



Este sistema SOLO aplica para las categorías PREP: Mini, Youth, Juniors, Senior.  
 Revisar el documento de Regulaciones NOVICE Y PREP para mayor información

<b>HOJA DE ELEVACIONES</b>   BUILDING	<b>TOTAL</b>	<b>DIFICULTAD</b>	<b>EJECUCIÓN</b>
ELEVACIONES   STUNTS	8.0	4.0	4.0
PIRÁMIDES   PYRAMIDS	8.0	4.0	4.0

  

<b>HOJA DE GIMNASIA</b>   TUMBLING	<b>TOTAL</b>	<b>DIFICULTAD</b>	<b>EJECUCIÓN</b>
GIMNASIA DESDE EL LUGAR   STANDING TUMBLING	6.5	2.5	4.0
GIMNASIA CON CARRERA   RUNNING TUMBLING	6.5	2.5	4.0
SALTOS   JUMPS	3.5	1.5	2.0

  

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

  

<b>TODAS LAS HOJAS</b> (PROMEDIO DE LOS JUECES)	<b>TOTAL</b>	<b>PUNTAJE</b>
CREATIVIDAD DE RUTINA   ROUTINE CREATIVITY	2.0	2.0
HABILIDAD PARA ENTRETENER / SHOWMANSHIP	2.0	2.0

## DIFICULTAD DE ELEVACIONES | STUNTS

Las habilidades de elevaciones solo son consideradas si 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 <sub>MOST</sub> del equipo
3.5	2 habilidades compulsorias diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	3 habilidades compulsorias diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas

### HABILIDADES COMPULSORIAS DE ELEVACIONES

- Elevación Prep (Flyer parada en ambas piernas sobre 2 bases y 1 spotter atrás en nivel prep) | Prep Stunt
- Elevación en 2-Piernas a Nivel de Cintura | Two Legs Waist Level Stunt
- Elevación en 1-Pierna a Nivel de Cintura | Single Leg Waist Level Stunt
- Cuna Recta desde Elevación Prep | Straight Cradle from Prep Stunt

## EN ALL STAR PREP NO SE PERMITE:

### ELEVACIONES | BUILDING

- Elevaciones en Nivel Extendido | Extended Stunts - Descuento de .5
- Lanzamientos | Tosses - Descuento .5
- Cunas desde Nivel de Cintura | Waist Level Cradles - Descuento de .5
- Elevaciones con más de ¼ giro - Descuento de .5

### GIMNASIA | TUMBLING

- Camino Atrás | Back Walkover - Descuento de .05
- Camino Adelante | Front Walkover - Descuento de .05
- Valdez - Descuento de .05
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba - Descuento de .05

## DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR | STANDING TUMBLING

## 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	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza 1 habilidad compulsoria del nivel
2.5	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza 1 habilidad compulsoria del nivel

### HABILIDADES COMPULSORIAS DESDE EL LUGAR

- Roll Adelante | Forward Roll
- Roll Atrás | Backward Roll
- Arco | Backbend
- Parada de Manos | Handstand
- Arco- Pateo inversión | Backbend -kickover
- Parada de Manos-Arco a pararse | Handstand- backbend

### HABILIDADES COMPULSORIAS CON CARRERA

- Media Luna | Cartwheel
- Rondada | Round Off
- Rondada Rebote | Round Off Rebound

## TABLA DE CANTIDADEN ELEVACIONES | BUILDING

# DE GRUPOS		
# DE ATLETAS	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub>	GRAN PARTE <sub>MOST</sub>
10-16	2	3
17-22	3	4
23-24	4	5
SOLO ECUADOR: 25-30	4	5

## DIFICULTAD DE PIRÁMIDES | PYRAMIDS

La sección de pirámide comienza cuando 2 o más elevaciones se conectan entre sí y terminando cuando todas las elevaciones se separan/desmontan. Una estructura son 2 o más elevaciones conectadas realizando una pausa visible. Las estructuras pueden ser consideradas habilidades del nivel si se permiten por primera vez en ese nivel en particular

2.5	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0
3.0	2 habilidades compulsorias diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras
3.5	3 habilidades compulsorias diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por uno o más grupos
4.0	4 habilidades compulsorias diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo

### HABILIDADES COMPULSORIAS DE PIRÁMIDES

- Elevación Prep (Flyer parada sobre 2 bases y 1 spotter atrás en nivel prep) | Two Leg Prep Stunt
- Elevación en 2-Piernas a Nivel de Cintura | Two Legs Waist Level Stunt
- Elevación en 1-Pierna a Nivel de Cintura | Single Leg Waist Level Stunt
- Cuna Recta desde Elevación Prep | Straight Cradle from Prep Stunt
- 2 o más Elevaciones conectadas en Nivel de Cintura | 2+ Braced Stunts at Waist Level
- 2 o más Elevaciones conectadas en Nivel Prep | 2+ Braced Stunts at Prep Level
- 2 o más Elevaciones conectadas en Nivel de Cintura y Nivel Prep | 2+ Braced Stunts at Waist and Prep Level

## TABLA DE CANTIDADEN SALTOS/GIMNASIA | JUMPS/TUMBLING

SALTOS:# DE ATLETAS GIMNASIA:# HABILIDADES/PASES		
# DE ATLETAS	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub>	GRAN PARTE <sub>MOST</sub>
10-16	9	10
17-24	11	12
SOLO ECUADOR: 25-30	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	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza 1 salto AVANZADO
1.5	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza 2 saltos AVANZADOS. <b>Requieren estar sincronizados, pero no necesitan estar conectados ni tener variedad</b>

## INFORMACIÓN ADICIONAL DE 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 Eagler, Salto Agrupado | Tuck Jump

**SALTOS AVANZADOS:** Pike, Salto de Valla Frontal | Front Hurdlers, Salto de Valla Lateral | Side Hurdler, Toe Touch, Doble Nueve | Double Nine

## EJECUCIÓN | EXECUTION

HABILIDAD	VALOR INICIAL	DESCRIPCIÓN
<b>ELEVACIONES</b>   STUNTS <b>PIRÁMIDES</b>   PYRAMIDS	<b>4.0</b>	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"> <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> </ul>
<b>GIMNASIA DESDE EL LUGAR</b>   STANDING TUMBLING <b>GIMNASIA CON CARRERA</b>   RUNNING TUMBLING	<b>4.0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul> • Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepción: ALTURA de Lanzamientos y SINCRONIZACIÓN de Saltos
<b>SALTOS</b>   JUMPS	<b>2.0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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>

### 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 GIMNASIA DESDE EL LUGAR/CON CARRERA | STANDING/RUNNING TUMBLING

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

<b>APROXIMACIÓN</b> APPROACH	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de los brazos hacia el pase/habilidad</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición del pecho</li> </ul>
<b>CONTROL DEL CUERPO</b> BODY CONTROL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de la cabeza</li> <li>Posición de los hombros/brazos en las habilidades</li> <li>Posición de las caderas</li> <li>Posición de las piernas en las habilidades</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra durante un pase</li> <li>Pies en punta</li> </ul>
<b>ATERRIZAJES</b> LANDINGS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controlados</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Pases/habilidades terminadas</li> <li>Habilidades con giros incompletos</li> </ul>
<b>SINCRONIZACIÓN</b> SYNCHRONIZATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <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 DESALTOS | 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> OVERALL JUDGE</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> BUILDING JUDGE</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> TUMBLING JUDGE</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.
-----------	---