

# REGLAS GENERALES Y POLÍTICAS

EVENTOS Y CAMPEONATOS ASMEX



**ASMEX**  
C H E E R & D A N C E

**@ASMEX Cheer & Dance**

[www.asmex.mx](http://www.asmex.mx)

### I. REGLAMENTACIÓN Y CATEGORÍAS.

Nuestras competencias se rigen en base a estándares de Normatividad Nacional e Internacional. **ASMEX** seguirá los reglamentos y lineamientos vigentes de los organismos rectores y referentes del deporte de Animación en México y el Mundo; la **Federación Internacional de Porristas ICU, Federación Mexicana de Porristas y Grupos de Animación FMPGA, así como los de USASF/IASF.**

Podrás consultar el Reglamento actualizado, así como la oferta de categorías solicitándolo a tu asesor personalizado, en nuestra página web [www.asmex.mx](http://www.asmex.mx) o redes sociales **ASMEX Cheer & Dance.**

### II. ÁREA O SUPERFICIE DE COMPETENCIA.

- Los participantes deben comenzar y terminar la rutina dentro del área de competencia.
- El área de competencia será determinada por ASMEX de acuerdo con el tamaño de La instalación utilizada. La medida aproximada del piso será de 54 por 42 pies (16.5 x 12.8 mts) en 9 líneas.
- Todas las habilidades deben originarse y terminarse dentro de los límites del piso competencia, No se permiten habilidades o transiciones fuera del mismo.
- Se hará una deducción por atleta que hace contacto fuera de los límites del área de competencia con dos pies, dos manos, pie-mano. **NOTA:** el monto de la deducción se incluirá en las hojas de deducciones y penalizaciones que se encuentran en los anexos de la presente convocatoria.
- Se permite el uso de Megáfonos, Letreros, Banderas y Pompones.
- Todos los marcadores de "centro" que sean diferentes a Megáfonos, Letreros, Banderas o Pompones están prohibidos sobre el área de competencia.

### III. EDADES.

Para el caso de límites mínimos y máximos de edad se tomará en referencia los años cumplidos o por cumplir del atleta del **1 de Enero al 31 de Diciembre en el año de la competencia.**

**a). Ejemplo límite mínimo de edad:** Si en una categoría el parámetro de edad mínima es de 6 años, el atleta podrá competir teniendo 5 años, siempre y cuando cumpla 6 entre el día de la competencia y el 31 de diciembre.

**b). Ejemplo límite máximo de edad:** Si en una categoría el parámetro de edad máxima es de 14 años, el atleta podrá competir teniendo 15 años, siempre y cuando haya cumplido los 15 años entre el día 1 de enero y el día de la competencia.

La **suplantación o falsificación** de documentos de carácter oficial y personal como: Actas de nacimiento, Identificaciones y demás medios autorizados por ASMEX que sirvan para comprobar la edad de los atletas, y sean detectados como falsos o alterados, traerán consigo la **descalificación directa de las personas incurridas.**

La **veracidad** del contenido en nuestros formatos de los datos presentados para generar las credenciales oficiales **es responsabilidad del Entrenador**, Directivo o persona designada para llevar a cabo este proceso, mismo que protesta al hacer envío de ellos de decir verdad y que los datos son auténticos.

### IV. SISTEMA DE COMPETENCIA.

#### CATEGORÍAS CON 10 EQUIPOS PARTICIPANTES O MENOS.

Todos los equipos registrados en categorías con menos de 10 escuadras participantes competirán ambos días del campeonato. Su modo consistirá en el sistema de semifinales y finales, donde la participación del 1er día tendrá un valor del 30%, el 2do día el 70% del total de su calificación.

El equipo con mayor puntaje una vez sumados el valor de su participación en ambos días restando si corresponde las deducciones y penalizaciones correspondientes (en semifinales y finales) será el ganador.

### **CATEGORÍAS CON MÁS DE 10 EQUIPOS PARTICIPANTES.**

Todos los equipos registrados en categorías con más de 10 escuadras participantes competirán bajo el sistema de semifinales con eliminación, donde solo **los primeros 10 lugares clasificarán** a las finales.

Los equipos acumulan un 30% en semifinales y un 70% derivado del segundo día. El equipo con mayor puntaje una vez sumados el valor de su participación en ambos días (semifinales y finales) será el ganador. **Excepción:** ASMEX se reserva el derecho de añadir equipos a la lista de finalistas en caso de ser necesario, siempre y cuando esto garantice una competencia justa y equitativa.

### **DISPOSICIONES GENERALES SOBRE EL SISTEMA DE COMPETENCIA.**

Al final del 1er día de participación (semifinal), y después de la entrega oficial de las hojas de calificación correspondientes, se publicarán los rankings de cada categoría con la puntuación obtenida, así como los equipos clasificados a las finales.

Al finalizar el 2do día de competencia una vez concluida la premiación oficial, se publicarán los rankings de cada categoría y las hojas de calificación estarán disponibles para su revisión y entrega.

Todos los equipos deberán competir en la misma categoría y con los mismos integrantes ambos días del campeonato.

**Excepciones:** Sustitución o cambio autorizado por lesión por parte de nuestro cuerpo médico, en caso que ASMEX detecte la selección incorrecta de

categoría, que por propio error de ASMEX el equipo haya sido registrado en una categoría diferente a la original o las demás consideraciones no descritas en la presente convocatoria y que pongan en riesgo la integridad, seguridad, espíritu deportivo y juego limpio dentro de nuestros eventos y campeonatos mismas que, para las cuales ASMEX se reserva el derecho de autorizar o negar su consideración.

### **V. MÚSICA E INICIO DE RUTINA.**

- a) Duración de rutina.
  1. Equipos Cheer & Dance: Mínimo 2:10 – 2:30 Máximo.
  2. Categorías Dance Show: Mínimo 2:10 – 3:00 Máximo.
  3. Categorías Special Needs: Mínimo 1:50 – 2:30 Máximo.
  4. Competencias Individuales: Mínimo 1:00 – 1:30 Máximo.
  5. Equipos de Exhibición: Mínimo 1:40 – 3:00 Máximo.
- b) El tiempo límite de duración de rutina es independiente de la duración de la pista, tomando en cuenta como inicio de rutina el primer “beat musical” o movimiento coordinado en conjunto por el equipo, exceptuando de esto los movimientos, gritos u órdenes de preparación que den lugar a la formación de inicio de rutina del equipo siempre y cuando el tiempo de preparación no exceda **30 segundos**.
- c) Es obligación de cada equipo contar con su edición musical correspondiente y nombrar un representante de cabina de audio, mismo que será el encargado de probar la música con 6 equipos de anticipación al suyo y dar la orden de inicio de la música.
- d) La revisión de la duración de cada pista musical es responsabilidad del equipo.
- e) La música se reproducirá en el formato, calidad y medio proporcionado por el equipo.



**ASME X**  
C H E E R & D A N C E

# REGLAS GENERALES Y POLÍTICAS

## EVENTOS Y CAMPEONATOS ASME X

- f) El área de aviso de penalización por tiempo límite será en la propia cabina de audio.
- g) Si el equipo, participa en más de una categoría, deberá tener sus ediciones musicales separada en el formato de memoria USB o CD.
- h) El uso tabletas, laptops, teléfonos celulares, o algún otro dispositivo diferente al CD o memoria USB es responsabilidad de cada equipo, siendo ASME X ajeno a la calidad del audio o atrasos que, en caso de ocurrir traerán consigo la penalización correspondiente.
- i) En caso de no poder iniciar la música por error propio del representante del equipo transcurridos 30 segundos de la entrada del equipo al área de competencia, **se penalizará con 5 puntos.**
- j) Si el equipo no está presente a la hora asignada para su competencia por motivos ajenos a lesión, accidente, o por autorización expresa de ASME X tendrá una **penalización de 5 puntos.**

### VI. MÚLTIPLES PARTICIPACIONES (CROSSOVER).

Se permite como máximo la participación en 3 ocasiones para hombres y mujeres en una misma división con la misma delegación o equipo. Si un atleta compite en ambas divisiones (Baile y Porra) con su misma delegación deberá cubrir el 50% de una inscripción "Local" por concepto de participación en división adicional, en la cual tendrá derecho a un máximo de 3 participaciones. Si un atleta compite delegaciones o equipos diferentes tendrá que cubrir una inscripción "Local" completa por cada delegación adicional en la que compite, con la cual tendrá derecho a un máximo de 3 participaciones.

### VIII. SISTEMA DE DEDUCCIONES ASME X CHEER & DANCE.

#### SISTEMA DE DEDUCCIONES DIVISIÓN CHEER:

##### 1.- INFRACCIONES EN RUTINAS

#### FALLA DEL ATLETA / ATHLETE FALL (AF) - 0.25 PUNTOS.

Caída a la superficie de presentación durante la ejecución de Gimnasia y/o Saltos, por ejemplo:

- Mano, manos o cabeza hacia abajo durante la ejecución de Gimnasia y/o Saltos.
- Rodilla o rodillas hacia abajo durante la ejecución de Gimnasia y/o Saltos.

#### FALLA EN CONSTRUCCIÓN / BUILDING FALL (BF) - 0.75 PUNTOS.

Caídas en transición o ejecutando un elemento de construcción ya sea Subida, Pirámide y/o Lanzamiento, por ejemplo:

- La base, flyer y/o spot cae a la superficie de presentación durante la ejecución de un elemento de construcción.
- Caer a una cuna y no ser atrapado o tocar el piso.

#### FALLA GRAVE EN CONSTRUCCIÓN / MAJOR BUILDING FALL (MBF) - 1.25 PUNTOS.

Caída a la superficie de presentación desde una Elevación, Pirámide o Basket por la Flyer, Bases o Spots, por ejemplo:

- Caída de la Flyer a la superficie de presentación.
- Múltiples bases y/o Spots caen a la superficie de presentación.
- La Flyer cae sobre la base y/o Spot y el mismo cae a la superficie de presentación.

#### DEDUCCIÓN MÁXIMA (MAX) - 1.75 PUNTOS.

Cuando se deban aplicar varias deducciones durante una Elevación o Basket (para un solo grupo) o durante una secuencia de Pirámide ya sea en transición o durante la ejecución de los elementos, la suma de esas deducciones no deberá ser mayor a **1.75 puntos.**

- Durante las pirámides donde una caída continúa afectando otras partes de la pirámide, la deducción no excederá de **1.75 puntos**.
- Dos pirámides separadas resultarán en deducciones separadas. La deducción Máxima para una pirámide no excederá la suma de 2 deducciones consideradas como "MAX" y un total de **3.5 puntos**.

### 2.- INFRACCIONES AL REGLAMENTO

#### ATLETA FUERA DEL ÁREA (FA) - 0.25 PUNTOS.

La superficie de presentación se define como el piso de competencia de **42 x 54 pies (12.8 X 16.5 m.)** aproximadamente en **9 líneas**.

El límite de la competencia se define como la superficie de presentación y cualquier límite o demarcación adyacente inmediato.

Se aplicará una deducción de **0.25 puntos** por cada ocasión que un atleta haga contacto con al menos dos extremidades fuera del límite del área de competencia, por ejemplo:

- Ambos pies, mano-pie, ambas manos, 1 rodilla-1 mano, espalda completa al piso, para ello ASMEX establecerá demás criterios que puedan prevalecer.
- Pisar con ambos pies o extremidades, o simplemente pasar el límite con una extremidad no es una violación a los límites del área de competencia, ya que según los criterios mencionados en el párrafo anterior no se considera que el atleta esté fuera del área de competencia.

#### TIEMPO LÍMITE (TL+-) - 0.25 PUNTOS.

Los equipos que exceden el tiempo asignado en **1.0 o más segundos** están sujetos a una deducción de **0.25 puntos**. Los jueces usarán un cronómetro para medir el tiempo oficial y no emitirán una deducción hasta

que su cronómetro muestre un tiempo que **exceda los 2.0 segundos** del tiempo asignado, reconociendo la posible variación causada por la velocidad de reacción humana y del sistema de sonido.

Todos los elementos ejecutados después de **2.0 segundos** al tiempo límite permitido se consideran como no válidos y por lo tanto no conformarán parte de la evaluación.

En el caso de que pueda existir alguna variación en el sistema de sonido, se contará como tiempo de duración aquel que se señale en el código fuente o archivo original proporcionado por el equipo, y en su caso añadir el tiempo transcurrido en la de ejecución de elementos fuera de música.

Para todos los casos el cronometraje de inicio de rutina iniciará al primer beat musical y/o al primer movimiento coordinado llevado a cabo por el equipo fuera del tiempo otorgado para entrar y salir del área de competencia.

Tiempo permitido de duración de rutinas en minutos:

- Equipos Cheer & Dance: Mínimo 2:10 – 2:30 Máximo.
- Categorías Dance Show: Mínimo 2:10 – 3:00 Máximo.
- Categorías Special Needs: Mínimo 1:50 – 2:30 Máximo.
- Competencias Individuales: Mínimo 1:00 – 1:30 Máximo.
- Equipos de Exhibición: Mínimo 1:40 – 3:00 Máximo.

#### IMAGEN NO APROPIADA (IN) - 0.25 PUNTOS.

Cualquier coreografía, uniforme y/o música inapropiada, así como las violaciones que rompan la política de imagen, recibirán una deducción de **0.25 puntos**, independiente de aquellas contempladas como penalizaciones administrativas.





**ASMEX**  
CHEER & DANCE

# REGLAS GENERALES Y POLÍTICAS

## EVENTOS Y CAMPEONATOS ASMEX

### ELEMENTOS NO PERMITIDOS (GIMNASIA Y CONSTRUCCIÓN).

**Gimnasia No Permitida (GNP) - 0.50 Puntos.** Los elementos de Gimnasia y Saltos fuera de nivel y las pautas generales de seguridad recibirán una deducción de **0.50 puntos**.

**Construcción No Permitida (CNP) 1.0 Puntos.** Los elementos de construcción realizados fuera de nivel recibirán una deducción de **1.0 puntos**.

### SISTEMA DE DEDUCCIONES DIVISIÓN DANCE:

#### INFRACCIONES EN RUTINAS Y AL REGLAMENTO.

#### CHOQUES (CH) - 0.25 PUNTOS.

Choques en transición o ejecutando elementos Técnico-Coreográficos entre 2 o más atletas se aplicará una deducción de **0.25 puntos**, por ejemplo:

- Choques entre uno o varios integrantes durante una transición entre formaciones o progresiones.
- Choques, toques no intencionales o golpes al realizar elementos de acrobacia o virtuosismo en cualquiera de las 3 etapas de estos (preparación, ejecución del elemento o aterrizaje).

#### ERRORES EVIDENTES DE MEMORIA (EE) - 0.5 PUNTOS.

#### CAÍDAS (C) - 0.25, 0.5, 1.0 PUNTOS.

Caídas de pompones:

- Se aplicará una deducción de **0.25 puntos** por cada ocasión que un pompón caiga al piso de manera accidental y/o es recuperado en la misma formación coreográfica.
- Se aplicará una deducción de **0.5 puntos** por cada ocasión que un pompón cae al piso de manera accidental y es recuperado en formaciones coreográficas posteriores.
- Se aplicará una deducción de **1.0 puntos** por

cada ocasión que un pompón cae al piso de manera accidental y es recuperado en formaciones coreográficas posteriores.

Caídas en transición o ejecutando elementos técnico-coreográficos se aplicará una deducción de **0.5 puntos**.

- Caídas al finalizar elementos técnicos como giros y saltos. Se debe acreditar con claridad la intención de la finalización de un elemento en caso de que este termine a nivel de piso.
- Caídas al ejecutar elementos acrobáticos y de gimnasia como Aerials, Head Springs, etc.

#### ATLETA FUERA DEL ÁREA (FA) - 0.5 PUNTOS.

La superficie de presentación se define como el piso de competencia de **42 x 54 pies (12.8 X 16.5 m.)** aproximadamente, y todos los atletas deberán permanecer durante la superficie de competencia ejecutando la coreografía programada, y se aplicará una deducción de **0.5 puntos** por cada atleta que salga de la superficie de presentación para dejar de ejecutar parcialmente la rutina.

#### TIEMPO LIMITE (TL +/-) - 0.5 PUNTOS.

Los equipos que exceden el tiempo asignado en **1.0 o más segundos** están sujetos a una deducción de **0.5 puntos**.

Los jueces usarán un cronómetro para medir el tiempo oficial y no emitirán una deducción hasta que su cronómetro muestre un tiempo que **exceda los 2.0 segundos** del tiempo asignado, reconociendo la posible variación causada por la velocidad de reacción humana y del sistema de sonido.

Todos los elementos ejecutados después de **2.0 segundos** al tiempo límite permitido se consideran como no válidos y por lo tanto no conformarán parte de la evaluación.

En el caso de que pueda existir alguna variación en el sistema de sonido, se contará como tiempo de duración aquel que se señale en el código fuente o archivo original proporcionado por el equipo, y en su caso añadir el tiempo transcurrido en la de ejecución de elementos fuera de música.

Para todos los casos el cronometraje de inicio de rutina iniciará al primer beat musical y/o al primer movimiento coordinado llevado a cabo por el equipo fuera del tiempo otorgado para entrar y salir del área de competencia.

Tiempo permitido de duración de rutinas en minutos:

- Equipos Cheer & Dance: Mínimo 2:10 – 2:30  
Máximo.
- Categorías Dance Show: Mínimo 2:10 – 3:00  
Máximo.
- Categorías Special Needs: Mínimo 1:50 – 2:30  
Máximo.
- Competencias Individuales: Mínimo 1:00 – 1:30  
Máximo.
- Equipos de Exhibición: Mínimo 1:40 – 3:00  
Máximo.

### IMAGEN INAPROPIADA (IN) 0.5 PUNTOS.

Cualquier coreografía, uniforme y/o música inapropiada, así como las violaciones que rompan la política de imagen, recibirán una deducción de **0.5 puntos**, independiente de aquellas contempladas como penalizaciones administrativas.

### ELEMENTO NO PERMITIDO (NP) - 1.0 PUNTOS.

Se aplicará una deducción de **1.0 Puntos** para los elementos Técnico-Coreográficos, de Gimnasia Cargas, Saltos, Patadas y Giros fuera de nivel.

- Lifts o cargadas que no acrediten la seguridad de los integrantes. Las bases que soportan el elemento y la estabilidad del ejecutante deben ser claras y evidentes.

### CAÍDA GRAVE (CG) - 1.0 PUNTOS.

Caídas directamente a la superficie de presentación

desde un elemento Técnico-Coreográfico, Cargas, Saltos, Patadas y Giros, serán consideradas como graves y se aplicará una deducción de 1.0 puntos., por ejemplo:

Caída de la persona que sube y cae al piso sin que sea atrapado por otro.

### DEDUCCIONES PARA DIVISIONES CHEER & DANCE CONDUCTA ANTIDEPORATIVA (CA) - 1.0 PUNTOS.

Cuando un entrenador se encuentre realizando cualquier aclaración con un oficial, juez, directivo de ASMEX u otros entrenadores, atletas y padres/espectadores, deberá mantener una conducta profesional adecuada. De lo contrario se hará acreedor a una deducción de **1.0 puntos** y la expulsión del entrenador o descalificación.

Algunos ejemplos son:

- Contacto físico inapropiado y/o deliberado entre atletas durante el evento.
- Abuso de equipo o cualquier elemento asociado con el evento.
- Usar lenguaje o un gesto que sea obsceno, ofensivo o insultante.
- Usar lenguaje o gestos que ofenden la raza, religión, color, ascendencia u origen nacional o étnico.
- No realizar una rutina.
- Festejo al iniciar o finalizar la rutina.
- Mostrar disidencia hacia la calificación de la decisión oficial ya sea por palabra o acción.
- Amenaza a un representante del evento.
- Críticas públicas de un incidente relacionado con un Oficial, Juez, Directivo de ASMEX o Representante del evento.

### ATLETAS REQUERIDOS (AR+) - 5.0 PUNTOS.

Si un equipo compite con menos del número mínimo de atletas para su división específica, no se aplicará una deducción si ese equipo está registrado y autorizado con la cantidad mínima de atletas requerida para esa división.

Equipos que se registran con el número indicado y compiten con menos de la cantidad de atletas requerida para la división se moverán a la división correcta o se aplicará una deducción de **5.0 puntos**.

Desde la perspectiva de evaluación, todos los equipos que compitan con menos atletas requeridos serán calificados como si cumplieran con el requisito mínimo de atletas, puesto que la deducción se plasma en la hoja registrada para ello.

### GENERALES.

El presente sistema de muestra deducciones y penalizaciones de manera informativa pero no limitativa a aquellas que hubiere por fallas técnicas, tiempo y espacio.

Todos los equipos, atletas, entrenadores, directivos, responsables, padres de familia y público acompañante, participantes en campeonatos de la marca ASMEX, se encuentran sujetos a las sanciones indicadas en las disposiciones oficiales dadas a conocer en la convocatoria oficial del campeonato, así como las publicadas en la tabla de deducciones y penalizaciones ASMEX.

### IX. SOLICITUD DE REVISIÓN DE DEDUCCIONES:

- Contaremos con un área especial para revisión de penalizaciones, donde las solicitudes se recibirán única, exclusiva y obligatoriamente antes de finalizar su bloque de participación, vía expresa del entrenador o directivo responsable previamente registrado.
- Las hojas de deducciones y penalizaciones estarán disponibles (para su vista) antes del fin de cada bloque de competencia, anuncio de resultados y/o publicación de rankings oficiales.
- Al hacer la solicitud de revisión el entrenador directivo o responsable según sea el caso, contará con 10 minutos sin prórroga para

explicar por escrito cual es el motivo, se procederá a su revisión y se dará aviso de procedencia o no.

- La solicitud de revisión de penalizaciones podrá ser solicitada únicamente UNA VEZ por cada rutina, y la resolución que emane después de llevarse a cabo el procedimiento es FINAL.
- Para poder solicitar una revisión, es obligación de los entrenadores, directivos o responsables presentarse en el área correspondiente inmediatamente después de terminada su rutina de competencia, y ahí ser notificado sobre aquellas deducciones aplicadas, ya que no se aceptarán reclamaciones una vez publicados los resultados.

**IMPORTANTE:** Para poder solicitar una revisión, es obligación que los entrenadores, directivos o responsables se presenten en el área correspondiente inmediatamente después de terminada su rutina de competencia, para ahí poder ser notificado sobre aquellas deducciones aplicadas, ya que no se aceptarán reclamaciones una vez publicados los resultados.

Con el fin de garantizar la Transparencia en nuestro sistema de calificaciones, que tengas la oportunidad de plantear una gran estrategia de rutina, y para una mejor interpretación de nuestro sistema de calificaciones, te invitamos a revisar detenidamente nuestras hojas de calificación.

### X. SISTEMA DE CALIFICACIÓN E INTEGRACIÓN DEL JURADO:

El sistema de Jueceo ASMEX para la división Cheer está basado en el **Varsity All Star Scoring System**, y para la división Dance en criterios de evaluación de organismos internacionales como lo son: **ICU, IASF, Varsity y USASF** con las adecuaciones pertinentes que garanticen una competencia justa, equitativa y se denomina **ASMEX Cheer & Dance Scoring System**.



En los eventos y campeonatos de la familia ASMEX, los Jueces contarán de manera informativa pero no limitativa con los criterios de evaluación establecidos en el ASMEX Cheer & Dance Scoring System.

La calificación otorgada será por apreciación, es decir; los equipos presentan su trabajo coreográfico y son evaluados al momento en su categoría por un panel de jueceo, el cual emitirá una calificación en base a su desempeño en cada uno de los rubros contemplados dentro de los formatos de calificación. El ganador será el equipo que obtenga más puntos sumando el total de cada hoja de calificación y restando en su caso las deducciones y penalizaciones que se presenten.

El jurado y sus diferentes paneles se conformarán por expertos en las disciplinas Cheer & Dance con una trayectoria sobresaliente nacional e internacional, así como de entrenadores, atletas, jueces, directivos y demás cargos que ASMEX considere honorables, mismos que estarán totalmente capacitados para realizar el trabajo que les sea asignado.

Algunos de los requisitos para integrar un panel de jueceo en los eventos de la familia son:

- Una trayectoria no menor a 5 años en el Cheer & Dance.
- Tener al menos 3 años de trayectoria en ASMEX con resultados Destacados.
- Contar con reconocimiento y trayectoria nacional o internacional destacada.
- Acreditar nuestra certificación Teórica y Práctica en los diferentes niveles de acreditación Rubí, Zafiro, Esmeralda, Diamante u Oficial.
- Contar con su ID OFFICIAL ASMEX que lo acredite como Juez para los eventos y campeonatos de la familia ASMEX.

En el caso que algún entrenador con equipos en competencia sea parte de uno de nuestros paneles de jueceo, este mismo No podrá evaluar la(s) categoría(s) donde estén presentes sus rutinas o equipos en competencia.

### **XI. ORDEN DE PARTICIPACIÓN.**

Sera designado por ASMEX de manera aleatoria y los cambios al programa final se harán únicamente bajo alguna de las siguientes consideraciones:

- Que un atleta participe en 2 o más categorías y que a consideración de ASMEX el tiempo entre sus participaciones se considere como insuficiente para su recuperación física.
- Por lesiones y/o causas de fuerza mayor.
- Demás que para ASMEX garanticen una competencia justa y equitativa.

### **XII. IDENTIFICACIONES.**

Para poder ingresar al área de competencia, es necesario que todos los atletas presenten como medio de identificación la credencial oficial ASMEX o en su defecto aquella que se encuentre Emitida o avalada por la Federación Mexicana de Porristas y Grupos de Animación A.C.

### **XIII. CATEGORÍAS DE NECESIDADES ESPECIALES "SPECIAL NEEDS".**

#### **REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD.**

Deberán incluir al menos un 25% de atletas con alguna discapacidad, y según la participación en la categoría se podrá dividir en: Para Cheer/Dance (Atletas con discapacidad física) e ID Cheer /Dance (Atletas con discapacidad intelectual).

#### **EVALUACIÓN Y RANKING CATEGORÍAS SPECIAL NEEDS.**

Se sujetarán a los lineamientos de niveles según la categoría seleccionada. La posibilidad de empate existe debido a que el criterio de evaluación para la asignación de 1ro, 2do o 3er Lugar corresponderá al porcentaje de puntuación obtenida en su hoja de calificación, del total que se indica a continuación:



**ASME X**  
CHEER & DANCE

# REGLAS GENERALES Y POLÍTICAS

## EVENTOS Y CAMPEONATOS ASME X

- **3er Lugar: 50% o menos.**
- **2do Lugar: 51-74%**
- **1er Lugar: 75% o más.**

### XIV. ENTRENADORES, DIRECTIVOS Y RESPONSABLES.

- a) El Entrenador, Directivo o Responsable registrado, será la única persona autorizada por el Equipo o delegación para recibir información, hacer registros, realizar pagos, autorizar participaciones, aclarar dudas, emitir reclamaciones u opiniones con respecto a su participación en nuestros eventos y campeonatos.
- b) Cuando una persona ajena a ello interceda para cualquier asunto que respete exclusivamente a Entrenadores, Directivos o Responsables registrados, podrá traer consigo la descalificación directa del equipo, recordando para estos efectos que en ASME X siempre estaremos a tus órdenes para cualquier duda o aclaración.
- c) Si el entrenador compite en una o más categorías se sujetará a los límites de participación generales y el pago de su inscripción es obligatorio.
- d) El(los) entrenador(es), directivo(s) o responsable(s), ya sea que compitan, o no lo hagan tendrán que considerarse dentro del número de paquetes contratados.
- e) **1 paquete gratis** por cada 30 pagados, **el número 31**. En caso de ser un número inferior a 30 eres acreedor a un descuento proporcional al número de paquetes adquiridos. El paquete considerado como gratis será igual a los contratados (Para el paquete en cortesía, No se incluyen noches extra o productos y servicios adicionales contratados). Puedes contemplar dentro de la cantidad final de personas el total de paquetes pagados que integran tu delegación (participantes y acompañantes).
- f) Si el entrenador de un equipo no participa

dentro de una rutina, estará sujeto a las políticas de cortesías y de entrega de acreditaciones, así como las de otros productos y servicios.

- g) Tendrás derecho a la entrega de 1 Kit coach en cortesía de por cada 30 atletas registrados y pagados (si tu delegación es menor a 30, tienes derecho a 1 Kit Coach totalmente gratis). Si requieres paquetes adicionales estarán sujetos a disponibilidad, y tendrás que solicitarlos a tu asesor personalizado más tardar 45 días antes del evento, mismos que tendrán un costo adicional el cual se calcula en base a los artículos solicitados dentro del kit. En caso de requerir acreditaciones adicionales para algún entrenador o directivo adjunto estas tendrán costo adicional y correrá por su cuenta.
- h) Tradicional Cena gala. Se encuentra incluida con el pago de la inscripción de tu equipo y tienes derecho a 1 pase VIP por cada 30 paquetes pagados, en caso de requerir pases adicionales, estos tendrán un costo de \$450 c/u. (si tu delegación es menor a 30, tienes derecho a 1 Pase VIP totalmente gratis).
- i) Tienes derecho a un acceso para la certificación de entrenadores y jueces por cada 30 paquetes pagados (si tu delegación es menor a 30, tienes derecho a 1 pase para certificación totalmente gratis). En caso de necesitar espacios adicionales para nuestra certificación, deberás reservarlos por medio de tu asesor personalizado y el costo por persona es de \$1,850.
- j) Para un mejor desarrollo en nuestros eventos te solicitamos registrar a tu personal de apoyo con anticipación, los cuales se sujetaran a las regulaciones.

**#ASMEXestáContigo**

### XV. PROCEDIMIENTO PARA DUDAS O ACLARACIONES.

#### REGLAS Y PROCEDIMIENTOS.

Cualquier pregunta relacionada con las reglas o procedimientos de la competencia será exclusivamente por el Entrenador, Directivo o Responsable registrado con anticipación y se dirigirá al área asignada para ello. Dichas preguntas deben hacerse antes de la presentación en competencia del equipo.

#### PRESENTACIÓN/COMPETENCIA.

Cualquier pregunta relacionada con la presentación-competencia del equipo debe hacerse en el área asignada para ello inmediatamente después de la presentación del equipo o después de la publicación del ranking de la competencia.

#### MÚSICA/EDAD.

Cualquier pregunta sobre un tema específico de violación en la edad de un atleta o el cumplimiento con los tiempos o derechos de la música debe ser presentada por escrito en el área asignada para ello inmediatamente después de la presentación del equipo.

#### INTERPRETACIÓN A LAS REGLAS.

Para la interpretación de cualquier aspecto de las Reglas y Regulaciones o cualquier decisión que implique cualquier otro aspecto de la competencia se creará un Comité de Reglas que emitirá un enfoque en garantizar que la competencia procede de una manera consistente con el espíritu deportivo.

El Comité de Reglas estará compuesto por el Director de competencia, un juez principal y un persona mas que fungirá como oficial.

### XVI. SPORTMANSHIP Y CONDUCTA DEPORTIVA.

En ASME X buscamos la sana convivencia y el juego limpio en todos nuestros eventos y campeonatos.

**Las conductas antideportivas** por parte de entrenadores, directivos, atletas, cuerpo técnico, padres de familia y (o) publico acompañante serán motivo de la **descalificación inmediata** del equipo, y por lo tanto aplicara la suspensión de los beneficios de premiación en todos nuestros eventos y campeonatos. Recordando en todo momento que cualquier asunto y/o caso de fuerza mayor que requiera ser tratado ante ASME X será atendido Únicamente siendo por medio de los entrenadores o directivos registrados.

En función de la búsqueda de la profesionalidad y espíritu deportivo, hacemos de su conocimiento las siguientes consideraciones:

- a). Todos los atletas, entrenadores, representantes, directivos y publico acompañante participantes en ASME X, se comprometen a actuar con la máxima deportividad, respeto y apoyo a sus semejantes durante todo el evento. De no serlo así podrán ser expulsados del Evento y su equipo podrá ser descalificado.
- b). Cuando un equipo sube al escenario tiene un tiempo límite de 30 segundos para tomar su posición de inicio. Al final de la rutina, los competidores deberán salir del piso de competencia inmediatamente en un lapso de 30 segundos.

Se debe evitar desde y durante el momento en que se anuncia al equipo, el tiempo que tiene para ingresar a escenario, la duración de su rutina y en su momento de salir del piso de competencia, todo tipo de acciones que exhiben alusiones excesivas o que puedan causar un retraso en la competencia, la falta de deportividad, el comportamiento no profesional, etc. ya que pueden ser motivo de penalización.

Estas acciones pueden incluir, pero no se limitan a:

- I. Burlarse de otro equipo: La burla puede definirse como el uso de actos, señas, gritos, palabras o actitudes que se puedan interpretar como una acción intencional de mala voluntad a sus rivales y fomentar la desunión entre los equipos.
- II. Un atleta llamando la atención de manera excesiva hacia sí mismo (gritos altos, golpes en el pecho o al piso, etc.).
- III. Rituales Excesivos de equipo antes o después de la competencia (las tradiciones de unión de los equipos deben tener lugar detrás del escenario).
- IV. Salir del área límite de competencia para acercarse al cuerpo técnico de su equipo, otros miembros de la audiencia o público en general.
- V. Dirigirse al área de jueces u oficiales sin ser la persona designada para ello.
- VI. Celebración excesivamente (es decir, atletas envolviendo sus piernas alrededor de entrenadores, bailes de victoria), así como cualquier celebración prolongada, excesiva y premeditada por atletas individuales o un grupo de atletas o personas mientras están en el piso de competencia.
- VII. Está prohibido subir al área de competencia a cualquier tipo de personal técnico, padres, fanáticos u otros simpatizantes antes, durante o después de una rutina (a menos que sea en respuesta directa a una lesión obvia del atleta). Las únicas personas permitidas en el piso de actuación son los competidores y personal de ASMEX. Excepción (Categorías Special Needs)
- VIII. Cuando algún participante cae al suelo después de una ejecución y no pueda mantener una posición de pie, ASMEX supondrá que necesita atención médica atención y será tratado como tal.

- IX. A los equipos se les aplicará una penalización por exhibir actitudes antideportivas, poco profesionales, irrespetuosas y/o de comportamiento no solidario.

### **XVII. DESCALIFICACIÓN.**

Cualquier equipo que no cumpla con los reglamentos establecidos estará sujeto a la descalificación de la competencia, perderá automáticamente cualquier derecho a cualquier programa, premios o reconocimientos otorgados por ASMEX, y también podrá perder la oportunidad de participar en una competencia campeonato posterior.

### **XVIII. LAS DECISIONES SON FINALES.**

Al participar en los eventos y campeonatos de la Familia ASMEX, cada equipo acepta que la decisión de los jueces es final, y los resultados solo se revisarán para aclaraciones.

Cada equipo reconoce que los jueces tomarán las mejores decisiones en forma rápida y justa, por lo tanto, cada equipo renuncia expresamente a cualquier recurso legal, administrativo o procesal externo a las políticas y lineamientos de ASMEX.

### **XIX. HOJAS DE CALIFICACIÓN Y RANKINGS.**

**UNICAMENTE ASMEX**, bajo solicitud expresa del entrenador o directivo responsable o no, será la instancia autorizada para llevar a cabo la revisión de penalizaciones, deducciones, sumatoria final de puntos, rankings y demás situaciones que influyan en el resultado final de competencia.

La posibilidad de un error humano existe y si así lo fuere, una vez detectado será eliminado y la corrección del ranking se realizará inmediatamente.

Queda estrictamente prohibido retirar los Ranking Oficiales del lugar que ASMEX designó para ello.



Cada juez tiene la responsabilidad y la autoridad de revisar y enviar sus puntajes finales para la sumatoria de puntajes finales.

Los Entrenadores, Directivos o Responsables registrados serán las únicas personas autorizadas por ASMEX para recibir las hojas de calificación de cada rutina y rankings, mismos que solo podrán ser entregados al final de cada bloque de competencia o posterior a los resultados según sea el caso y presentando su ID ASMEX que lo acredite como entrenador del equipo del que solicita la documentación y firmando el formato de recibo correspondiente.

### **XX. ACCIDENTES, PRIMEROS AUXILIOS, Y/O CAUSAS DE FUERZA MAYOR.**

- a) Si algún integrante del equipo tiene un accidente o sufre una lesión dentro de la rutina que, a consideración del entrenador, la organización, el jurado o el cuerpo médico oficial, brigada de rescate, pone en riesgo la integridad del atleta, su rutina será detenida inmediatamente con la posibilidad de repetirla al final del bloque de competencia.
- b) En el caso de inclemencia climática, falla técnica o causa de fuerza mayor que contravenga la realización de alguna rutina el parámetro será el mismo descrito en el párrafo anterior. En la oportunidad posterior la presentación de su rutina deberá ser ejecutada por completo y la evaluación continuará en el momento posterior a la lesión, accidente o causa de fuerza mayor ocurrida.
- c) Una evaluación en segunda oportunidad podrá iniciar al minuto 0:00 cuando la lesión, accidente o causa de fuerza mayor sea durante los primeros 20 segundos de la rutina.
- d) Se contará con un área oficial para la atención de primeros auxilios en caso de que los participantes inscritos resulten lesionados dentro del área de competencia o calentamiento durante los horarios

establecidos.

- e) ASMEX no es responsable de la atención inmediata en accidentes provocados que afecten a los competidores fuera del área de competencia y/o calentamiento, recordando que el entrenador, directivo o responsable es el encargado de la supervisión en todo momento de sus atletas.
- f) ASMEX se compromete a brindar una atención inmediata en caso de algún accidente y hacer el traslado al servicio médico indicado por el entrenador en caso de ser necesario. La actuación para salvaguardar la integridad de los atletas es de buena fe.
- g) En caso de contingencia ambiental, de salud, inclemencia climática, falla técnica o causa de fuerza mayor que impida la realización o continuidad de alguno de los eventos o campeonatos, será ASMEX quien tome una determinación de las acciones que sean necesarias para que en todo momento que lo mas importante sea tu Integridad, Salud y Bienestar.

### **BRIGADA DE RESCATE.**

En los eventos y campeonatos de la familia ASMEX, todos los Atletas, Entrenadores y Directivos están sujetos a ser seleccionados de manera aleatoria a formar parte de las brigadas de rescate correspondientes, las cuales tendrán a su cargo la salvaguarda de la integridad de todos los participantes en la competencia. Pedimos tu disposición y colaboración en caso de que resultes seleccionado para cubrir esta función.

### **XXI. GENERALES.**

La revisión general de rutinas en nuestros eventos (en el caso que exista), no descarta la posibilidad de que al momento de competir exista incumplimiento con la reglamentación o que el equipo cometa alguna ilegalidad que tenga en consecuencia una penalización.





**ASMEX**  
CHEER & DANCE

# REGLAS GENERALES Y POLÍTICAS

## EVENTOS Y CAMPEONATOS ASMEX

### XXII. AVISO DE PRIVACIDAD

**Asociación Mexicana Cheer and Dance (ASMEX)**, propiedad de Grupo Empresarial Niebla, con domicilio en Av. Pascual Orozco 909-1 CP. 31203 en la ciudad de Chihuahua, Chihuahua, es responsable del tratamiento de los datos personales solicitados por nuestro equipo de trabajo.

Los datos personales que usted nos ha proporcionado directamente o a través de medios electrónicos se encuentran debidamente protegidos a través de medidas tecnológicas de seguridad, previniendo el uso o divulgación indebida de los mismos.

#### ¿Con que fin recabamos y utilizamos sus datos personales?

La información que nos proporciona será utilizada para las siguientes finalidades:

1. Comunicar contenido publicitario de productos y/o servicios de la empresa a través de cualquier medio digital difundido por medio de redes de comunicación de internet o telefonía, tales como página web, correo electrónico, aplicaciones móviles redes sociales, mensajes de texto o cualquier otro similar
2. Realizar cotizaciones y enviar propuestas de nuestros productos y/o servicios.
3. Seguimiento a solicitudes de información sobre los servicios y/o productos que nuestra empresa oferta por medio de nuestras redes sociales u otros medios.
4. Realizar la entrega de los productos, servicios, solicitudes que usted realizó o contrato con la empresa.
5. Realizar perfiles de nuestros clientes en base al historial de la relación comercial que existe.

Su información se mantendrá en nuestros registros a partir de la fecha en que nos proporcione sus datos, por lo que si desea que sus datos sean dados de baja de nuestra base de datos, es necesario que nos envíe un a petición de revocación de nuestra base de datos

al correo [informes@asmex.mx](mailto:informes@asmex.mx)

#### ¿De qué manera obtenemos sus datos personales?

Para las finalidades señaladas en el presente aviso de privacidad, podemos recabar sus datos personales de distintas formas:

1. Cuando usted nos proporciona información por medio de redes de comunicación de internet o telefonía, tales como página web, correo electrónico, aplicaciones móviles redes sociales, mensajes de texto o cualquier otro similar.
2. Por medio de llamadas telefónicas realizadas por nuestro equipo de trabajo.
3. Cuando visita nuestras instalaciones y/o alguno de nuestros eventos.
4. En base a solicitudes elaboradas y dirigidas a la empresa.
5. Brindados por usted de manera voluntaria por cualquier medio.

#### ¿Qué datos personales obtenemos?

Los datos personales que obtenemos de forma directa son:

1. Nombre completo.
2. CURP.
3. Datos demográficos y socioeconómicos.
4. Equipo y/o academia.
5. División (Cheer o Dance).
6. Ciudad y Estado.
7. Coach.
8. Teléfono.
9. Dirección (calle, número, colonia y CP).

#### Modificaciones al aviso de privacidad.

Podemos modificar esta política de privacidad en cualquier momento para la atención de políticas internas o nuevos requerimientos para la prestación u ofrecimiento de nuestros servicios o productos. Las modificaciones estarán disponibles mediante las siguientes fuentes de información:

1. Nuestro sitio web , 2. Correo electrónico, 3. Aplicaciones móviles, 4. Demás Herramientas que ASMEX utilice para recabar datos personales.

Todos aquellos casos no previstos serán resueltos Exclusivamente por ASMEX, garantizando que siempre y ante todo predomine el Espíritu Deportivo y Juego Limpio.

He leído y estoy de acuerdo con las condiciones de participación dadas a conocer en el presente documento de Reglas Generales y Políticas en Eventos y Campeonatos ASMEX, así como aquellas incluidas en el aviso de privacidad.

X \_\_\_\_\_  
**Lugar y Fecha.**

X \_\_\_\_\_  
**Nombre Completo y Firma.**