



REGLAMENTO

¡Bienvenidos al Desafío 2.0! Un concurso virtual creado por @londphotography para promover la actividad física, lúdica y mental a través de retos de cheerleading motivando a nuestros seguidores y comunidad en general a que regresen a sus equipos y sigan entrenando. El concurso se llevará a cabo del 22 de Febrero al 22 de Marzo de 2021. La modalidad de clasificación está creada bajo un sistema de eliminación en fase grupal, octavos, cuartos, semifinal y final con la participación total de 32 equipos. Convocatoria mundial.

A continuación explicaremos a detalle los pasos a seguir en 4 grandes items:

1. Proceso de inscripción y requisitos
2. Reglamentación
3. Proceso de calificación
4. Premiación

¡Empecemos!

1. Proceso de Inscripción

Para participar el entrenador del equipo deberá elegir 5 deportistas diferentes para cada una de las 5 fases del Desafío 2.0, independientemente de que clasifique o no a cada una de las etapas, de la siguiente manera:

A. Fase de Grupos: Cinco (5) participantes con habilidades de cualquier nivel desde el 1 al 7.

B. Octavos de Final: Cinco (5) participantes con habilidades de cualquier nivel desde el 1 al 7.

C. Cuartos de Final: Cinco (5) participantes con habilidades de cualquier nivel desde el 1 al 7.

D. Semifinal: Cinco (5) participantes con habilidades de cualquier nivel desde el 1 al 7.

E. Final: Cinco (5) participantes con habilidades de cualquier nivel desde el 1 al 7.

En cada etapa será juzgado en el nivel que se presente alcanzando un máximo de 50 puntos. No afectará si se enfrenta con alguien de nivel superior ya que todos se calificarán bajo el nivel en que se están presentando con el mismo máximo de 50 puntos.



1.1. Acción social

Además, deberán realizar una acción social en su comunidad que deberá evidenciarse a través de un video de no más de 60 segundos donde motiven a toda la comunidad de cheerleaders a seguir ese ejemplo solidario. Posibles acciones a realizar: donaciones de víveres, donaciones de dinero. Ayuda comunitaria limpiando parques, playas o zonas comunes. Clases de educación física recreativa para comunidades vulnerables. Se tendrá en cuenta las obras sociales realizadas entre el 1 de Enero del 2021 hasta el 12 de Febrero de 2021. En el video, se debe evidenciar que todos o algunos deportistas del equipo hicieron parte de esta acción social. Recuerden, que para dar y ayudar a los demás no se necesita dinero. Hay miles de formas de ayudar. ¡Sean creativos!

1.2. Fecha de inscripción

El 10 de Febrero de 2021 se abrirán las inscripciones para solo 32 equipos a nivel mundial en www.lond.com.co/desafio . Allí encontrarán un formulario de contacto que deberán diligenciar adjuntando el video de la acción social realizada + un archivo de excel con los datos completos de los 20 o 25 deportistas participantes: nombres, apellidos, edad, número de identificación, email y número celular. La inscripción es totalmente gratuita y durante el evento, no se le solicitará ningún monto de dinero a el equipo o deportistas. El Desafío 2.0 es un concurso sin ánimo de lucro.

Una vez se llenen los 32 equipos, el equipo logístico del Desafío estará en contacto con los entrenadores para el envío de la copia del documento o ID de los deportistas para verificar las edades.

1.3. Requisitos

Para participar se deben inscribir entre 20 a 25 personas según las habilidades requeridas del Nivel 1, 2, 3 y 4 en el reglamento. El Desafío está creado bajo un sistema de eliminación donde se sortearán inicialmente los 32 cupos para elegir los grupos en los que irá cada uno y a quien se debe enfrentar. El equipo que pierda cada uno de los enfrentamientos será eliminado. Los equipos que ganen clasificarán a octavos de final y así sucesivamente (cuartos de final, simifinales y final).

Los entrenadores deberán preparar desde el 28 de Enero las rutinas para cada una de las fases del campeonato independientemente de que clasifiquen o no. De esa forma, estarán mejor preparados para clasificar y llegar a la final. Los equipos que tengan todas sus rutinas preparadas y que no clasifiquen tendrán la oportunidad de mostrar todas sus rutinas como exhibición durante el Desafío 2.0.



2. Reglamentación

Con el apoyo de Gustavo Aguayo de Chile y Miguel Céspedes de Colombia como líderes del área de juzgamiento y panel de jueces, presentamos las reglas a seguir y bajo las cuales, se juzgará el Desafío 2.0

2.1 Reglas generales

- Cumplir con los requerimientos y fechas estipuladas por el desafío.
- El tiempo de la rutina será de 1:00 a 1:10 minutos como máximo.
- Los videos no deben presentar ningún tipo de edición, debe ser continuo.
- La música es a elección del entrenador, idealmente que sea representativa del club y que presente derechos de autor para prevenir problemas de transimisión.
- NO se permite el uso de Air Track.
- NO se permiten Cross Over, excepto para la Fase 5 de la competencia.
- Se permite el uso de Props durante el desarrollo de presentación, pero deben cumplir las siguientes 3 reglas:
 - A.** No se puede realizar gimnasia en contacto con props.
 - B.** No se puede pasar sobre, por debajo o através de un Props.
 - C.** No debe ser un elemento con carcateristicas corto punzante.



2.2. Criterios a evaluar

2.2.2 Baile

2.2.3 Composición de Rutina

2.2.4 Performance

2.2.5 Saltos

2.2.6 Gimnasia Estática

2.2.7 Gimnasia con Carrera

2.2.2 Baile

4 Octavas mínimo

Rangos.

MEDIO	8.0 a 8.9
ALTO	9.0 a 10

Habilidades de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y entretenimiento el cual incorpora múltiples elementos visuales, incluyendo variedad de niveles, cambios de formaciones, trabajo de parejas, pasos de piso, paso de pies. Teniendo en cuenta la técnica, perfección, ritmo y dificultad.

2.2.3 Composición de Rutina

Rangos.

MEDIO	8.0 a 8.9
ALTO	9.0 a 10

Demstrar precisión en el uso de transiciones coreográficas fluidas con el espacio que cuentan a través de toda la rutina. Incluyendo ideas innovadoras, visuales. (trabajando el atractivo general de la rutina).

2.2.4 Performance

Rangos

MEDIO	9.0 a 9.4
ALTO	9.5 a 10



Habilidad para demostrar alto nivel de energía y emoción, mientras mantienen uniformidad, entusiasmo e impresión atlética a lo largo de toda la rutina. Esto también incluye una imagen deportiva apropiada (maquillaje, uniformé, musica y coreografía)

2.2.5 Saltos

El puntaje considerará 2 ítems: Dificultad y Ejecución (técnica).

2.2.5.1 Ejecución (Técnica)

Se evaluará la técnica del elemento teniendo en cuenta que el máximo a obtener será 5.0 y se les descontará 0.1/ 0.2 / 0.3 acorde a la gravedad de la mala ejecución.

- Aproximación: Preparación, braceo.
- Posición de los brazos: Posición de los saltos durante la ejecución.
- Ubicación de piernas: Piernas estiradas, puntas de pie, hiperextensión, altura.
- Aterrizaje: Piernas/ pies juntos.
- Sincronización: Timing (Precisión)

2.2.5.1 Dificultad

5.0	3 saltos avanzados conectados de forma sincronizada, al menos 1 debe de ser diferente, ó 2 saltos avanzados conectados de forma sincronizada y adicional 1 salto avanzado, al menos 1 debe de ser diferente. POR LOS 5 ATLETAS
4.5	2 saltos avanzados conectados de forma sincronizada y deben de tener variedad POR LOS 5 ATLETAS
4.0	1 salto avanzado POR LOS 5 ATLETAS

(Los Saltos deben ser ejecutados por todos los deportistas en una misma sección)

2.2.6 Gimnasia Estática

La gimnasia presentada debe ser de acuerdo a la reglamentación internacional de cheerleading basada en niveles de dificultad de GIMNASIA ESTÁTICA de acuerdo al nivel de dificultad que el club o escuela Cheer decida en cada fase.

El puntaje considerará 2 ítems: Dificultad y Ejecución (técnica)



2.2.6.1. Ejecución (Técnica)

Se evaluará la ejecución o técnica del elemento teniendo en cuenta que el máximo a obtener será 5.0 y se les descontará 0.1/ 0.2 / 0.3 acorde a la gravedad de la mala ejecución.

- Preparación: Posición de brazos hacia el pase, braceo.
- Velocidad: Consistente durante la habilidad.
- Control corporal: Puntas de pie.
- Aterrizaje: Piernas juntas, pasada, completar habilidades.
- Sincronización: Timing.

2.2.6.2. Dificultad

Para poder estar en el rango alto debe presentar al menos 2 elementos de gimnasia propia del nivel (en este ítem pueden hacer combinaciones y variedad para obtener un buen resultado), la gimnasia debe ser ejecutada por al menos 3 deportistas en el mismo segmento.

Rangos

Bajo 3.5-4.0	Elementos de Gimnasia no cumplen con Rango Medio.
Medio 4.0-4.5	1 Elementos de Gimnasia propio del nivel, ejecutados por al menos 3 atletas en la misma sección.
Alto 4.5-5.0	2 Elementos de Gimnasia propio del nivel, ejecutados por al menos 3 atletas en la misma sección.

Serán considerados los siguientes Driver para la puntuación de dificultad:

- Grado de dificultad de las habilidades.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Sincronización de pases.
- Variedad de pases.



2.2.7 Gimnasia con Carrera

La gimnasia presentada debe ser de acuerdo a la reglamentación internacional de cheerleading basada en niveles de dificultad de GIMNASIA CON CARRERA y según el requerimiento de cada fase de la competencia.

- Gimnasia de acuerdo al nivel de dificultad que el club o escuela Cheer decida en cada fase.

El puntaje considerará 2 ítems: Dificultad y Ejecución (técnica)

2.2.7.1 Ejecución (Técnica)

Se evaluará la ejecución o técnica del elemento teniendo en cuenta que el máximo a obtener será 5.0 y se les descontará 0.1/ 0.2 / 0.3 acorde a la gravedad de la mala ejecución.

- Preparación: Posición de brazos hacia el pase, braceo.
- Velocidad: Consistente durante la habilidad.
- Control corporal: Puntas de pie.
- Aterrizaje: Piernas juntas, pasada, completar habilidades.
- Sincronización: Timing.

2.2.7.2 Dificultad

Rangos

Bajo 3.5-4.0	Elementos de Gimnasia no cumplen con Rango Medio.
Medio 4.0-4.5	1 Elemento de Gimnasia propio del nivel, ejecutados por al menos 3 atletas en la misma sección.
Alto 4.5-5.0	2 Elementos de Gimnasia propio del nivel, ejecutados por al menos 3 atletas en la misma sección.

Para poder estar en el rango alto debe de presentar al menos 2 elementos de gimnasia propia del nivel (en este ítem pueden hacer combinaciones y variedad para obtener un buen resultado), la gimnasia debe ser ejecutada por al menos 3 deportistas en el mismo segmento.



Serán considerados los siguientes Driver para la puntuación de dificultad:

- Grado de dificultad de las habilidades.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Sincronización de pases.
- Variedad de pases.

2.3. Descuentos

1.0 A los equipos que NO cumplan con las Reglas Generales del desafío.

En caso de presentar ilegalidades Generales o de Habilidades permitidas, se aplicaran los siguientes descuentos.

0.25 por Exceder el tiempo de rutina permitido.

0.25 por presentar elementos como joyas, relojes, etc. y/o Props no adecuados como elementos corto punsantes.

0.5 por presentar habilidades de gimnasia que no correspondan al nivel en el que decidió competir el equipo en cada fase.

3. Proceso de calificación

El 80% del resultado dependerá de la calificación que den los jueces a cada rutina. El 20% restante saldrá del resultado logrado por cada equipo a través de encuestas en stories de Instagram de la siguiente manera:

Al terminar la emisión de la competencia de cada fase, se subirá a las stories de @londphotography o sus patrocinadores una encuesta donde los seguidores podrán votar por su equipo favorito, según la llave en la que hayan clasificado. Ejemplo: Equipo A vs Equipo B.

Para calcular el puntaje final se debe considerar que el puntaje de jueces corresponde a un máximo de 50 puntos y corresponderán al 80% de la valoración final. El puntaje adicional por redes sociales corresponde a un máximo de 5 puntos y corresponderán a un 20% de la valoración final. Es importante tener en cuenta que para calcular el puntaje final vamos a multiplicar el puntaje dado por los jueces por un 80% y el porcentaje obtenido de la encuesta en Instagram por los 5 puntos y por un 20%. De esta manera se obtendrá el puntaje final de cada equipo competidor.



Les recordamos que el concurso no se rige con reglamentos internacionales y NO es un campeonato por lo que las reglas son autónomas de los organizadores y al inscribirse, todos los entrenadores aceptan estas condiciones de participación.

3. Premiación

El Desafío 2.0 premiará solo al equipo campeón con un premio en efectivo de \$1,000 USD a transferir a la cuenta bancaria del entrenador del equipo. Todo el proceso de entrega podrá tomar hasta 30 días hábiles una vez finalizado el concurso. Durante las fechas del concurso, es posible que tengamos algunos premios sorpresa para los finalistas.

Esta es la actualización número 5 del reglamento el día 10 de Febrero del 2021. Es posible tener nuevas actualizaciones hasta el 12 de Febrero de 2021. Estas actualizaciones serán con el ánimo de explicar mejor algunos items y promover la participación de los 32 equipos completos, más no de cambiar las reglas.