una parte del peso recaiga en primer lugar en las manos o pies, lo que romperá el impacto de la caída.

Las caídas que incluyan cualquier contacto de apoyo de peso con las manos y pie no se considerarán como clara violación de esta regla.

Shushinovas no estarán permitidas.

9.- CRITERIOS DE JUICIO

El sistema de puntuación de la disciplina y especialidades Cheer no será comparativo entre los equipos que compiten. El equipo/porté será evaluado y cualificado según los méritos que, a criterio de los jueces, hayan obtenido al ejecutar su rutina.

El panel de calificación estará formado por un mínimo de 3 jueces con la correspondiente cualificación, los cuales evaluarán y cualificarán individualmente uno o varios parámetros de cualificación, según la especialidad.

Para tener unas cualificaciones lo más objetivas posibles se utilizarán unas hojas de cualificación con unos parámetros específicos.

Parámetros generales de evaluación:

Fundamentos Individuales:

Gimnasia estática
Gimnasia con carrera
Saltos
Baile
Expresión corporal

Ejecución de la rutina a nivel de equipo:

Elevaciones de acuerdo con la categoría
Sincronización
Ejecución
Transiciones
Coreografía
Originalidad
Creatividad
Uso del área y superficie de la rutina
Expresividad
Espectacularidad
Proyección
Efectos visuales

Nota.- Esta normativa está sujeta a posibles modificaciones que se puedan derivar para el buen funcionamiento e implantación de la disciplina Cheerleading.

All Star Cheer 2019 BUILDING TECHNIQUE

Stunt Technique

Guidance	Range
Less than 50% of athletes execute excellent precision and form	4.0-6.0
50% of athletes execute excellent precision and form	6.0-8.0
75% of athletes execute excellent precision and form	8.0-10.0

Pyramid Technique

Guidance	Range
Less than 50% of athletes execute excellent precision and form	4.0-6.0
50% of athletes execute excellent precision and form	6.0-8.0
75% of athletes execute excellent precision and form	8.0-10.0

Tosses Technique (LEVEL 1 & MINI LEVEL 2)

Guidance	Range
Tosses not allowed. No skills performed. Automatically awarded 10 pts	

Pyramid Technique (LEVEL 2-6)

Guidance	Range
Less than 50% of athletes execute excellent precision and form	4.0-6.0
50% of athletes execute excellent precision and form	6.0-8.0
75% of athletes execute excellent precision and form	8.0-10.0

BUILDING DIFFICULTY

Stunts Difficulty

Guidance	Range	Skills
ZERO	0.0-0.0	No skills performed
BELOW	1.0-3.0	Skills performed do not meet Low range requirement
LOW	3.0-5.0	FOUR different level appropriate skills performed by MOST of the team
MID	5.0-8.0	FOUR different level appropriate skills performed by MOST of the team, ONE of which is elite level appropriate

HIGH 8.0-10.0 FOUR different level appropriate skills performed by MOST of the team, TWO of which are elite level appropriate

Pyramids Difficulty

Guidance	Range	Skills
ZERO	0.0-0.0	No skills performed
BELOW	1.0-3.0	Skills performed do not meet Low range requirement
LOW	3.0-5.0	TWO different level appropriate skills, TWO structures performed by MOST of the team
MID	5.0-7.0	THREE different level appropriate skills, TWO structures performed by MOST of the team
HIGH	7.0-10.0	FOUR different level appropriate skills, TWO structures performed by MOST of the team

Tosses Difficulty

Guidance	Skills
ZERO	No skills performed
4.0	Less than a majority of the team performs a toss
4.5	MAJORITY of the team performs a level appropriate toss
5.0	MAJORITY of the team performs a level appropriate toss rippled or synchronised in the same section

Building.....55 points

All Star Cheer 2019

TUMBLING, JUMPS

Jump Difficulty

Guidance Skills

ZERO	No skills performed
3.5	Skills performed do not meet 4.0 requirement
4.0	MOST of the team performs ONE advanced jump
4.5	MOST of the team performs TWO connected advanced jumps. Must be synchronised and must include a variety. TINY/MINI - jumps do not need to be connected.
5.0	MOST of the team performs THREE connected advanced jumps or TWO connected advanced jumps plus ONE additional advanced jump. Must be synchronised and must include a variety. TINY/MINI - jumps do not need to be connected.

Jump Technique

Guidance

Range

Less than 50% of athletes execute excellent precision and form	4.0-6.0
50% of athletes execute excellent precision and form	6.0-8.0
75% of athletes execute excellent precision and form	8.0-10.0

Standing Tumbling Difficulty

Guidance

Range

Skills

ZERO	0.0-0.0	No skills performed
BELOW	1.0-2.0	Skills performed do not meet Low range requirement
LOW	2.0-4.0	MAJORITY of the team performs a level appropriate pass
MID	4.0-7.0	MOST of the team performs the same level appropriate pass which must be synchronised from the initiation of the pass
HIGH	7.0-10.0	MOST of the team performs the same level appropriate pass which must be synchronised from the initiation of the pass, plus MAJORITY of the team performs an additional level appropriate pass

Standing Tumbling Technique

Guidance	Range
Less than 50% of athletes execute excellent precision and form	4.0-6.0
50% of athletes execute excellent precision and form	6.0-8.0
75% of athletes execute excellent precision and form	8.0-10.0

Running Tumbling Difficulty

Guidance	Range	Skills
ZERO	0.0-0.0	No skills performed
BELOW	1.0-2.0	Skills performed do not meet Low range requirement
LOW	2.0-4.0	Less than a majority of the team performs a level appropriate pass
MID	4.0-7.0	MAJORITY of the team performs a level appropriate pass
HIGH	7.0-10.0	MOST of the team performs a level appropriate pass

Running Tumbling Technique

Guidance	Range
Less than 50% of athletes execute excellent precision and form	4.0-6.0
50% of athletes execute excellent precision and form	6.0-8.0
75% of athletes execute excellent precision and form	8.0-10.0

Tumbling, Jumps..... 55 points

All Star Cheer 2019

DANCE, CHOREOGRAPHY & PERFORMANCE

Stunt Creativity

Guidance	Range
Less than 50% of stunt skills incorporate visual, unique or innovative ideas. This includes level and non-level appropriate skills	2.0-3.5
50% of stunt skills incorporate visual, unique or innovative ideas. This includes level and non-level appropriate skills	3.5-5.0

Pyramid Creativity

Guidance	Range
Less than 50% of stunt skills incorporate visual, unique or innovative ideas. This includes level and non-level appropriate skills	2.0-3.5
50% of stunt skills incorporate visual, unique or innovative ideas. This includes level and non-level appropriate skills	3.5-5.0

Dance

Guidance	Range
Needs Improvement	4.0-5.5
Average	5.5-7.0
Above Average	7.0-8.5
Excellent	8.5-10.0

Routine Composition

Guidance	Range
Needs Improvement	3.0-3.5
Average	3.5-4.0
Above Average	4.0-4.5
Excellent	4.5-5.0

Performance

Guidance

Range

Needs Improvement

3.0-3.5

Average

3.5-4.0

Above Average

4.0-4.5

Excellent

4.5-5.0

Dance, Choreography and Performance..... 30 points

Maximum Score 140 points

POINT DEDUCTION & SAFETY PENALTIES

Athlete Bobble

0.25 point deduction for each occurrence. EXAMPLES:

- Hands down in tumbling
- Knees down in tumbling or jumps
- Incomplete tumbling twist(s)

Athlete Fall

0.5 point deduction for each occurrence. EXAMPLES:

- Multiple body parts down in tumbling or jumps
- Drops to the floor during individual skills (tumbling, jumps, etc)

Building Bobble –

0.5 point deduction for each occurrence. EXAMPLES:

- Stunts & Pyramids that almost drop/fall but are saved (this includes excessive movement of the bases)
- Blatant incomplete twisting cradles (landing on stomach, etc)
- Knee or hand touching ground during cradle or dismount
- Controlled cradling, dismounting or bringing down a stunt or pyramid early (not timing issues).

Building Fall –

1.0 point deduction for each occurrence. EXAMPLES:

- Uncontrolled cradling, dismounting or bringing down a stunt or pyramid early (not timing issues).
- Base falling to the floor during a cradle or dismount.

Major Building Fall –

1.5 point deduction for each occurrence. EXAMPLES:

- Falls from individual stunt, pyramid, or tosses to the ground (top person lands on ground).

Maximum Building Fall –

3 point deduction per occurrence. EXAMPLES:

- When multiple deductions should be assessed during an individual stunt or toss (by a single group), or during a pyramid collapse, then the sum of those deductions will not be greater than 5 points.

TIME & BOUNDARY VIOLATIONS

Time Penalty –

1 point deduction for exceeding time limits by more than 5 seconds.

2 point deduction for exceeding time limits by more than 11 seconds.

The routine time limit for Cheer & Dance teams is 2 minutes 30 seconds and for Group Stunt/Partner Stunt & Individuals is 1 minute 15 seconds. Time penalties will be assessed from 2:35.0 for Cheer/Dance and 1:19.0 for Group Stunt/Partner Stunt/Individuals.

Boundary Violation –

1 point deduction:

Both feet off the performance surface and adjacent safety border.

SAFETY & LEGALITY DEDUCTIONS

Safety/Legality Deductions –

3 point deduction:

This will be given for each illegal skill performed.

OTHER PENALTIES

Exceeding registered athletes on the performance floor –

20 point deduction:

Additional athletes may not be added to the team on the day which would then exceed the number of athletes on the team roster without prior notification to the Event Director. Failure to comply with this will result in a 20 point penalty and may lead to disqualification.

Additional Spotters assisting with skills or excessive coaching by additional spotters –

5 point deduction

Teams may bring their own additional spotters on to the floor. Any additional spotters must be wearing attire that will clearly distinguish them from the athletes on the team. If an additional spotter touches an athlete during a stunt/skill then a penalty of 5 points will be applied to the team's score.

Please note that the role of additional spotters is solely for safety purposes, not for coaching. Excessive coaching by Additional Spotters (including but not limited to shouting music counts, marking/performing the routine choreography, shouting encouragement to the athletes on the floor) may result in a 5 point penalty.

ADDITIONAL INFORMATION:

Coaching from the front of the Floor:

For TINY TEAMS ONLY a maximum of one coach may kneel at the front of the performance floor throughout the entirety of the routine. This coach may 'mark' the routine choreography and offer prompts to the athletes on the floor, however this will directly impact your scores in a negative way in terms of difficulty and overall impression, in comparison to teams

POINT DEDUCTION & SAFETY PENALTIES

Who do not require this type of assistance. For all other age groups, coaches will not be allowed to kneel at the front of the floor but will be required to be either in the dedicated coaches area, at the sound desk or in the spectator area.

Special Effect props:

Please note that the use of confetti cannons, indoor fireworks and other special effect props are prohibited at Future Cheer events. Use of such items will result in penalties being assessed against the team at a minimum of 20 points.

Soliciting:

Soliciting will not be tolerated from outside businesses. This includes Gyms/Programmes approaching athletes/parents from another gym to encourage them to move gyms/programme. Failure to comply may lead to team disqualification, penalties assessed against scores and/or removal from the event. Future Cheer appreciates your help in making our events a fun and supportive.