

# CUDA

*Championship*

**INTERNACIONAL**



**DE  
MAYO**

**2025**



# SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCUELA Y COLEGIO – HOJAS / SCORE SHEETS

HOJA DE ELEVACIONES   BUILDING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
ELEVACIONES   STUNTS	8.0	4.0	4.0
PIRÁMIDES   PYRAMIDS	8.0	4.0	4.0
HOJA DE GIMNASIA   TUMBLING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
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
HOJA GENERAL   OVERALL	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
DANZA   DANCE	2.0	1.0	1.0
FORMACIONES Y TRANSICIONES   FORMATIONS & TRANSITIONS	2.0	2.0	—
BARRA (ANIMACIÓN)	5.0	3.0 Liderar al público	2.0 Técnica
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	



# INFORMACIÓN GENERAL ESCOLAR Y COLEGIAL

## INFORMACIÓN GENERAL:

- Este documento es una adaptación a las necesidades y acuerdos para las categorías colegiales (escolares).
- La Barra (animación) es de carácter obligatoria.
- Las especificaciones de la categoría y habilidades están adaptadas y tendrán un color **rojo** para poder identificar (ADAPTADO de la categoría PREP)
- Consideraciones de la categoría Colegial (escolar).

## Tiempos de rutina:

- Se debe de presentar primero la animación, **máximo 40 segundos**.
- Tiempo musical (2 minutos).
- Tiempo de barra (animación) **40 segundos máximo**.
- Tiempo total de rutina **2:40 minutos**.

## Habilidades:

- Las habilidades presentadas en la Barra (animación) **no se contarán en las habilidades para el Item de dificultad** pero la técnica si se descontara)

**La Barra (animación):** **tendrá una planilla y calificación específica.**

## Elevaciones:

- **Posición de cuerpo:** Elementos de flexibilidad como: arco y flecha, hell o plancha, escala, escorpión (posiciones de plataforma o posición de LIB no son consideradas posiciones de cuerpo.)
- **LIB:** Libertad o Liberty.
- **Elevación en 1- pierna:** Que puede ser LIB o posición de cuerpo (1 pie) sujeto.
- **Elevaciones en 2 -piernas:** Es considerada cualquier elevación que la Flyer tenga ambos pies sujetos por la base del zapato.



# SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCUELA Y COLEGIO – ELEVACION Y GIMNASIA / BUILDING AND TUMBLING

## DIFICULTAD DE ELEVACIONES | STUNTS

Las habilidades de elevaciones solon consideradassi muestrancontrol

2.5	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0
3.0	<b>2 habilidades diferentes del nivel realizadas por GRAN PARTE</b>  MOSTdel equipo
3.5	<b>3 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE</b>  MOSTdel equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	<b>4 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE</b>  MOSTdel equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas

### OBSERVACIÓN

- Las habilidades podrán encontrarlas en la tabla de habilidades por nivel (nivel 1)

### NOTA

- En elevaciones no tendrá Drivers de dificultad (tampoco tendrá restricciones de habilidades del nivel, habilidades avanzadas del nivel o habilidades elite del nivel (lo mas importante es mantener la proyección de habilidades y dominio para avanzar en categorías a futuro). Se debe de seguir las reglas de seguridad y de habilidades permitidas del nivel 1.

## TABLA DE CANTIDAD EN ELEVACIONES | BUILDING

# DE ATLETAS	# DE GRUPOS	
	MAYORÍA  MAJORITY	GRAN PARTE  MOST
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

2.0 - 2.5	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0
2.6	<b>2 habilidades diferentes</b> del nivel realizadas por <b>uno</b> o más grupos y <b>2</b> estructuras
3.5	<b>3 habilidades diferentes</b> del nivel realizadas por <b>uno</b> o más grupos y <b>2</b> estructuras realizadas por GRAN PARTE  MOST del equipo
4.0	<b>4 habilidades diferentes</b> del nivel realizadas por <b>uno</b> o más grupos y <b>2</b> estructuras realizadas por GRAN PARTE  MOST del equipo

### OBSERVACIONES

- En pirámide no tendrá Drivers de dificultad (tampoco tendrá restricciones de habilidades para la proyección dominio para avanzar en categorías a futuro). Se debe de seguir las reglas de seguridad y de habilidades permitidas del nivel 1.
- PONER CRITERIO DE DIFULCULTAD

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

## CRITERIO DE DIFICULTAD PARA PIRAMIDE

- Grado de dificultad
- Porcentaje de participacion
- Combinación de las habilidades (apropiadas)
- Ritmo

## 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  MOST del equipo realiza 1 salto AVANZADO
1.5	GRAN PARTE  MOST del equipo realiza 2 saltos AVANZADOS. <b>Requieren estar sincronizados, pero no necesitan estar conectados ni tener variedad</b>

## TABLA DE CANTIDAD EN SALTOS/GIMNASIA | JUMPS/TUMBLING

# DE ATLETAS	SALTOS: # DE ATLETAS GIMNASIA: # HABILIDADES/PASES	
	MAYORÍA  MAJORITY	GRAN PARTE  MOST
10-16	9	10
17-24	11	12
SOLO ECUADOR: 25-30	20	23



# SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCUELA Y COLEGIO – EJECUCIÓN / EXECUTION

## EJECUCIÓN | EXECUTION

HABILIDAD	VALOR INICIAL	DESCRIPCIÓN
<b>ELEVACIONES</b>   STUNTS <b>PIRÁMIDES</b>   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"> <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> </ul>
<b>GIMNASIA DESDE EL LUGAR</b>   STANDING TUMBLING <b>GIMNASIA CON CARRERA</b>   RUNNING TUMBLING	4.0	<ul style="list-style-type: none"> <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	2.0	<ul style="list-style-type: none"> <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>

## 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> <li><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></li> </ul>

## 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> <li><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></li> </ul>

## 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> <li><i>No puede descontarse más de 0.1</i></li> </ul>

**CUDA**  
Championship

# SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCUELA Y COLEGIO – GENERAL / OVERALL

## 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

La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción | Building, Gimnasia | Tumbling 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

**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

**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**

**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**

## 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

• Elementos Visuales • Variedad de Niveles • Cambios de Formaciones • Trabajo de Pies | Footwork • Trabajo de Suelo | Floor Work • Trabajo en Pareja • Cadencia/Ritmo/Velocidad

0.5 - 1.0

### EJECUCIÓN

• 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 | 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. Este ítem NO se basa en habilidades técnicas, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina

## ANIMACIÓN

2.0 - 5.0

Recomendamos que la Animación sea sencilla, fácil de responder y/o repetir, que le permita a la audiencia aprenderse y/o seguir la aunque sea la primera vez que la escucha. Para facilitar la transición desde la Porción de Animación a la Porción Musical, finalice en una posición/formación lo más cercana al inicio de la siguiente. Las habilidades realizadas dentro de la porción de Animación SOLO se consideran dentro de esta hoja y NO se suman dentro de las habilidades realizadas en la porción Musical

3.0

### Liderar al Público

- **Composición de la animación:** respuesta del público- fácil de seguir - buen ritmo y velocidad- fluido- mensaje claro desde el inicio hasta el final.
- **Habilidad energía para liderar:** voz fuerte- entusiasmo y conexión con el público.
- **Uso correcto de props/ tecnica de motions: (tener props no garantiza obtener el mejor puntaje)**  
En el uso de carteles, megáfonos, pompones es con la intención de animar al público con trabajo de Motion fuertes, uso y buena proyección de voz en el momento indicado, mantener Props de manera rígida, son usados para guiar al público y generar un buen atractivo.

2.0

### Incorporación de habilidades. Las habilidades NO requieren ser apropiadas del nivel. Las habilidades deben facilitar la anulación.

- **Uso de habilidades (técnica):** las habilidades pueden ser usadas pero no se valoraran en el grado de dificultad, las habilidades deben de estar creadas para favorecer o generar un impacto en el público, (evitar habilidades que distraigan o perder la atención del público). La Gimnasia o los saltos pueden ser usados para resaltar alguna respuesta. - **Ejecución:** Técnica en las habilidades de elevaciones, pirámides, saltos o alguna habilidad presentada. El buen timing y precio de los movimientos y formaciones definidas.

