

# 2023 -2024 SISTEMA DE CALIFICACIÓN ALL STAR NOVICE • HOJAS | SCORE SHEETS



Este sistema SOLO aplica para las categorías NOVICE: Tiny, MiniYouth. Revisar el documento de Regulaciones NOVICE Y PREP

ALL STAR NOVICE	ILEGALIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>ALL STAR NOVICE es una instancia inicial para disfrutar de este deporte</b></li> <li><b>El tiempo máximo de rutina es de 1:30 (un minuto y treinta segundos)</b></li> </ul> <p><b>*TINY NOVICE</b> SOLO en Tiny Novice NO se permiten habilidades de Construcción. Es ILEGAL levantar a un atleta fuera de la superficie de presentación. NO se permite ningún tipo de posición de arco/puente/araña</p> <p><b>GIMNASIA</b>   TUMBLING La gimnasia NO tiene puntaje, sin embargo, si esta desea ser mostrada, SOLO se permiten las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rollo Adelante   Forward Roll</li> <li>Parado de Manos   Handstand</li> <li>Media Luna   Cartwheel</li> </ul>	<p><b>ELEVACIONES</b>   BUILDING</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elevaciones en Nivel Prep o Extendido   Extended Stunts - .5</li> <li>Lanzamientos   Tosses - .5</li> <li>Cunas desde Nivel de Cintura   - .5</li> <li>Elevaciones/Pirámides en TINY NOVICE   Cad5s</li> </ul> <p><b>GIMNASIA</b>   TUMBLING</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rondada   TUMBLING - .05</li> <li>Camino Atrás   Back Off - .05</li> <li>Camino Adelante   Back Walkover / Front Walkover - .05</li> <li>Valdez - .05</li> <li>Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba - .05</li> <li>Cualquier posición de arco/puente/araña en TINY NOVICE - .05</li> </ul>

HOJA DE ELEVACIONES   BUILDING		TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
ELEVACIONES   STUNTS	*TINY NOVICE N/A	4.0	N/A	4.0
PIRÁMIDES   PYRAMIDS	*TINY NOVICE N/A	4.0	N/A	4.0

HOJA DE GIMNASIA   TUMBLING		TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
SALTOS   JUMPS		2.0	N/A	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	

TODOS 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

ALL STAR NOVICE SEPARA A LOS EQUIPOS POR RENDIMIENTO Y NO POR LUGARES. SOLO SE ANUNCIAN A LOS EQUIPOS BAJO LOS SIGUIENTES CONCEPTOS SIN MECIONAR EL PUNTAJE O EL PORCENTAJE

## EXCELLENT RED

12.6 / 70% o Inferior

## SUPERIOR BLUE

12.7 - 15.2 / 71% - 84%

## SUPERIOR GOLD

15.3 - 18 / 85% - 100%



## EJECUCIÓN | EXECUTION

HABILIDAD	VALOR INICIAL	DESCRIPCIÓN
<b>ELEVACIONES</b>   STUNTS <b>PIRÁMIDES</b>   PYRAMIDS	<b>4.0</b>	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li><b>Menos 0.1</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>menores</b>, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos de 5-11 atletas)</li> <li><b>Menos 0.2</b> – Si el equipo presenta <b>múltiples</b> problemas técnicos</li> <li><b>Menos 0.3</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>generalizados</b></li> <li>Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepción: ALTURA de Lanzamientos y SINCRONIZACIÓN de Saltos</li> <li>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)</li> <li>Los ejemplos en cada DRIVER son solo una guía y no serán los únicos a considerar por los Jueces</li> </ul>
<b>SALTOS</b>   JUMPS	<b>2.0</b>	

### DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES | STUNTS/PYRAMIDS

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

<b>FLYER</b> TOP PERSON	<ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Flexibilidad uniforme</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul>
<b>BASES/SPOTTERS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estabilidad de la Elevación</li> <li>Postura sólida</li> <li>Pies estacionarios</li> </ul>
<b>TRANSICIONES</b> TRANSITIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subidas</li> <li>Desmontes</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra</li> </ul>
<b>SINCRONIZACIÓN</b> SYNCHRONIZATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión (Incluyendo inconsistencias en canons)</li> </ul> <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 SALTOS | JUMPS

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

<b>POSICIÓN DE LOS BRAZOS</b> ARM PLACEMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aproximación</li> <li>Movimiento consistente en la entrada/inicio</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición de los brazos durante el/los saltos</li> </ul>
<b>POSICIÓN DE LAS PIERNAS</b> LEG PLACEMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Piernas extendidas</li> <li>Pies en punta</li> <li>Posición/Rotación de caderas/Hiperextensión</li> <li>Altura</li> <li>Piernas/pies juntos</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Aterrizajes</li> </ul>
<b>SINCRONIZACIÓN</b> SYNCHRONIZATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <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 <b>una espacialidad precisa y movimiento uniforme</b> . 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	La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción <sub> Building</sub> , Gimnasia <sub> Gymnastics</sub> y General <sub> Overall</sub> 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. <b>JUEZ GENERAL<sub> OVERALLJUDGE</sub></b> : 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. <b>JUEZ DE CONSTRUCCIÓN<sub> BUILDINGJUDGE</sub></b> : 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. <b>Será considerada la velocidad/cadencia al conectar las habilidades durante la/las secuencias</b> . <b>JUEZ DE GIMNASIA<sub> TUMBLINGJUDGE</sub></b> : Incorporación de patrones visuales claros al incorporar la gimnasia para aumentar el atractivo de las habilidades/pases realizados <b>y que esto también facilite su evaluación</b> .
-----------	---

## 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	<b>ELEMENTOS DE DIFICULTAD</b>	• Elementos Visuales • Variedad de Niveles • Cambios de Formaciones • Trabajo de Pies <sub> Foot Work</sub> • Trabajo de Suelo <sub> Floor Work</sub> • Trabajo en Pareja • Cadencia/Ritmo/Velocidad
0.5 - 1.0	<b>EJECUCIÓN</b>	• Técnica • Perfección • Fuerza/Precisión de los Movimientos • Sincronización

## HABILIDAD PARA ENTRETENER/SHOWMANSHIP

1.0 - 2.0	La Habilidad para Entretener o Showmanship es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción <sub> Building</sub> , Gimnasia <sub> Tumbling</sub> y General <sub> Overall</sub> 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. Este ítem NO se basa en habilidades técnicas, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina.
-----------	---