



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

Bienestar
la vida

1 CAMPEONATO VIRTUAL INTER-UNIVERSITARIO DE PORRISMO

FUSAGASUGA

ANDRES MAURICIO JIMENEZ RAMIREZ
INSTRUCTOR DE PORRISMO U.CUNDINAMARCA
AMAUICIOJIMENEZ@UCUNDINAMARCA.EDU.CO
BIENESTAR UNIVERSITARIO

JUSTIFICACIÓN

La UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA por medio de bienestar universitario ha visto esta situación que tenemos a nivel mundial por la pandemia del COVID -19 como la oportunidad de crecer, de demostrar la creatividad que tenemos y la posibilidad de unirnos en medio del deporte, es por tal motivo que en este espacio del porrismo se quiere desarrollar el **1 CAMPEONATO VIRTUAL INTERUNIVERSITARIO DE PORRISMO**, en dicho eventos vamos a competir entre las demás universidades a nivel individual, mezclando la gimnasia, los saltos, la animación y el baile en una rutina de 1 minuto.

OBEJTIVO GENERAL: Realizar una competencia virtual donde participen una gran cantidad de deportistas de diferentes universidades y diferentes niveles en la modalidad del porrismo

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Promover la práctica del porrismo en las universidades de Colombia por medio de la competencia
- Motivar a los porristas a que realicen actividades deportivas propias del porrismo en casa
- Incentivar a los deportistas del porrismo para que perfeccionen los elementos individuales para no perder el nivel cuando se puedan hacer rutinas grupales

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA
-FUSAGASUGÁ-

Bienestar
la vida

CRONOGRAMA INTERNO	
INSCRIPCIONES	Del 21 de octubre al 06 de Noviembre
Finales	8 de noviembre

COMO INSCRIBIRME

Lo primero que debes hacer es ingresar al siguiente enlace:

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=oGfaB0MfjE6Xf1-ltkcO5hltK0hwWOFMrJMoMVk6YDRUMEYxNkQ4NVpBSldSSFZTNkNZM09WREIHWc4u>

MODO DE TRANSMISION

Se recogerán los videos que envíe cada deportista para que los jueces previamente los evalúen y los tres finalistas de cada categoría serán transmitidos por Facebook Live

DESCRIPCION: el evento virtual es un evento donde cada deportista deberá realizar en un minuto una mezcla en su esquema de animación, baile, gimnasia estática, gimnasia con carrera, y saltos según el nivel que tenga para cada una de las ejecuciones, será previamente grabado y enviado al correo del organizador para así poder ser reenviado a los jueces los cuales podrán ver el video y dar su calificación y sugerencias en cada una de las rutinas, los 3 mejores puntajes deberán realizar la rutina en vivo desde lugar que desee el día 8 de noviembre del presente año. Todos los deportistas tendrán certificado de participación y los 3 primeros puestos certificado según el pódium y medalla virtual.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



REGLAMENTACIÓN DEL EVENTO

Los siguientes parámetros deben ser tenidos en cuenta para el montaje de la rutina y la grabación del video.

El reglamento que regirá la competencia es de IASF temporada 2019 – 2020 se tendrá en cuenta las reglas generales, glosario – reglas por niveles, estándar de imagen deportiva, y demás reglas específicas de participación.

¿Quiénes pueden participar?

Podrán participar los estudiantes que estén legalmente inscritos en alguna institución de educación superior, que se certifique por medio del carnet o de la certificación estudiantil

Para las rutinas se debe tener en cuenta las siguientes indicaciones

1. **Tiempo:** el tiempo de rutina no debe superar el minuto (1:00), el cual se contará a partir del primer movimiento o nota musical. La música se debe escuchar claramente y deberá realizar 30 segundos de animación dentro del tiempo establecido.
2. **Grabación:** la grabación del video debe ser continuo sin cortes o ediciones, debe realizarse con buena luz y un sonido adecuado, el deportista se debe apreciar durante toda su presentación de pies a cabeza.
3. **espacio de competencia** La coreografía se debe desarrollar en un espacio de 3x3 metros el cual deberá estar demarcado, salirse de los límites tendrá una deducción, puede ser en pasto, pavimento, pedana en duro o pedana resortada lo importante es que toda la superficie sea uniforme y totalmente plana
4. Las rutinas deben ser avaladas por el entrenador del equipo, quien dará constancia del nivel de participación y apruebe los elementos que puede realizar los deportistas.
5. se permitirá al deportista presentar un performance donde se muestren, salto, baile, flexibilidad, creatividad, gimnasia estática y composición de coreografía.
6. **Vestuario:** El vestuario a utilizar debe ser de su equipo a representar (competencia o de entrenamiento),



7. **Calzado:** Se debe utilizar un calzado adecuado para las competencias de cheer como lo estipula las reglas generales de VARSITY.
8. **Elementos de animación:** se deberá utilizar un elemento de animación sin importar el material
9. **Joyería:** El uso de joyería no está permitido como se hace referencia en las reglas generales VARSITY.
10. **Gimnasia con carrera:** se permitirá hacer un enlace de dos o tres elementos de gimnasia con carrera, teniendo en cuenta que no se puede salir del área de competencia y los elementos apropiados de nivel según reglamento VARSITY
11. **Gimnasia estática:** la gimnasia estática deberá ser regida según los niveles VARSITY y se permitirán los enlaces de dos o tres elementos partiendo desde la posición estática