

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PORRISMO

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DANCE

(BASADO EN LA REGLAMENTACION IASF 2020)

I. GENERALIDADES DE LOS EVENTOS

II. ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

2.1. DIVISIONES EN COMPETENCIA.

III. REGLAMENTO GENERAL Y PROCEDIMIENTOS

IV. REGLAMENTO DE LA PUESTA EN ESCENA

4.1. GUIA PARA LAS RUTINAS DE COMPETENCIA

4.2. DIRECTRIZ GENERAL DE SEGURIDAD

4.3. COREOGRAFIA, VESTUARIO Y ACCESORIOS

4.4. TIEMPO

4.5. MUSICA

4.6. ELEMENTOS DE APOYO

4.7. INTERRUPCIONES DE LA RUTINA

V. REGLAS ESPECIFICAS

VI. JUZGAMIENTO

6.1. CRITERIOS DE JUZGAMIENTO

I. GENERALIDADES DE LOS EVENTOS

- 1.1. Los eventos de Dance competitivo en Colombia deben estar avalados por la Federación Colombiana de Porrismo.
- 1.2. Los organizadores del evento tendrán el derecho de modificar la hora y el lugar de la competencia y hacer cambios en el evento en caso de que resulten necesarias debido al mal tiempo, problemas de las instalaciones, problemas de producción, o cualquier otra situación que, a juicio de los organizadores son esenciales para la ejecución exitosa del campeonato.
- 1.3. Todos los equipos deben cumplir con el 100% de los requisitos de inscripción de cada organizador.
- 1.4. Cada Organizador a manera discrecional decidirá las divisiones y categorías que ofrecerá en su campeonato. Así mismo cada organización es autónoma para definir su premiación y el número de lugares a premiar y como desarrollar su logística siempre y cuando sea suficiente y acorde con el aforo del evento.
- 1.5. El área mínima de presentación es de 10 mts por 10 mts y se debe contar con piso especializado para danza. Los equipos pueden formarse y presentarse en cualquier lugar dentro del área de competencia. No hay penalidad por salirse de la zona. (piso).

II. ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

2.1. DIVISIONES EN COMPETENCIA:

- 2.1.1. **POM:** Incorpora el uso apropiado de los movimientos técnicos de Pom que son muy fuertes, limpios, precisos y definidos. Se permite usar los conceptos de jazz, hip hop, y high kick para enriquecer la coreografía. Su énfasis está en la ejecución de grupo que incluye sincronización, uniformidad y un excelente uso del espacio. Una coreografía efectiva y dinámica debe enfocarse en la interpretación musical, los efectos visuales, la fluidez, las transiciones novedosas, los niveles, grupos, la complejidad y creatividad de los movimientos y de las habilidades incluidas. Los poms deben ser usados durante toda la rutina. El vestuario debe ser acorde con la disciplina.
- 2.1.2. **HIP HOP:** La coreografía Incorpora un auténtico estilo callejero ejecutado con Groove y estilo. Su énfasis está en la ejecución de grupo que incluye sincronización, uniformidad y un gran uso del espacio. Para una dinámica y efectiva rutina se debe utilizar la música, una novedosa puesta en escena, la complejidad del movimiento, habilidades e inclusión de diferentes estilos de danza urbana. Así mismo el vestuario debe reflejar el estilo de la categoría.
- 2.1.3. **JAZZ DANCE:** Una rutina de jazz incorpora combinaciones estilizadas de danza, cambios de formaciones, trabajo de grupo, extensiones y giros entre otras habilidades. Se debe hacer énfasis en la técnica propia de la disciplina con una ejecución impecable. Así mismo debe darse una importancia mayor a la interpretación y proyección de la puesta coreográfica.

III. REGLAMENTO GENERAL Y PROCEDIMIENTOS

- 3.1. Todos los equipos deben asignar uno o dos REPRESENTANTES (director, asesor, entrenador, coreógrafo) que debe ir consignado en la inscripción. Dichos representantes son los únicos interlocutores entre la organización y el equipo / agrupación. Serán los únicos responsables de adelantar los procesos de inscripción, participación, acompañamiento y reclamación.
- 3.2. Cualquier pregunta sobre las reglas o procedimientos de logística del concurso serán manejados exclusivamente por los representantes quienes se deben dirigir al director técnico del evento.
- 3.3. Cualquier pregunta o reclamación relacionada con los resultados del equipo debe hacerse al director de juzgamiento inmediatamente después de los resultados de la competencia. El director abrirá el espacio para que los representantes puedan elevar sus solicitudes e inconformidades al jurado.
- 3.4. Todos los participantes deben comportarse de manera correcta, mostrar espíritu deportivo y cultural durante toda la competencia, que su presentación sea positiva a la entrada y salida de la zona de presentación, así como a través de la rutina.
- 3.5. Los representantes de cada equipo son responsables de asegurarse que los miembros del equipo, entrenadores, padres y otras personas afiliadas al equipo se comporten adecuadamente.
- 3.6. Los casos de conductas antideportivas o anticulturales serán motivo de descalificación.
- 3.7. Todos los directores, asesores y entrenadores deben tener un plan de emergencia en caso de una lesión. No obstante, los eventos deben contar con servicios de ambulancia y primeros auxilios.
- 3.8. Cualquier interpretación de algún aspecto de este reglamento o cualquier eventualidad que implique alguna decisión no consignada en este reglamento serán determinados por el jurado escogido y el comité organizador.
- 3.9. El comité organizador y los jueces buscarán garantizar que la competencia proceda de una manera consistente con el espíritu general y los objetivos de una competencia sana. Cualquier equipo que no se adhiera a los términos y procedimientos del "Reglamento general y de procedimientos" estará sujeto a la descalificación de la competencia, automáticamente perderá todo derecho a cualquier premio o premios presentados por el evento y sin reembolso económico del valor de la inscripción.
- 3.10. Se realizará una penalización de cinco (5) puntos a los equipos que violen algún aspecto del "Reglamento general y de procedimientos" esta penalidad no se aplicará a las violaciones que específicamente tengan menos valor en este documento.

IV. REGLAMENTO DE LA PUESTA EN ESCENA

4.1. GUIA PARA LAS RUTINAS DE COMPETENCIA

- 4.1.1. No se permitirá la entrada y salida de bailarines durante la rutina de competencia.
- 4.1.2. No se permiten los telones de fondo, efectos especiales o cualquier otro elemento que pueda dañar o alterar el suelo o ambiente del escenario están prohibidos (agua, polvo, animales vivos, escarcha, plumas, fuego, etc)
- 4.1.3. Toda la rutina de competencia debe iniciar y finalizar dentro del piso de competencia, está prohibido saltar fuera del área de competencia.
- 4.1.4. Se pueden realizar sustitución de bailarines en caso de cualquier lesión u otra circunstancia grave. Los sustitutos deben cumplir con las restricciones de edad en las divisiones que compitan.
- 4.1.5. Las mascotas, accesorios, marcas de centro, etc., están prohibidas. En el escenario estará marcado el centro.
- 4.1.6. Para asegurar el cumplimiento del cronograma de competencia, cualquier ritual de equipo, tradiciones o cantos deben realizarse antes de ingresar al piso de competencia. Una vez los participantes se ubiquen en el escenario deben iniciar inmediatamente su rutina. Equipos que se demoren en iniciar recibirán UN (1) PUNTO DE PENALIDAD.

4.2. DIRECTRIZ GENERAL DE SEGURIDAD

- 4.2.1. Todos los equipos deben ser supervisados durante todas las presentaciones o ensayos oficiales por un entrenador calificado.
- 4.2.2. Los entrenadores deben tener en cuenta el nivel de destreza y habilidades de los participantes, así como del equipo prevaleciendo siempre la correcta ejecución de los elementos.
- 4.2.3. No se permite la ejecución de elementos si el entrenador no se encuentra presente brindando supervisión directa.
- 4.2.4. Todos los participantes deben comportarse de una manera en que se muestre un buen espíritu deportivo durante toda la competencia, con una actitud positiva al ingresar y salir del área de presentación, así como a lo largo de la rutina. El entrenador de cada agrupación es responsable de asegurarse de que los bailarines, entrenadores, coreógrafos, directores, padres y otras personas afiliadas a la agrupación se comporten adecuadamente. Casos graves de conductas antideportivas constituyen causal de DESCALIFICACIÓN.

4.3. COREOGRAFÍA, VESTUARIO Y ACCESORIOS

- 4.3.1. La rutina de competencia debe ser aprobada para un público familiar, equipos que presenten coreografía insinuante, ofensiva o vulgar, y/o musicalización con lenguaje

- soez o inapropiado no serán desclasificados pero el jurado hará la recomendación necesaria que afecte el puntaje de impresión general a discreción del jurado.
- 4.3.2.** Todas las coreografías, maquillaje y vestuario deben ser apropiadas para la edad de los participantes y aceptables para público familiar.
 - 4.3.3.** No se permiten entradas, animaciones largas, cánticos, barras, ni rituales de equipo en el momento de competir. Exceptuando un conteo o grito inicial del nombre del equipo. Debe ser corto y por ningún motivo demorar el transcurso normal del evento.
 - 4.3.4.** No está permitido presentarse con medias y/o mallas (medias veladas) que cubren los pies, tacones altos, patines o cualquier otro calzado que sea inapropiado. Se debe usar calzado apropiado para cada división, (zapatillas, tenis, etc.). Se puede bailar descalzo.
 - 4.3.5.** Recomendamos que el vestuario cubra el área de estómago por completo, desde la línea del sostén hacia abajo y alrededor del cuerpo.
 - 4.3.6.** Se recomienda que los bailarines hombres tengan una camisa que esté ajustada, ésta puede ser sin mangas.
 - 4.3.7.** Todos los vestuarios deben ser seguros. Problemas con el vestuario que resulta en la exposición de partes del cuerpo puede ser motivo de descalificación.
 - 4.3.8.** Joyería como una parte de un traje está permitido.
 - 4.3.9.** Los accesorios/PROPS no están permitidos. El único uso de elementos en vestuario (es decir, collares, chaquetas, sombreros, poms, etc.) son permitidos. Se pueden usar y retirar, pero no pueden ser usados para elevar a los atletas de la superficie de competencia.

4.4 TIEMPO

- 4.4.1.** Las coreografías y puestas en escena tendrán la siguiente duración:
 - Solo: 45 segundos a 1:00 minuto.
 - Doble: Un minuto (1:00) a Un minuto y treinta segundos (1:30)
 - Grupo: Un minuto y cuarenta y cinco segundos (1:45 seg) a Dos minutos quince segundos (2:15).
- 4.4.2.** Si un equipo excede el tiempo límite tendrá una PENALIDAD DE TRES (3) PUNTOS por excederse de 3 – 5 segundos, una PENALIDAD DE CINCO (5) PUNTOS por excederse de 6 - 10 segundos, y una PENALIDAD DE SIETE (7) PUNTOS por excederse 11 o más segundos.
- 4.4.3.** Teniendo en cuenta los posibles cambios en velocidad que pueden generar los equipos y dispositivos de sonido, no se generará una deducción hasta que el cronómetro haya superado los 3 segundos
- 4.4.4.** El tiempo comenzará con el primer movimiento coreográfico o nota musical y termina con el último movimiento coreográfico o nota musical. Lo que ocurra de último.
- 4.4.5.** Con el fin de mantener la competencia en el tiempo, los equipos deben entrar en el piso presentación lo más rápidamente posible. Los equipos tendrán un tiempo limitado para entrar en el piso y comenzar su rutina. Elaborar entradas con coreografía no será permitido.

4.5. MÚSICA

- 4.5.1. Las pistas musicales deben estar bien grabadas, con buen volumen y masterizadas, los cortes musicales deben ser armónicos como los efectos.
- 4.5.2. Cada equipo debe tener un representante responsable de poner la música. Esta persona debe llevar el cd o dispositivo de audio a la consola de la música y pulsar "play" y "stop" para el equipo.
- 4.5.3. Se recomienda tener diferentes copias de la pista en diferentes dispositivos.
- 4.5.4. Se debe asegurar que la letra de la música sea apropiada para todos los miembros de la audiencia.
- 4.5.5. Es responsabilidad exclusiva del entrenador cumplir con las reglas de propiedad intelectual para el uso de la música. (Usar música con sus respectivas licencias de uso, o libre de derechos de autor).

4.6. ELEMENTOS DE APOYO.

- 4.6.1. Los elementos de apoyo no están permitidos, definiendo "elemento de apoyo" como cualquier elemento que no esté sujeto al vestuario; prendas del vestuario se pueden quitar, pero no se puede bailar con ellas. Se permitirá el uso de pompones en la división.
- 4.6.2. No se permiten escenografías o apoyos visuales como videos o presentaciones.

4.7. INTERRUPCIONES DE LA RUTINA

- 4.7.1. Circunstancias imprevistas: Si se presentan factores que afecten la ejecución de la rutina que no son responsabilidad del equipo, la rutina debe interrumpirse. El equipo llevará a cabo la rutina de nuevo en su totalidad, pero sólo se evaluará desde el punto donde se produjo la interrupción. El grado y los efectos de la interrupción serán determinados por los jueces de la competencia.
- 4.7.2. En el caso de rutina sea interrumpida por una falta propia del equipo, este debe continuar la rutina o retirarse de la competencia. El jurado determinará si se permite que el equipo continúe la rutina. Si se decide por los jurados, el equipo llevará a cabo la rutina de nuevo en su totalidad, pero sólo se evaluará desde el punto en que se produjo la interrupción.
- 4.7.3. En caso de presentarse una lesión dentro de la rutina el entrenador o el juez pueden tomar la decisión de detener la rutina. El entrenador tomará la decisión de continuar o no en la competencia. El equipo tendrá la oportunidad de volverse a presentar después de un receso prudente determinado por el director técnico del evento; la rutina se presentará en su totalidad y se evaluará desde el momento en que se produjo la interrupción. El participante lesionado no podrá volver a presentarse a menos que se reciba un formulario de autorización por parte del personal médico, un padre de familia (si está presente) y el entrenador del equipo.

V. REGLAS ESPECIFICAS

HIP HOP, POM & JAZZ JUNIOR, SENIOR Y DIVISIONES OPEN

* Indica una restricción adicional o regla específica para la categoría de Pom

EJECUCIÓN POR ATLETA	
Gimnasia y habilidades aéreas de estilo urbano son permitidas, pero no son requeridas en todas las divisiones dadas las siguientes limitaciones:	
1*	Habilidades invertidas: a. Habilidades no aéreas (que no involucren fase de vuelo) están permitidas (Ejemplo: parada de cabeza) b. Habilidades aéreas con soporte de manos que aterrizan en una inversión perpendicular o inversión de hombro están permitidos. c. Habilidades invertidas: Habilidades invertidas con fase de vuelo (aéreas) con soporte de manos no están permitidas mientras se están sosteniendo poms.
2	Habilidades que involucran rotación de la cadera sobre la cabeza: a. Habilidad con apoyos de manos deben tener las manos libres (Excepción: Rollos hacia delante, hacia atrás con poms están permitidos y además el uso apropiado del poms con manos libres) b. Se permiten habilidades no aéreas. c. Habilidades aéreas con soporte manual son permitidas siempre y cuando este limitados a dos habilidades consecutivas que tengan rotación de cadera sobre cabeza. d. Habilidades aéreas sin soporte manual son permitidas dadas las siguientes condiciones: i. No implique más de una transición de giro. (twisting) ii. No esté conectada con otra habilidad que esté en el aire con rotación de la cadera sobre la cabeza sin apoyo de las manos. iii. Se limiten a dos habilidades consecutivas de rotación de cadera sobre la cabeza.
3	La gimnasia simultanea por encima o debajo de otro bailarín que incluya rotación de cadera sobre cabeza de AMBOS bailarines no está permitida
4	Únicamente las caídas sobre los hombros, la espalda o a una posición sentada son permitidas siempre y cuando la altura del bailarín durante la fase de vuelo no supere el nivel de la cadera. (Aclaración: No se permiten caídas directamente a las rodillas, muslos, frente o cabeza)
5*	a. Caer en una posición de push up (flexión de pecho) puede implicar cualquier salto. a. Caer en una posición de push-up en la superficie de competencia desde un salto en el cual las piernas estén frente al cuerpo y se abren hacia atrás para caer en la posición, no esta permitida con poms en las manos.

EJECUCIÓN POR GRUPOS O DUETOS	
alzadas o elevaciones de pareja se permiten, pero no se requiere en todas las divisiones dadas las siguientes limitaciones:	
1	<u>Un bailarín de apoyo</u> no tiene que mantener el <u>contacto</u> con la superficie de presentación siempre y cuando la altura de la habilidad no exceda el <u>nivel de los hombros</u> .
2*	Al menos un <u>bailarín de apoyo</u> debe mantener el contacto con el <u>bailarín ejecutante</u> durante toda la habilidad por encima del nivel de la cabeza. (Excepción: cuando un <u>bailarín que ejecutante</u> es apoyado por un solo <u>bailarín de apoyo</u> , puede ser soltado en cualquier nivel siempre que: a. El <u>bailarín ejecutante</u> no pase a través de una posición <u>invertida</u> después de ser soltado mientras está en el aire. b. El <u>bailarín ejecutor</u> sea atrapado ó apoyado en la superficie del escenario por uno o más <u>bailarines de apoyo</u> . c. El <u>bailarín ejecutante</u> no sea "recibido" en una posición <u>prona</u> (boca abajo). d. Todos los bailarines de apoyo deben tener las manos libres durante la habilidad para asistir en el apoyo/recepción/movimiento suelto.

3	Se permite la <u>rotación de la cadera sobre la cabeza</u> del <u>bailarín ejecutor</u> siempre y cuando haya <u>contacto</u> entre el bailarín ejecutor y al menos un bailarín de apoyo hasta que el bailarín ejecutor regrese a la superficie del escenario o regrese a la Posición vertical (de pie).
4	Inversiones verticales están permitidas siempre y cuando: a. El <u>bailarín de apoyo</u> mantenga el contacto con el <u>bailarín ejecutor</u> hasta que este último regrese a la superficie de competencia o a una posición vertical (de pie). b. La altura de los <u>hombros del bailarín ejecutor</u> exceda el <u>nivel de hombros del bailarín de apoyo</u> debe haber al menos un bailarín adicional "cuidando" sin recibir peso directo del bailarín ejecutor. (cuando haya 3 bailarines de apoyo, no se requiere la persona adicional (spotter)).

DESMONTES EJECUTADOS POR AGRUPACIONES O DUETOS Desmontes a la superficie de presentación. (Aclaración: los movimientos sueltos pueden ser asistidos, pero no son obligatorios).

1*	Un <u>bailarín ejecutante</u> puede saltar, pasar o ser impulsado por un <u>bailarín de apoyo</u> siempre y cuando: a. Al menos una parte del cuerpo del <u>bailarín ejecutor</u> este al <u>nivel de la cabeza</u> o por debajo en ella en el punto más alto del movimiento suelto. a.. El punto más alto del movimiento suelto <u>no eleva las caderas del bailarín ejecutor por encima del nivel de la cabeza.</u> b. El <u>bailarín ejecutor</u> no podrá pasar boca abajo o en posición <u>invertida</u> después del lanzamiento.
2*	Un <u>bailarín de apoyo</u> puede lanzar a un <u>bailarín ejecutor</u> siempre y cuando: a. Al menos una parte del cuerpo del <u>bailarín ejecutor</u> este el <u>nivel de la cabeza</u> o por debajo de ella en el punto más alto del movimiento suelto. a. <u>El punto más alto de la habilidad no eleve las caderas del bailarín ejecutor por encima del nivel de la cabeza.</u> b. <u>El bailarín ejecutor</u> puede estar en posición <u>invertida</u> o boca arriba cuando se le suelta pero debe aterrizar sobre sus pies. b.. <u>El bailarín ejecutor no puede estar en posición invertida cuando se le suelta</u> c. <u>El bailarín ejecutor</u> no puede pasar por una <u>posición invertida</u> después de ser liberado. c.. <u>El bailarín ejecutor no puede pasar por una posición boca abajo o invertida después del movimiento suelto..</u>

**HIP HOP, POM & JAZZ
TINY, MINI Y YOUTH**

* Indica una restricción adicional o regla específica para la categoría de Pom

EJECUCIÓN POR ATLETA

Gimnasia y habilidades aéreas de estilo urbano son permitidas, pero no son obligatorias en todas las divisiones dadas las siguientes limitaciones:

1*	Habilidades invertidas: a. Habilidades no aéreas están permitidas (Ejemplo: parada de cabeza) b. NO se permiten las habilidades aéreas con o sin apoyo manual que aterrizan en una inversión perpendicular o de hombro. (Aclaración: Puede no tener un impulso hacia atrás en el aire en la aproximación de la habilidad) c. <u>Habilidades invertidas: No se permiten habilidades invertidas aéreas con apoyo de mano mientras se sostienen los Poms</u>
2	Habilidades con <u>rotación de la cadera sobre la cabeza</u> : a. Con el apoyo de las manos se debe usar la(s) mano(s) libre(s) para el apoyo (Excepción: Rollos hacia adelante y hacia atrás. Se permiten los poms libres) b. Se permiten habilidades no aéreas. c. Habilidades aéreas con soporte manual son permitidas siempre y cuando:

	<p>i. Estén limitados a dos habilidades consecutivas y rotación de cadera sobre cabeza.</p> <p>ii. No es <u>aéreo</u> en la aproximación (iniciación de la habilidad), pero puede ser aéreo en el descenso. (Aclaración: En el descenso las manos deben tocar el suelo antes de que los pies salgan del suelo)</p> <p>d. Las habilidades <u>aéreas SIN</u> apoyo de manos no están permitidas (Excepción: Rueda volada que no esté conectada con otra habilidad con la cadera sobre la cabeza)</p>
3	La gimnasia simultanea por encima o debajo de otro bailarín que incluya la rotación de cadera sobre cabeza de ambos bailarines no está permitida.
4	Caer directamente sobre la rodilla, muslo, espalda, la frente, la cabeza, el hombro o sentados en el suelo de presentación no está permitido a menos que el bailarín descargue el peso primero sobre las (s) mano (s) o pie(s).
5*	<p>a. Caer en una posición de push-up puede involucrar cualquier salto</p> <p>a. Caer en una posición de push-up en el suelo de competencia desde un salto en el cual las piernas estén frente al cuerpo y se deban balancear hacia atrás no esta permitido mientras se sostienen los Poms.</p>

EJECUCIÓN POR GRUPOS O DUETOS alzadas o elevaciones de parejas se permiten, pero no se requiere en todas las divisiones con las siguientes limitaciones:

1	El <u>bailarín ejecutor</u> debe mantener <u>contacto</u> con un bailarín de apoyo que esté en <u>contacto</u> directo con la superficie del escenario.
2	Al menos un <u>bailarín de apoyo</u> debe mantener el <u>contacto</u> con el (los) <u>bailarín (es) ejecutor (es)</u> durante toda la habilidad por encima del <u>nivel del hombro</u> .
3	Se permite la <u>rotación de la cadera sobre la cabeza del bailarín ejecutor</u> siempre y cuando: <p>a. El <u>contacto</u> entre el <u>bailarín ejecutor</u> y al menos uno de los <u>bailarines de apoyo</u> se mantenga hasta que el <u>ejecutor</u> regrese a la superficie del escenario o esté volviendo a la posición vertical.</p> <p>b. El <u>bailarín ejecutor</u> está limitado a una rotación de <u>cadera sobre cabeza CONTINUA</u>.</p>
4	Inversión vertical está permitida siempre y cuando: <p>a. El <u>contacto</u> entre el <u>bailarín ejecutor</u> y al menos uno de los <u>bailarines de apoyo</u> se mantenga hasta que el <u>bailarín ejecutor</u> regrese a la superficie del escenario o esté volviendo a la posición vertical.</p> <p>b. Cuando la <u>altura de los hombros del bailarín ejecutor</u> exceda el nivel de los hombros, debe haber al menos un bailarín adicional para asistir, este no puede soportar el peso directamente del <u>bailarín ejecutor</u> (Aclaración: cuando hay 3 bailarines de apoyo no se requiere un lugar adicional)</p>

DESMONTES EJECUTADOS POR AGRUPACIONES O DUETOS- Desmontes a la superficie de presentación Los movimientos sueltos pueden ser asistidas pero no obligatorias dadas las siguientes limitaciones.

1	Un <u>bailarín ejecutor</u> puede saltar, pasar o ser impulsado por otro <u>bailarín de apoyo</u> siempre y cuando: <p>a. En el punto más alto del movimiento suelto no eleva la <u>cadera del bailarín ejecutante</u> por encima del <u>nivel de cabeza</u>.</p> <p>b. El <u>bailarín ejecutor</u> no podrá pasar en posición <u>invertida o boca abajo después</u> del lanzamiento.</p>
2	Un bailarín de apoyo puede lanzar a un <u>bailarín ejecutor</u> siempre y cuando: <p>a. El punto más alto del lanzamiento no eleve las caderas del bailarín ejecutor por encima del <u>nivel de la cabeza</u>.</p> <p>b. El <u>bailarín ejecutor</u> no esté en posición <u>invertida o boca arriba</u> cuando se le suelta</p> <p>c. El <u>bailarín ejecutor</u> no puede pasar por una posición boca abajo o invertida después del lanzamiento</p>

VI. JUZGAMIENTO

El panel de jueces estará integrado por personas altamente reconocidas y con amplia trayectoria en danza y de juzgamiento. Cada disciplina contará con criterios de calificación y planillas específicas. Mientras los equipos hacen su presentación los jueces evaluarán la rutina utilizando un sistema de puntuación de 1-100; las calificaciones de todos los jueces serán promediadas para determinar el puntaje final del equipo.

Los entrenadores recibirán al final de la competencia las planillas de calificación donde podrán observar la evaluación, valoración y deducciones realizadas por los jueces. Así mismo se publicará el orden de los resultados de todas las divisiones, categorías y modalidades

6.1. CRITERIOS DE JUZGAMIENTO

Los criterios de Juzgamiento se encuentran detallados en las planillas de calificación que acompañan a este reglamento ; Archivo adjunto.