

Regras Oficiais do Concurso de Coreografia Anime Sports 2010

(regras escritas pela Equipe Anime Sports; referências utilizadas: regras oficiais do Concurso Para Para AniVenture 2009, escritas por Claor Hyuuga e Rachel Yuri)

DEFINIÇÃO DE COREOGRAFIA (CHEERLEADING)

Cheerleading (Animação de Torcida) é um esporte que utiliza rotinas organizadas que variam entre um à três minutos compostas de acrobacias, dança, pulos, etc, direcionada aos espectadores do evento para animá-los. É papel dos cheerleaders atrair a atenção para o evento e encorajar a participação do público.

MODALIDADE CONCURSO

Com o objetivo competitivo entre grupos, participantes se apresentarão no palco do evento e serão julgados em quatro quesitos: originalidade, ritmo, sincronização do grupo e uniformização.

IMPORTANTE: O Concurso de Coreografia (Cheerleading) do Anime Sports também aceita apresentações de Para-Para – mas não se limita a essa modalidade.

REGULAMENTO

1. GERAL

- 1.1. O concurso será realizado nos dias do evento Anime Sports 2009, com horários divulgados no site, sujeitos à alterações no dia do evento;
- 1.2. O concurso estará aberto para todos os presentes no evento. Para participar, é necessário a inscrição prévia no local;
- 1.3. É vetada a participação de membros da comissão organizadora, juízes e staffs que estejam ligados diretamente ao concurso.

2. INSCRIÇÕES

- 2.1. Inscrições serão realizadas ao lado do palco principal, em local específico, com staff responsável. Todos os dados da ficha de inscrição devem ser devidamente preenchidos, em letra de forma, com nome completo dos participantes (e apelidos/nickname, opcionalmente), nome da música (mp3) e e-mail para contato;
- 2.2. A quantidade de participantes por grupo é mínima de 2 (duas) e máxima de 5 (cinco) pessoas;
- 2.3. Os grupos devem trazer sua própria música em um pendrive ou cd/dvd com a faixa a ser utilizada EM FORMATO .MP3 (com duração mínima de 1 minuto e máxima de 3 minutos) e devidamente nomeada, especialmente preparada para a apresentação (ex: se a parte da apresentação começa 20s depois da música iniciar, EDITAR o arquivo de modo que o início dele seja

esses 20s adiante). O compromisso do palco é dar "play" em um único arquivo no momento em que for iniciada a apresentação. Esse arquivo de som deve ser testado no evento antes do início das apresentações;

2.4. Os participantes devem se posicionar no local designado ao lado do palco pelo menos 10 minutos antes do concurso, formando uma fila de acordo com a ordem de apresentação (disponibilizada no momento da inscrição). O apresentador irá anunciar o início das apresentações e quando cada um dos participantes deve subir ao palco – pelo local designado – e quando poderá iniciar a apresentação;

2.5. As inscrições estarão abertas até trinta minutos antes do início do concurso. O número máximo de inscrições será de 10 equipes.

3. REGRAS ESPECÍFICAS

3.1. Ao início das apresentações, os participantes serão chamados ao palco pelo número de inscrição. Se um participante não estiver presentes naquele momento, será transferido para o final da lista de apresentação. Se não estiver presente na segunda vez que for chamado, será desqualificado;

3.2. É proibido saltar do palco (a saída deve ser feita pelo local designado) ou atirar objetos de qualquer natureza para fora do palco. Todos os objetos utilizados na apresentação deverão ser recolhidos (tempo de 30 segundos para deixar o palco como foi encontrado antes do início da apresentação).

3.3. É vetada a utilização de líquidos, explosivos, objetos que soltem fumaça, etc.

4. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

4.1. A banca de juízes, composta por membros da organização e convidados irão avaliar utilizando o máximo de suas habilidades e conhecimento os participantes do concursos de acordo com: Originalidade (30%), Ritmo (40%), Sincronização do grupo (20%) e Uniformização (10%).

5. PREMIAÇÃO

O grupo vencedor (primeiro lugar) será premiado com troféu.

6. OBSERVAÇÕES FINAIS

Os casos omissos ou não previstos serão solucionados de acordo com cada situação apresentada, pela organização do concurso e evento. A decisão final será inquestionável.

O objeto de todas as regras é proporcionar a possibilidade de competição e diversão amistosa, com iguais possibilidades a todos os participantes, bem como diversão ao público que estará assistindo e apoiando os competidores. O descumprimento de qualquer um dos itens citados pode acarretar na desclassificação anterior ou posterior à apresentação, a critério da organização do evento.

Atenciosamente,
Equipe Anime Sports