

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

SALTOS

- **Variación** – 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}

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

- 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)

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

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

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

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 Apropiaada 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>
-----------	--