

IASF SISTEMA DE PUNTAJE 2024

INCLUYE DEDUCCIONES / ILEGALIDADES

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

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 No ejecuta habilidades
1.0 - 8.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel
8.0 - 20	La MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel

DIFICULTAD PIRAMIDES (Acumulativo durante la rutina)	
0	El equipo No ejecutan habilidades
1 - 12	No ejecutan habilidades apropiadas del nivel ó no 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:	
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	

DIFICULTAD LANZAMIENTOS (Acumulativo durante la rutina)	
0	No ejecutan lanzamientos
0.1 - 2.0	Ejecutan lanzamientos NO apropiados del nivel.
2.0 - 3.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del nivel
3.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del nivel

CONSIDERACIONES DE LANZAMIENTO	
Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:	
<ul style="list-style-type: none"> Grado de dificultad de las habilidades (N5-N7) Altura Mínimo uso de bases (No aplica para lanzamientos) 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	
0	El equipo No ejecuta habilidades
1.0 - 8.0	Habilidades ejecutadas con estabilidad, flexibilidad, y sincronización DEBAJO del PROMEDIO
8.0 - 16	Habilidades ejecutadas con estabilidad, flexibilidad, y sincronización PROMEDIO
16 - 20	Habilidades ejecutadas con estabilidad, flexibilidad, y sincronización por ENCIMA del PROMEDIO

DIFICULTAD ELEVACIONES: COED (Acumulativo durante la rutina)	
0	El equipo No ejecuta habilidades
1.0 - 8.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel. No hay habilidades estilo COED con o sin asistencia.
8.0 - 16	La MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel y Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades estilo COED con o sin asistencia
10 - 20	La MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel y la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades estilo COED con o sin asistencia..
Habilidades transicionales NO contarán para el requisito de elevaciones estilo COED con o sin asistencia.	

ELEVACIONES – MAYORIA DEL EQUIPO (ALL GIRL & COED)	
CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE ELEVACIONES
10 - 15	2
16 - 23	3
24	4

ELEVACIONES - EXPLICACIÓN - MAYORIA DEL EQUIPO
Basados en grupos de 4 personas MAYORIA = Mitad de los grupos + 1 grupo adicional Ejemplo: 20 deportistas / 4 = 5 grupos / 2 = 2.5 + 1 = 3.5 ≈ 3 grupos Se redondea hacia abajo 24 deportistas / 4 = 6 grupos / 2 = 3 + 1 = 4 grupos

LANZAMIENTOS - MAYORIA DEL EQUIPO	
CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE ELEVACIONES
10 - 19	2
20 - 24	3

LANZAMIENTOS - EXPLICACIÓN - MAYORIA DEL EQUIPO
Basados en grupos de 5 personas MAYORIA = Mitad de los grupos + 1 grupo adicional Ejemplo: 16 deportistas / 5 = 3.2 grupos / 2 = 1.6 + 1 = 2.6 ≈ 2 grupos Se redondea hacia abajo 20 deportistas / 5 = 4 grupos / 2 = 2 + 1 = 3 grupos

TÉCNICA DE LANZAMIENTOS	
0	El equipo No ejecutan habilidades
0.1 - 2.0	Habilidades ejecutadas con flexibilidad, sincronización y altura DEBAJO del PROMEDIO
2.0 - 4.0	Habilidades ejecutadas con flexibilidad, sincronización y altura PROMEDIO
4.0 - 5.0	Habilidades ejecutadas con flexibilidad, sincronización y altura por ENCIMA del PROMEDIO

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.



DIFICULTAD GIMNASIA ESTÁTICA

(Acumulativo durante la rutina)

0	Ninguna habilidad ejecutada
0.1 - 2.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel y/o la MAYORIA del equipo una conexión de un nivel inferior.
2.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel incluyendo conexiones con múltiples deportistas y múltiples conexiones sincronizadas

DIFICULTAD GIMNASIA CON CARRERA

(Acumulativo durante la rutina)

0	Ninguna habilidad ejecutada
0.1 - 2.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel y/o la MAYORIA del equipo una conexión de un nivel inferior.
2.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel incluyendo conexiones con múltiples deportistas y múltiples conexiones sincronizadas

CONSIDERACIONES DE DIFICULTAD DE GIMNASIA

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

- Grado de dificultad de las habilidades.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Sincronización.
- Variedad.
- Combinación salto/gimnasia.
- Saltos y gimnasia estática serán calificadas por separado, incluso si están conectados.
- Combinación Salto—Mortal es considerado apropiado del nivel en la estática del nivel 5 al 7.

TÉCNICA DE GIMNASIA

(Puntaje combinado para estática y carrera)

0	Ninguna habilidad ejecutada
0.1 - 2.0	Habilidades/Pases ejecutadas con ejecución y sincronización DEBAJO del PROMEDIO .
2.0 - 4.0	Habilidades/Pases ejecutadas con ejecución y sincronización PROMEDIO .
4.0 - 5.0	Habilidades/Pases ejecutadas con ejecución y sincronización por ENCIMA del PROMEDIO .

CONSIDERACIONES DE SALTOS

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

- Porcentaje de participación del equipo.
- Sincronización.
- Variedad.
- Conexión de saltos.
- Configuración (cantidad, coreografía, etc.)

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	13

GIMNASIA - EXPLICACION - MAYORIA DEL EQUIPO

MAYORIA = Mitad del equipo + 1

Ejemplo: 20 deportistas / 2 = 10 deportistas + 1 = 11 deportistas

23 deportistas / 2 = 11.5 grupos + 1 = 12.5 = 12 deportistas

Se redondea hacia abajo.

DIFICULTAD Y TÉCNICA DE SALTOS

(Acumulativo durante la rutina)

0	Ningún salto ejecutado
1.0 - 2.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta 1 - 3 saltos. Saltos ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización DEBAJO del PROMEDIO hasta PROMEDIO
2.0 - 3.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta 1 - 3 saltos. Saltos ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización por ENCIMA del PROMEDIO .
3.0 - 4.0	La MAYORIA del equipo ejecuta 3 saltos avanzados. Saltos ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización PROMEDIO y ENCIMA del PROMEDIO .
4.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta 3 saltos avanzados. Saltos ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización ENCIMA del PROMEDIO a EXCELENTE .

SALTOS AVANZADOS

Herkie, Hurdler, Toe Touch, Pike, Doble Nueve.

INFORMACIÓN ADICIONAL

En niveles 5 al 7 las conexiones individuales se tomarán en cuenta en el proceso de calificación.

En niveles 6 y 7 todas las habilidades con giro y doble giro contarán como apropiadas del nivel en gimnasia estática y carrera.

Conexiones sincronizadas son aquellas que pretenden empezar y terminar al mismo tiempo, mientras ejecutadas por más de 1 deportista.



CREATIVIDAD DE RUTINA

1.0 - 2.0	MINIMAS: Ideas e incorporaciones innovadoras, visuales, únicas e intrincadas.
2.0 - 4.0	PROMEDIO: Ideas e incorporaciones innovadoras, visuales, únicas e intrincadas.
4.0 - 5.0	Ideas e incorporaciones innovadoras, visuales, únicas e intrincadas ENCIMA del PROMEDIO a EXCELENTES .

BUILDING CREATIVITY

1.0 - 3.0	BELOW AVERAGE visual, unique and intricate skills
3.0 - 8.0	AVERAGE visual, unique and intricate skills
8.0 - 10	ABOVE AVERAGE visual, unique and intricate skills

IMPRESIÓN GENERAL Y ESPECTACULARIDAD

1.0 - 3.0	Eficacia para presentar una experiencia memorable completa y positiva DEBAJO del PROMEDIO .
3.0 - 8.0	Eficacia para presentar una experiencia memorable completa y positiva PROMEDIO .
8.0 - 10	Eficacia para presentar una experiencia memorable completa y positiva por ENCIMA del PROMEDIO a EXCELENTE

FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 3.0	Espaciado y patrones de movimiento fluido DEBAJO del PROMEDIO , grado de dificultad coreográfico con problemas de sincronización a lo largo de la rutina, junto con un uso bajo del espacio y elementos visuales mínimos .
3.0 - 8.0	Espaciado y patrones de movimiento fluido PROMEDIO , grado de dificultad coreográfico PROMEDIO con algunos problemas, uso del espacio y elementos visuales PROMEDIO .
8.0 - 10	Espaciado, patrones de movimiento fluido y grado de dificultad coreográfico por ENCIMA del PROMEDIO a EXCELENTES . Los cambios de formación se ejecutan limpiamente y sin problemas de sincronización. Los cambios de formación a lo largo de la rutina aumentan el impacto visual y la emoción de la rutina. Gran uso de todo el espacio.

BAILE

0	Ninguna habilidad o elemento ejecutado
0.1 - 1.0	Habilidades o elementos con MÍNIMAS incorporaciones de dificultad y/o consideraciones técnicas.
1.0 - 2.0	Habilidades o elementos con POCAS incorporaciones de dificultad y/o consideraciones técnicas.
2.0 - 5.0	Habilidades o elementos con MULTIPLES incorporaciones de dificultad y/o consideraciones técnicas.

CONSIDERACIONES DE BAILE

Se considerarán los siguientes:

- Valor de entretenimiento
- Nivel de energía
- Elementos visuales
- Variedad de niveles
- Cambios de formación
- Trabajo de pies y de piso
- Trabajo en parejas
- Ritmo y complejidad
- Participación de atletas
- Perfección
- Sincronización
- Espaciado preciso
- Motions y ubicación de brazos.

INFORMACION ADICIONAL

- **Creatividad y Coreografía:** La eficacia de un equipo para poner en práctica ideas, incorporaciones y música innovadoras, visuales, únicas e intrincadas.
- **Formaciones y Transiciones:** Eficacia de un equipo para demostrar un espaciado preciso y patrones de movimiento fluidos.
- **Baile:** La habilidad de un equipo para incorporar cambios de nivel y formaciones con habilidades de baile que creen efectos visuales, transiciones fluidas, trabajo de pies, trabajo de pareja, trabajo de suelo con un alto nivel de energía y valor de entretenimiento.
- **Impresión general de la rutina:** La eficacia de un equipo en la realización de una experiencia memorable completa y positiva.
- **Espectacularidad:** La eficacia de un equipo a la hora de demostrar entusiasmo y confianza genuina con un alto nivel de energía y emoción, a la vez que transmiten esa misma energía y emoción a los espectadores de la rutina.



IASF DEDUCCIONES



BOBBLE DE ATLETA

1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLO:

- Manos al piso en gimnasia
- Rodilla(s) al piso en gimnasia o saltos
- Giro (s) incompletos durante gimnasia
 - La posición de aterrizaje de los pies será usada para determinar si los giros son completados

CAIDA DE ATLETA

2.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLOS:

- Múltiples partes del cuerpo tocan el piso durante gimnasia o saltos
- Caídas al piso durante habilidades individuales (gimnasia, saltos, etc.)

BOBBLE DE ACROBACIA

2.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLOS:

- Acrobacias, lanzamientos y pirámides que casi caen desde la posición prevista (determinada o medida por las otras acrobacias que se realizan simultáneamente, si aplica), pero se salvan (incluye el movimiento excesivo de las bases).
- Cunas con giros incompletos evidentes (aterrizaje sobre el estómago, etc.)
- Rodilla o mano tocando el suelo durante la cuna o desmonte.
- Cunas controladas, desmontes de una acrobacia o pirámide antes de tiempo (no problemas de sincronización).

CAÍDA DE ACROBACIA

3.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLOS:

- Cunas descontroladas, desmontar o descender una acrobacia o pirámide antes de tiempo de forma no controlada desde la posición prevista (no por problemas de sincronización). (determinada o medida por las otras acrobacias que se realizan simultáneamente, si aplica).
- Caída de una base al suelo durante una habilidad de acrobacia.

CAÍDA GRAVE DE ACROBACIA

4.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLOS:

- Caídas desde una elevación individual, pirámide o lanzamiento al suelo (la flyer cae en el suelo o en la base).

CAÍDA MÁXIMA DE ACROBACIA

5.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLOS:

- Cuando deban aplicarse múltiples deducciones durante una acrobacia o lanzamiento individual (**por un solo grupo**), la suma de dichas deducciones no será superior a 5,0.

COLAPSO DE PIRÁMIDE

6.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

EJEMPLOS:

- Cuando deban aplicarse varias deducciones dentro de la misma estructura o transición de pirámide (**por 2 o más grupos**), la suma de dichas deducciones no será superior a 6,0.



IASF ILEGALIDADES



VIOLACIONES DE SEGURIDAD

4.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

HABILIDADES FUERA DEL NIVEL

1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

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.