



SISTEMA PARA EQUIPOS ALL STAR ELITE NIVEL 1 AL 4

HOJA DE ELEVACIONES BUILDING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
ELEVACIONES STUNTS	10.5	5.0	4.0	1.5
PIRÁMIDES PYRAMIDS	8.5	4.5	4.0	
LANZAMIENTOS TOSSES	4.0	2.0	2.0	

HOJA DE GIMNASIA TUMBLING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
GIMNASIA DESDE EL LUGAR STANDING TUMBLING	7.5	3.0	4.0	0.5
GIMNASIA CON CARRERA RUNNING TUMBLING	7.5	3.0	4.0	0.5
SALTOS JUMPS	4.0	2.0	2.0	

HOJA GENERAL OVERALL	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
DANZA DANCE	2.0	1.0	1.0
FORMACIONES Y TRANSICIONES FORMATIONS & TRANSITIONS	2.0	2.0	

TODAS LAS HOJAS (PROMEDIO DE LOS JUECES)	TOTAL	PUNTAJE
CREATIVIDAD DE RUTINA ROUTINE CREATIVITY	2.0	2.0
HABILIDAD PARA ENTRETENER SHOWMANSHIP	2.0	2.0
GLOBAL - ANIMACIÓN CHEER		



DIFICULTAD DE ELEVACIONES | STUNTS

Las habilidades de elevaciones solo son consideradas si se completan y muestran control

2.5	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0
3.0	4 habilidades diferentes del nivel realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo
3.5	2 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	3 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.5	4 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
5.0	5 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
	4 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas y 1 habilidad ESTILO COED _{COED STYLE} utilizando la TABLA DE CANTIDAD COED

DRIVERS

Una vez que el puntaje de DIFICULTAD DE ELEVACIONES está determinado, cada una de las Habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **GRADO DE DIFICULTAD** y **PARTICIPACIÓN MÁXIMA**

GRADO DE DIFICULTAD (1.0)

GRAN PARTE _{MOST}	HABILIDAD #	AVANZADA	0	ELITE	
		1	0.1	0	0.2
	2	0.1	0	0.2	
	3	0.1	0	0.2	
	4	0.1	0	0.2	
	5	Estilo Coed (desde nivel 3 a nivel 7)	0.1	0	0.2

PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0.5)

En la MISMA SECCIÓN, sincronizado o en canon, sin repetir atletas

Habilidad del Nivel por el MÁX o AVANZADA por GRAN PARTE _{MOST}	0.1
Habilidad AVANZADA del Nivel por el MÁX de grupos o Habilidad ELITE por GRAN PARTE _{MOST}	0.3
Habilidad ELITE del Nivel por el MÁX de grupos	0.5

ESTILO COED_{COED STYLE}

GRADO DE DIFICULTAD COED

- GRUPO DE 3: Consiste en 1 Base, 1 Flyer y 1 Spotter
- La subida debe ser WALK-IN o TOSS:
 - WALK-IN: Flyer, en el suelo, inicia con 1 pie sujetado por la Base, mientras ambos están frente a frente
 - TOSS: Flyer inicia con ambos pies en el suelo, mientras que la Base (detrás de la Flyer) la sujeta por la cintura (Posición de Carga o "Load-in Position"). El Spotter NO puede comenzar sujetando ningún pie por debajo.
- La Base debe estar directamente debajo de la Flyer
- La Base y el Spotter NO deben estar frente a frente

- Solo son consideradas las habilidades en la lista de ESTILO COED
- Deben mantenerse por al menos 4 cuentas. Se cuenta desde que la habilidad se detiene en la altura y posición intentada, hasta que la Base y Flyer pierdan contacto
- Deben desmontar hacia la superficie de presentación
- Elevaciones Estilo Coed que se conecten en una Pirámide NO son consideradas

TABLA DE CANTIDAD DE ELEVACIONES | BUILDING

# DE GRUPOS			
# DE ATLETAS	MAYORÍA _{MAJORITY}	GRAN PARTE _{MOST}	MÁX
10 - 15	1	2	3
16 - 21	2	3	4
22 - 24	3	4	5
25 - 30	4	5	6
31 - 35	5	6	7

TABLA DE CANTIDAD COED N3-N4

# ATLETAS MASCULINOS EN EL EQUIPO	# GRUPOS DE 3
1 o Más	1

TABLA DE CANTIDAD COED N5-N7

# ATLETAS MASCULINOS EN EL EQUIPO	# GRUPOS DE 3
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 16	7
EQUIPOS COED NON-TUMBLING / SIN GIMNASIA CON MÁS DE 16 ATLETAS DE SEXO MASCULINO	
17 - 20	8

DIFICULTAD DE PIRÁMIDES | PYRAMIDS

La sección de pirámide comienza cuando 2 o más elevaciones se conectan entre sí terminando todas las elevaciones se separan / desmontan

2.0 - 2.5	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos del RANGO BAJO
2.5 - 3.0	2 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras
3.0 - 3.5	3 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo
3.5 - 4.0	4 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo
4.0 - 4.5	5 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo

ESTRUCTURA: 2 o más elevaciones conectadas realizando una pausa visible. Las estructuras, cuando apliquen, también son consideradas habilidades del nivel
N6: En Pirámides, las habilidades N5 también se consideran habilidades del Nivel 6

DRIVERS

Una vez determinado el RANGO de la DIFICULTAD DE PIRÁMIDES los siguientes criterios determinarán el valor del GRADO DE DIFICULTAD:

- Maximización de grupos realizando las Habilidades/Transiciones del Nivel
- Uso de Habilidades del Nivel hacia las Estructuras o dentro de la Secuencia
- Combinación de habilidades. Ya sean del Nivel o de Nivel(es) inferior(es)
- Cadencia/Velocidad/Ritmo (frecuencia en las que suceden las habilidades) y Conexión de las habilidades realizadas

DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS | TOSSES

1.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza un Lanzamiento
1.5	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza un Lanzamiento del Nivel. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales
2.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza en la MISMA SECCIÓN un Lanzamiento del Nivel de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas. NO es requerido que los Lanzamientos sean iguales

INFORMACIÓN ADICIONAL

ACUMULATIVO: Múltiples habilidades realizadas durante la rutina. Estas habilidades se suman para cumplir con algún requerimiento cuando NO se exige sincronización

SINCRONIZADO: La misma habilidad realizada al mismo tiempo por 2 o más atletas/grupos

CANON: 2 o más grupos realizan habilidad(es) con un patrón, secuencia u orden con cuentas predeterminadas. *Aclaración: Un mismo grupo NO cuenta más de una vez en un canon.*



DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR | STANDING TUMBLING

Los requerimientos pueden ser cumplidos de forma sincronizada y/o acumulativa

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel
2.5	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel
3.0	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel

DRIVERS Una vez que el puntaje de DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR está determinado, cada una de las Habilidades/Pases serán valoradas basadas en el siguiente criterio:
GRADO DE DIFICULTAD

GRADO DE DIFICULTAD – GIMNASIA DESDE EL LUGAR (0 - 0.5)			
HABILIDAD/PASE	AVANZADA	0	ELITE
Por GRAN PARTE _{MOST} SINCRONIZADO Y/O ACUMULATIVO	0.3	0	0.5

DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA | RUNNING TUMBLING

Los requerimientos pueden ser cumplidos de forma sincronizada y/o acumulativa

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel
2.5	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel
3.0	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel

DRIVERS Una vez que el puntaje de DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA está determinado, cada una de las Habilidades/Pases serán valoradas basadas en el siguiente criterio:
GRADO DE DIFICULTAD

GRADO DE DIFICULTAD – GIMNASIA CON CARRERA (0 - 0.5)			
HABILIDAD/PASE	AVANZADA	0	ELITE
Por GRAN PARTE _{MOST} SINCRONIZADO Y/O ACUMULATIVO	0.3	0	0.5

TABLA DE CANTIDADEN SALTOS/GIMNASIA | JUMPS/TUMBLING

SALTOS: # DE ATLETAS GIMNASIA: # HABILIDADES/PASES		
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST
10-16	9	10
17-24	11	12
25-30	12	13

TABLA DE CANTIDAD NON-TUMBLINGEN SALTOS | JUMPS

# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST
10-16	10	14
17-22	15	17
23-30	20	23

DIFICULTAD DE SALTOS | JUMPS

Los saltos deben tener un movimiento "whip" al enlazarse para que sean conectados

0.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 1.0
1.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 1 salto AVANZADO
1.5	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 2 saltos AVANZADOS conectados. Requieren estar sincronizados y tener variedad
2.0	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza 3 saltos AVANZADOS conectados o 2 saltos AVANZADOS conectados y adicionalmente 1 salto AVANZADO. Requieren estar sincronizados y tener variedad

SALTOS | JUMPS

WHIP: Es un movimiento circular continuo con los brazos para conectar 2 o más saltos
Las habilidades de saltos deben aterrizar con pies juntos al mismo tiempo para que sean considerados dentro de este ítem.
VARIEDAD: Al menos 1 de los saltos debe ser diferente. NO se considera "variedad" el realizar el mismo salto con diferente pierna
SALTOS BÁSICOS: Salto de Águila/Estrella/X | Spread Eagle, Salto Agrupado | Tuck Jump
SALTOS AVANZADOS: Pike, Salto de Valla Frontal | Front Hurdler, Salto de Valla Lateral | Side Hurdler, Toe Touch, Doble Nueve | Double Nine

INFORMACIÓN ADICIONAL

ACUMULATIVO: Múltiples habilidades realizadas durante la rutina. Estas habilidades se suman para cumplir con algún requerimiento cuando NO se exige sincronización
SINCRONIZADO: La misma habilidad realizada al mismo tiempo por 2 o más atletas/grupos
CANON: 2 o más grupos realizan habilidad(es) con un patrón, secuencia u orden con cuentas predeterminadas. *Aclaración: Un mismo grupo NO cuenta más de una vez en un canon.*

EJECUCIÓN | EXECUTION

HABILIDAD	VALOR INICIAL	DESCRIPCIÓN
ELEVACIONES STUNTS PIRÁMIDES PYRAMIDS	4.0	Es una expectativa el que los atletas demuestren una excelente técnica (forma y precisión) al ejecutar cada habilidad. El puntaje de Ejecución es determinado por todos los atletas realizando las habilidades <ul style="list-style-type: none"> Tiene un valor inicial y se reduce en 0.1, 0.2 o 0.3 basado en el grado de deficiencia en la ejecución técnica de cada DRIVER
GIMNASIA DESDE EL LUGAR STANDING TUMBLING GIMNASIA CON CARRERA RUNNING TUMBLING	4.0	<ul style="list-style-type: none"> Menos 0.1 – Si el equipo presenta problemas técnicos menores, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos de 5-11 atletas) Menos 0.2 – Si el equipo presenta múltiples problemas técnicos Menos 0.3 – Si el equipo presenta problemas técnicos generalizados • Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepción: ALTURA de Lanzamientos y SINCRONIZACIÓN de Saltos
LANZAMIENTOS TOSSES SALTOS JUMPS	2.0	<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias en el “estilo” NO serán un factor en este u otro puntaje. Un “estilo” es algo que caracteriza a un Club/Institución al momento de enseñar y/o mostrar habilidades. Un “estilo diferente”, no compromete la eficiencia del movimiento y es uniforme (igual en todo el equipo) Los ejemplos en cada DRIVER son solo una guía y no serán los únicos a considerar por los Jueces

DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES | STUNTS/PYRAMIDS

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

FLYER TOP PERSON	<ul style="list-style-type: none"> Control del cuerpo Flexibilidad uniforme Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTTERS	<ul style="list-style-type: none"> Estabilidad de la Elevación Postura sólida Pies estacionarios
TRANSICIONES TRANSITIONS	<ul style="list-style-type: none"> Subidas Desmontes Control desde una habilidad hacia otra
SINCRONIZACIÓN SYNCHRONIZATION	<ul style="list-style-type: none"> Timing/Precisión (Incluyendo inconsistencias en canons) <p><i>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/transición del Nivel con 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides, se les descontará automáticamente 0.3</i></p>

DRIVERS DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR/ CON CARRERA | STANDING/RUNNING TUMBLING

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

APROXIMACIÓN APPROACH	<ul style="list-style-type: none"> Posición de los brazos hacia el pase/habilidad Braceo/preparación Posición del pecho
CONTROL DEL CUERPO BODY CONTROL	<ul style="list-style-type: none"> Posición de la cabeza Posición de los hombros/brazos en las habilidades Posición de las caderas Posición de las piernas en las habilidades Control desde una habilidad hacia otra durante un pase Pies en punta
ATERRIZAJES LANDINGS	<ul style="list-style-type: none"> Controlados Posición del pecho Pases/habilidades terminadas Habilidades con giros incompletos
SINCRONIZACIÓN SYNCHRONIZATION	<ul style="list-style-type: none"> Timing/Precisión <p><i>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/pase sincronizado en grupo (2 o más atletas), se les descontará automáticamente 0.3</i></p>

DRIVERS DE LANZAMIENTOS | TOSSES

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

FLYER TOP PERSON	<ul style="list-style-type: none"> Control del cuerpo Ejecución consistente de las habilidades/trucos Posición de los brazos Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTTERS	<ul style="list-style-type: none"> Uso de brazos/piernas para lanzar (Timing) Postura sólida Control Cuna
ALTURA HEIGHT	<ul style="list-style-type: none"> Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las Bases <p><i>No puede descontarse más de 0.1</i></p>

Los equipos que SOLO realicen 1 Lanzamiento perderán automáticamente 0.3 por cada DRIVER con problemas sin importar su gravedad

Los lanzamientos N2 SOLO afecta a equipos N2, NO APLICA a Equipos N3-7 que realicen adicionalmente Lanzamientos N2 para evitar perder automáticamente 0.3 si presentan algún problema

DRIVERS DE SALTOS | JUMPS

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

POSICIÓN DE LOS BRAZOS ARM PLACEMENT	<ul style="list-style-type: none"> Aproximación Movimiento consistente en la entrada/inicio Braceo/preparación Posición de los brazos durante el/los saltos
POSICIÓN DE LAS PIERNAS LEG PLACEMENT	<ul style="list-style-type: none"> Piernas extendidas Pies en punta Posición/Rotación de caderas/Hiperextensión Altura Piernas/pies juntos Posición del pecho Aterrizajes
SINCRONIZACIÓN SYNCHRONIZATION	<ul style="list-style-type: none"> Timing/Precisión <p><i>No puede descontarse más de 0.1</i></p>

FORMACIONES Y TRANSICIONES | FORMATIONS & TRANSITIONS

1.0 - 2.0	La habilidad de un equipo para demostrar una espacialidad precisa y movimiento uniforme . Este ítem tiene un valor inicial de 2.0 y se reducirá 0.1 por CADA VEZ que la espacialidad carezca de precisión en formaciones y/o transiciones
-----------	--

CREATIVIDAD DE RUTINA | ROUTINE CREATIVITY

1.5 - 2.0	<p>La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción_{Building}, Gimnasia_{Gymnastics} y General_{Overall} y se basa en la incorporación de ideas innovadoras, visuales e intrincadas durante la rutina. Cada Juez observa de forma específica las secciones de habilidades que pertenecen a sus respectivas hojas de evaluación.</p> <p>JUEZ GENERAL_{OVERALL}JUDGE: Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como también habilidades adicionales realizadas para aumentar el atractivo general y el flujo de la rutina. El puntaje del Juez General encapsula la rutina completa desde inicio a fin</p> <p>JUEZ DE CONSTRUCCIÓN_{BUILDING}JUDGE: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas/Entradas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye tanto las habilidades del Nivel como las de Niveles inferiores. Será considerada la velocidad/cadencia al conectar las habilidades durante la/las secuencias</p> <p>JUEZ DE GIMNASIA_{TUMBLING}JUDGE: Incorporación de patrones visuales claros al incorporar la gimnasia para aumentar el atractivo de las habilidades/pases realizados y que esto también facilite su evaluación</p>
-----------	--

DANZA | DANCE

La Danza se evaluará como la habilidad de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y valor de entretenimiento, mientras incorpora una variedad de elementos de dificultad demostrando una fuerte ejecución (Se basa SOLO en los elementos abajo)

0.5 - 1.0	ELEMENTOS DE DIFICULTAD	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos Visuales • Variedad de Niveles • Cambios de Formaciones • Trabajo de Pies_{Foot Work} • Trabajo de Suelo_{Floor Work} • Trabajo en Pareja • Cadencia/Ritmo/Velocidad
0.5 - 1.0	EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica • Perfección • Fuerza/Precisión de los Movimientos • Sincronización

HABILIDAD PARA ENTRETENER/SHOWMANSHIP

1.0 - 2.0	<p>La Habilidad para Entretener o Showmanship es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción_{Building}, Gimnasia_{Tumbling} y General_{Overall} basado en la percepción de la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la capacidad de mantener la atención del espectador, el contacto visual y la expresión facial durante toda la presentación</p> <p>Este ítem NO se basa en habilidades técnicas, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina</p>
-----------	--

ANIMACIÓN | CHEER (REEMPLAZA EL ÍTEM DE SHOWMANSHIP EN LA DIVISIÓN GLOBAL)

1.0 - 2.0	<p>La porción de Animación_{Cheer} DEBE completarse antes de la porción Musical de la rutina</p> <p>CRITERIO DE LA ANIMACIÓN_{CHEER}: Liderazgo de la Multitud – Habilidad de liderar al público • Efectividad con el Público – Voz, Ritmo y Fluidez • Uso apropiado de carteles, pompones, megáfonos, banderas y técnica de motions (movimientos de brazos) • Uso práctico de elevaciones/pirámides para liderar al público • Ejecución</p>
-----------	---