

# IASF SISTEMA DE PUNTAJE 2025

## INCLUYE DEDUCCIONES / ILEGALIDADES

- Este documento debe ser utilizado en las Divisiones ALL STARS N5 – N7
- Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER
- Cambios realizados para la temporada

## INCLUYE EJEMPLOS DE HABILIDADES

- Esta sección es sólo de referencia para el Sistema Comparativo





### DIFICULTAD ELEVACIONES: ALL GIRL

(Acumulativo durante la rutina)

0	El equipo <b>No ejecuta</b> habilidades
1.0 - 8.0	<b>Menos de la MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel
8.0 - 20	<b>La MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel

### DIFICULTAD ELEVACIONES: COED

(Acumulativo durante la rutina)

0	El equipo <b>No ejecuta</b> habilidades
1.0 - 8.0	Menos de la <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel. No hay habilidades estilo <b>COED</b> con o sin asistencia.
8.0 - 16	La <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel y <b>Menos de la MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades estilo <b>COED</b> con o sin asistencia
8.0 - 20	La <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel y la <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta habilidades estilo <b>COED</b> con o sin asistencia.

Habilidades transicionales NO contarán para el requisito de elevaciones estilo COED con o sin asistencia.

### DIFICULTAD PIRAMIDES

(Acumulativo durante la rutina)

0	El equipo <b>No ejecuta</b> habilidades
1.0 - 12	No ejecutan <b>habilidades apropiadas</b> del nivel ó <b>no</b> logran mostrar dos estructuras.
12 - 20	Ejecutan habilidades apropiadas del nivel y al menos dos estructuras.

### CONSIDERACIONES DE ELEVACIONES Y PIRAMIDES

**Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:**

- Grado de dificultad de las habilidades.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Mínimo uso de bases.
- Variedad de entradas, transiciones y desmontes.
- Habilidades adicionales y combinación de habilidades (incluidas las apropiadas de otros niveles) podrían incrementar el puntaje dentro de un rango.

### TÉCNICA DE ELEVACIONES Y PIRÁMIDES

**Elevaciones: 20 puntos y Pirámide: 20 puntos**

**Ejecución, Estabilidad, Flexibilidad, Uniformidad, Sincronización**

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 8.0	8.0 - 18.0	18.0 - 20.0
Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.		

### ELEVACIONES – MAYORIA DEL EQUIPO (ALL GIRL & COED)

CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE ELEVACIONES
10 - 15	2
16 - 23	3
24 - 32	4

### PIRÁMIDES - MÍNIMO 2 ESTRUCTURAS

Transiciones consecutivas dentro de una pirámide no conseguirán el requisito mínimo de **estructura**. Las estructuras deben cumplir con la definición de "PIRAMIDE" en el glosario de **IASF**.

### LANZAMIENTOS - MAYORIA DEL EQUIPO

CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE ELEVACIONES
10 - 19	2
20 - 29	3
30 - 32	4

### DIFICULTAD LANZAMIENTOS (Acumulativo durante la rutina)

0	<b>No</b> ejecutan lanzamientos
1.0 - 2.0	Ejecutan lanzamientos <b>NO apropiados</b> del nivel.
2.0 - 3.0	<b>Menos de la MAYORIA</b> del equipo ejecuta un lanzamiento <b>apropiado</b> del nivel
3.0 - 5.0	La <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta un lanzamiento <b>apropiado</b> del nivel

### CONSIDERACIONES DE LANZAMIENTO

**Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:**

- Grado de dificultad de las habilidades (N5-N7)
- Porcentaje de participación del equipo.
- Variedad.
- Lanzamientos adicionales (incluidos los no apropiados del nivel) podrían incrementar el puntaje dentro de un rango.
- Altura.

### TÉCNICA DE LANZAMIENTOS

**Ejecución, Flexibilidad, Uniformidad, Sincronización**

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0
Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.		

### DIFICULTAD GIMNASIA ESTÁTICA

(Acumulativo durante la rutina)

0	Ninguna habilidad ejecutada
1.0 - 3.0	<b>Menos de la MAYORIA</b> del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel o la <b>MAYORIA</b> del equipo una conexión de un nivel inferior.
3.0 - 5.0	La <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel incluyendo conexiones con múltiples deportistas y múltiples conexiones sincronizadas.
<b>GIMNASIA ESTÁTICA</b>	
- En N5 al N7, Combinación Salto-Mortal será considerada apropiada del nivel.	
- En N6 y N7 todas las habilidades con giro y doble giro serán consideradas habilidades apropiadas del nivel.	

### DIFICULTAD GIMNASIA CON CARRERA

(Acumulativo durante la rutina)

0	Ninguna habilidad ejecutada
1.0 - 3.0	<b>Menos de la MAYORIA</b> del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel o la <b>MAYORIA</b> del equipo una conexión de un nivel inferior.
3.0 - 5.0	La <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel incluyendo conexiones con múltiples deportistas y múltiples conexiones sincronizadas
<b>GIMNASIA CON CARRERA:</b>	
En N6 y N7 todas las habilidades con giro y doble giro serán consideradas habilidades apropiadas del nivel.	

### CONSIDERACIONES DE DIFICULTAD DE GIMNASIA

Para **COMPARAR** la dificultad se considera lo siguiente:

- Grado de dificultad de las habilidades/pases.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Sincronización.
- **Combinación especial.**
- Variedad.
- **Habilidades adicionales y combinación de habilidades (incluyendo no apropiadas del nivel) Pueden aumentar la puntuación del rango.**

### GIMNASIA Y SALTOS - MAYORIA DEL EQUIPO

CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE PASES
10 - 11	6
12 - 13	7
14 - 15	8
16 - 17	9
18 - 19	10
20 - 21	11
22 - 23	12
24 - 25	13
26 - 27	14
28 - 29	15
30 - 32	16

### DIFICULTAD Y TÉCNICA DE SALTOS

(Acumulativo durante la rutina)

0	Ningún salto ejecutado
1.0 - 4.0	<b>Menos de la MAYORIA</b> del equipo ejecuta 3 saltos. Saltos Avanzados
4.0 - 5.0	La <b>MAYORIA</b> del equipo ejecuta 3 saltos avanzados.

#### SALTOS AVANZADOS

Herkie—Hurdler—Toe Touch (Ruso) —Pike—Double Nine

### CONSIDERACIONES DE DIFICULTAD DE SALTOS

Para **COMPARAR** la dificultad se considera lo siguiente:

- Porcentaje de participación del equipo.
- Variedad.
- **Saltos conectados.**
- Sincronización.
- **Altura.**

### INFORMACIÓN ADICIONAL

En niveles 5 al 7 las conexiones individuales se tomarán en cuenta en el proceso de calificación. Conexiones sincronizadas son aquellas que pretenden empezar y terminar al mismo tiempo, mientras ejecutadas por más de 1 deportista.

### TÉCNICA DE GIMNASIA

Ejecución, Uniformidad, Control corporal, Aterrizajes Sincronización

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0
Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.		

### TÉCNICA DE SALTOS

Ejecución, Flexibilidad, Uniformidad, Sincronización.

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0
Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.		

### CREATIVIDAD DE RUTINA

La capacidad de un equipo para mostrar de **manera constante y consistente** ideas innovadoras, visuales y creativas **a lo largo de todos los elementos de la rutina**

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 4.0	4.0 - 8.0	8.0 - 10.0

### FORMACIONES Y TRANSICIONES

La habilidad de un equipo para mostrar un espaciamiento preciso, **sincronización uniforme**, **ritmo sólido** y un flujo continuo entre los elementos.

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 4.0	4.0 - 8.0	8.0 - 10.0

### DIFICULTAD DE BAILE

#### SE CONSIDERA LO SIGUIENTE:

- Elementos Visuales
- Variedad de niveles
- Cambios de formaciones
- Ritmo y complejidad
- Trabajo de pies y trabajo de suelo
- Trabajo de parejas
- Participación del equipo

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

Se otorga cero cuando no hubo habilidades ejecutadas

### TÉCNICA DE BAILE

#### SE CONSIDERA LO SIGUIENTE:

- Perfección
- Sincronización
- Precisión del espacio
- Uniformidad
- Ubicación de los brazos/motions
- Valor de entretenimiento
- Nivel de energía

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

Se otorga cero cuando no hubo habilidades ejecutadas

### IMPRESIÓN GENERAL (PERFORMANCE)

La capacidad de un equipo para demostrar altos niveles de energía, valor de entretenimiento, confianza y destreza escénica.

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

### DEDUCCIONES NIVELES 5 AL 7 IASF

#### CAIDA DE ATLETA 1.0 POR OCURRENCIA

##### CAIDAS A LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN EN GIMNASIA O SALTOS.

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mano o manos al piso en gimnasia o saltos.</li> <li>- Rodilla o rodillas al piso en gimnasia o saltos</li> <li>- Giros incompletos durante gimnasia (La posición de aterrizaje de los pies será usada para determinar si los giros se completan).</li> </ul>	Un atleta que tropieza mientras camina durante una transición

#### CAÍDA GRAVE DE ATLETA 2.0 PUNTO (POR CADA OCURRENCIA)

##### MÚLTIPLES PARTES DEL CUERPO CAEN A LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DURANTE GIMNASIA Y/O SALTOS

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
Múltiples partes del cuerpo tocan en gimnasia y/o saltos. EJ: manos y rodillas, glúteos y manos, etc.	Un atleta que tropieza mientras camina durante una transición

#### BOBBLE DE ACROBACIA 2.0 PUNTO (POR CADA OCURRENCIA)

##### HABILIDADES DE ACROBACIA QUE CASI CAEN PERO SON RECUPERADAS

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Base o spotter que cae a la superficie de presentación durante una habilidad de acrobacia.</li> <li>- Flyer se inclina y/o apoya peso sobre bases/spotters y es empujada de regreso hacia la habilidad/elevación.</li> <li>- Bajar de una elevación desde posición extendida hacia nivel de prep (sin que sea un problema de sincronización)</li> <li>- Elevación tipo coed (con o sin asistencia) que cae a una posición de inicio.</li> <li>- Habilidades de pirámide que hubieran caído, sino tuvieran el soporte del conector o conectores.</li> <li>- Ambos pies de la flyer tienen contacto con la superficie de presentación durante una cuna/prona (excluyendo cuando toca con 1 solo pie)</li> <li>- Mano(s) de la flyer tienen contacto con la superficie de presentación durante una cuna/prona</li> <li>- Caídas a la superficie de presentación desde un nugget, parada en muslos y/o elevación al nivel de cintura sobre sus pies (sin incluir problemas de sincronización)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Omitir una habilidad</li> <li>- Soltar o perder una posición corporal</li> <li>- Excesivo movimiento de las bases</li> <li>- Flyer que recuperando el equilibrio</li> </ul>

#### CAÍDA DE ACROBACIA 3.0 PUNTO (POR CADA OCURRENCIA)

##### CAÍDAS DESDE UNA HABILIDAD O TRANSICIÓN DE ACROBACIA

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caídas a cuna / posición de entrada / prono (facial).</li> <li>- Elevación tipo coed (con o sin asistencia) que cae a cuna o facial (prona).</li> <li>- Elevación tipo coed (con o sin asistencia) que cae a la superficie de presentación con asistencia de base y/o spotter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elevación tipo coed (con o sin asistencia) que cae a una posición de entrada.</li> </ul>

#### CAÍDA GRAVE DE ACROBACIA 4.0 PUNTO (POR CADA OCURRENCIA)

##### CAÍDAS HACIA LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DESDE HABILIDADES DE ACROBACIA DE LA FLYER Y/O LAS BASES/SPOTTERS

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Múltiples bases y/o spotters caen a la superficie de presentación.</li> <li>- Flyer cae sobre la base y/o spotters, quienes a su vez caen a la superficie de presentación.</li> <li>- Elevación tipo coed (con o sin asistencia) donde la flyer cae sobre la superficie de presentación sin asistencia de bases o spotter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flyer que entra en contacto con la superficie de presentación durante una transición de elevaciones y/o pirámide, de manera continua sin interrupción o pausa.</li> <li>- Flyer que es puesta en la superficie de presentación desde una habilidad de acrobacia o transición y luego se cae. (esto incluye tropezar mientras camina).</li> </ul>

## IASF ILEGALIDADES

### VIOLACIONES DE SEGURIDAD

#### 4.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

Violación de seguridad (N1-N6): Habilidad no permitida en Nivel 6

Violación de seguridad (N7): Habilidad no permitida en Nivel.

### HABILIDADES FUERA DEL NIVEL

#### 1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

Violación habilidad fuera de nivel (N1-N5): Habilidad de acrobacia o gimnasia ejecutada esta por fuera del nivel, pero es legal en nivel 6.

### VIOLACIONES DE LÍMITE DE TIEMPO

#### 1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA SEGUNDO FUERA DE TIEMPO

- Por ejemplo, el tiempo límite de deducciones comienza a los 2:31.00 si el tiempo límite de la rutina es 2:30.00.

### SALIDAS DEL ÁREA DE PRESENTACIÓN

#### 1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

- Una ocurrencia es definida como AMBOS pies por fuera de la superficie de presentación y cualquier protector de seguridad adyacente a los bordes.
  - **Aclaración:** Un deportista debe tener al menos 1 pie tocando la superficie de presentación y/o protector de seguridad adyacente para ser considerado dentro del área.