

RÚBRICA CHEER – ALL STAR PREP 2024



Esta rúbrica debe ser utilizada en todas las divisiones ALL STAR PREP

Nivel 1.1 Tiny, Mini, Youth y Junior

Nivel 2.1 Open

Documento basado en la Rúbrica All Star de Estados Unidos 2023-2024

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER



RÚBRICA ALL STAR PREP 2024 • CONSTRUCCIONES



DIFICULTAD DE ELEVACIONES

LA DIFICULTAD DE ELEVACIONES SOLO SE CONSIDERA SI DEMUESTRA CONTROL

2.5	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0
3.0	4 habilidades diferentes Apropriadas del nivel realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo
3.5	2 habilidades diferentes Apropriadas 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 Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas

DRIVERS DE ELEVACIONES

Una vez que el puntaje de Dificultad de Elevación se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **Grado de Dificultad y Participación Máxima**. Cada uno de los ítems tiene un número máximo de puntos, descrito en las tablas de abajo para un total de **1.0** puntos

GRADO DE DIFICULTAD (0 - 0.6)

	Apropiada por GRAN PARTE _{MOST}	Avanzada/Élite por GRAN PARTE _{MOST}
Habilidad 1	0.1	0.2
Habilidad 2	0.1	0.2
Habilidad 3	0.1	0.2

PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 - 0.4)

(EN CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCIÓN Y SIN REPETIR ATLETAS)

Habilidad Apropiada del nivel por MÁXIMO _{MAX} o AVANZADO por GRAN PARTE _{MOST}	0.4
---	-----

TABLA DE CANTIDAD EN CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	NÚMERO DE GRUPOS		
	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 30	4	5	6

DIFICULTAD DE PIRÁMIDES

LA SECCIÓN DE PIRÁMIDE INICIA CUANDO 2 O MÁS ELEVACIONES SE CONECTAN Y TERMINA CUANDO TODAS LAS ELEVACIONES SE SEPARAN/DESMONTAN

2.0 - 2.5	DEBAJO	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos del RANGO BAJO
2.5 - 3.0	BAJO	2 habilidades diferentes Apropriadas y 2 estructuras
3.0 - 3.5	MEDIO	3 habilidades diferentes Apropriadas del nivel y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo

DRIVERS DE PIRÁMIDES

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 Apropriadas del nivel
- Uso de habilidades Apropriadas del nivel hacia las estructuras o dentro de la secuencia
- Combinación de habilidades. Ya sean Apropriadas, o no Apropriadas, del nivel
- Cadencia/Velocidad/Ritmo (frecuencia en las que suceden las habilidades) y Conexión de las habilidades realizadas

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Si la sincronización no es parte de los requerimientos, las habilidades pueden ser realizadas de forma acumulativa para cumplir con el criterio de **Dificultad**
- **Estructura** – Dos o más elevaciones conectadas entre sí.
- **Estructuras**: Grupo o Flyer individual, dentro de la sección de pirámide que **NO** esté conectada con otra flyer o elevación, **NO** se considerará en la GRAN PARTE.

POSICIONES DE CUERPO:

- Liberty y plataforma no son considerados posiciones de cuerpo
- Posiciones de cuerpo: Heel Stretch, Arco y Flecha, Arabesque, Scale, Escorpión.



DIFICULTAD DE SALTOS	
0.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 1.0
1.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 1 salto avanzado sincronizado
1.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza 2 saltos avanzados sincronizados. NO requieren estar conectados ni tener variedad
2.0	MÁXIMO _{MAX} del equipo realiza 2 saltos avanzados sincronizados. NO requieren estar conectados ni tener variedad

TABLA DE CANTIDAD EN SALTOS/GIMNASIA			
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	5	6	7
12 - 15	6	7	9
16 - 19	8	10	12
20 - 23	10	13	16
24 - 30	12	15	19

INFORMACIÓN ADICIONAL
<ul style="list-style-type: none"> Para garantizar el puntaje máximo en Saltos, los equipos con menos de 7 atletas deberán saltar en su totalidad. La Dificultad de la Gimnasia Estática/con Carrera y el driver de Grado de Dificultad pueden lograrse de forma acumulativa Las habilidades deben aterrizar en ambos pies para que cuenten como habilidades Apropriadas del nivel y así ser consideradas para la dificultad (Ej: NO se consideran 3/4 de mortal adelante, flic flacs que aterrizan en posición prona, etc.) Los saltos en T no se consideran un salto y dividirán un pase en dos pases separados. Nivel 2 – Ninguna habilidad luego de un Rondo Off, que sea ILEGAL en N1, contará como apropiada en N2. (Ej: RO – Rollo Atrás)

SALTOS
<ul style="list-style-type: none"> Variedad – Al menos 2 de los saltos son diferentes. Realizar el mismo salto con diferente pierna no se considera variedad (Ej: Salto Front izquierdo/derecho) Las habilidades de salto deben aterrizar en ambos pies para que sean considerados dentro de la dificultad (Ej: NO se consideran los saltos que aterricen en una o ambas rodillas, sentados, etc.) Saltos Básicos: Salto de Águila/X_{Spread Eagle}, Salto Agrupado_{Tuck Jump} Saltos Avanzados: Pike, Salto Front o Side (Izquierdo/Derecho)_{Right/Left Hurdles} (front or side), Toe Touch, Doble Nueve_{Double Nine}

DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA	
1.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
2.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA / CON CARRERA
Una vez que el puntaje de Dificultad de Gimnasia Estática/con Carrera se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: Grado de Dificultad . Este ítem tiene un número máximo de puntos, descrito en la tabla de abajo para un total de 0.5 décimas

DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA	
1.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
2.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel

GRADO DE DIFICULTAD ESTÁTICA / CON CARRERA (0 - 0.5)		
	Avanzada por GRAN PARTE _{MOST}	Élite por GRAN PARTE _{MOST}
Habilidad/Pase	0.3	0.5



EJECUCIÓN

VALOR INICIAL EN ELEVACIONES PIRÁMIDES Y GIMNASIA	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 • Menos 0.1 – Si el equipo presenta problemas técnicos menores, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos con una cantidad reducida de atletas) • Menos 0.2 – Si el equipo presenta múltiples problemas técnicos • Menos 0.3 – Si el equipo presenta problemas técnicos generalizados
4.0	
VALOR INICIAL EN SALTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepto en Sincronización de Saltos. • Las diferencias en el "estilo" NO serán un factor en este u otro puntaje. Un "estilo" es algo que caracteriza a un Club 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)
2.0	

DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

Flyer	<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	<ul style="list-style-type: none"> • Subidas • Desmontes • Control desde una habilidad hacia otra
Sincronización	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión (incluyendo inconsistencias en canons) <p>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/transición Apropiada del nivel con 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides, se les descontará automáticamente 0.3</p>

DRIVERS DE SALTOS

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

Posición de los Brazos	<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	<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	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión <p>No puede descontarse más de 0.1</p>

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA/CON CARRERA

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

Aproximación	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de los brazos hacia la habilidad/pase • Braceo/preparación • Posición del pecho
Control del Cuerpo	<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	<ul style="list-style-type: none"> • Controlados • Posición del pecho • Pases/habilidades terminadas • Habilidades con giros incompletos
Sincronización	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión <p>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/pase sincronizado en grupo (2 o más atletas), se les descontará automáticamente 0.3</p>



FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0	<p>La habilidad de un equipo para demostrar de forma precisa la espacialidad, las formaciones y las transiciones</p> <p>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</p>
-----------	---

CREATIVIDAD DE RUTINA

1.5 - 2.0	<p>La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción, Gimnasia y General 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</p> <p>JUEZ DE GIMNASIA_{TUMBLING JUDGE}: Incorporación de patrones visuales claros al incorporar la gimnasia que aumentan el atractivo de las habilidades/pases realizados sin dificultar su evaluación</p>
-----------	--

DANCE

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

0.5 - 1.0	DIFICULTAD DE ELEMENTOS	Elementos visuales • Variedad de niveles • Cambios de formaciones • Trabajo de pies • Trabajo de suelo • Trabajo en parejas • Velocidad/Cadencia
0.5 - 1.0	EJECUCIÓN	Técnica • Perfección • Fuerza/Precisión de los movimientos • Sincronización

SHOWMANSHIP

1.0 - 2.0	<p>El Showmanship es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción, Gimnasia y General 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, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina</p>
-----------	--