

ICU SISTEMA DE PUNTAJE 2025

- Este documento debe ser usado en divisiones:

COLEGIAL N1, N2 Y N3

UNIVERSITARIO N2, N4 Y N7

SELECCIONES DEPARTAMENTALES
NOVICE, INTERMEDIATE, MEDIAN, ADVANCED, ELITE Y PREMIER

- Incluye **DEDUCCIONES E ILEGALIDADES**





DIVISIÓN COLEGIAL

ANIMACIÓN (Para todos los niveles)

0.0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la animación.</p> <p>2. Poca efectividad con el público. Las voces son difíciles de escuchar o entender. Las ayudas visuales no son eficientes y mal usadas. Las habilidades no son prácticas o eficaces para liderar al público. La proyección hacia el público requiere mejorar para incluir a todos.</p> <p>3. Forma y ejecución por debajo del promedio.</p>	<p>1. La mayoría del equipo está involucrado en la animación</p> <p>2. Efectividad promedio con el público. Las voces podrían ser difíciles de escuchar o entender. Las ayudas visuales podrían no ser prácticas o estar bien usadas. Las habilidades podrían no ser prácticas o eficaces para liderar al público. La proyección hacia el público requiere mejorar para incluir a todos.</p> <p>3. Forma y ejecución promedio a encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la animación.</p> <p>2. Alta efectividad con el público. Se lidera al público con buenas voces, ayudas visuales, motions y habilidades usadas de forma práctica. La proyección hacia el público es sobresaliente y es usada de forma práctica para incluir a todos.</p> <p>3. Forma y ejecución sobresaliente.</p>

PARTNER STUNTS (Para todos los niveles)

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. Podrían usar más atletas y más grupos/duplas/deportistas en elevaciones.</p> <p>2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de elevaciones son sencillas y poco creativas. Incluyen pocas posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son sencillos.</p> <p>3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. Podría haber ejecutado máxima cantidad de elevaciones permitidas en el nivel.</p> <p>2. Habilidades mostradas son de dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de elevaciones son de algo creativas e incluyen diferentes posiciones corporales. Los desmontes son usados correctamente y son de alguna manera creativos.</p> <p>3. Forma y ejecución por encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones.</p> <p>2. Habilidades con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de elevaciones son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son muy creativos. Habilidades adicionales de elevaciones incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Forma y ejecución sobresaliente.</p>

PIRÁMIDES (Para todos los niveles)

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en las secciones de pirámides.</p> <p>2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de pirámides son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son sencillos.</p> <p>3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en la sección de pirámide.</p> <p>2. Habilidades con dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de pirámide son algo creativas e incluyen diferentes posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son algo creativos.</p> <p>3. Forma y ejecución por encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la sección de pirámide.</p> <p>2. Habilidades con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de pirámide son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son muy creativos. Habilidades adicionales de pirámide incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Forma y ejecución sobresaliente.</p>



DIVISIÓN COLEGIAL

LANZAMIENTOS (NIVEL 2 Y NIVEL 3)

0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de lanzamientos son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas posiciones corporales de lanzamientos. Usualmente una sola sección ejecutada.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de lanzamiento son de alguna manera creativa e incluyen diferentes posiciones corporales de lanzamientos.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de lanzamientos son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales de lanzamientos. Habilidades adicionales de lanzamientos incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución sobresaliente.</p>

GIMNASIA (Para todos los niveles)

0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la gimnasia.</p> <p>2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las conexiones son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas secciones grupales y poca variedad.</p> <p>3. Sincronización, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en la gimnasia.</p> <p>2. Habilidades con dificultad promedio a encima del promedio. Las conexiones y variedad son algo creativas e incluyen la mayoría en secciones grupales.</p> <p>3. Sincronización, forma y ejecución por encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la gimnasia.</p> <p>2. Habilidades con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las conexiones y variedad son muy creativas e involucran mayoría obvia en secciones grupales. Habilidades adicionales de gimnasia incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Sincronización, forma y ejecución sobresaliente.</p>

FLOW (Nivel 1)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
<p>1. Transiciones básicas que requieren más de una octava para ser completadas.</p> <p>2. Ritmo de la rutina un poco lento.</p> <p>3. Transiciones que involucran poca coreografía.</p>	<p>1. Múltiples cambios de formación, transiciones limpias.</p> <p>2. Ritmo de la rutina bueno, en ocasiones un poco lento.</p> <p>3. Transiciones promedio a encima del promedio que involucran un estilo definido y coreografía limpia.</p>	<p>1. Múltiples cambios de formación, transiciones que requieren menos de una octava para ser completadas.</p> <p>2. Ritmo de la rutina rápido.</p> <p>3. Excelentes transiciones que involucran un estilo definido y coreografía creativa.</p>



ICU SISTEMA DE PUNTAJE



DIVISIÓN COLEGIAL

FLOW (Niveles 2 y 3)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Transiciones básicas que requieren más de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina un poco lento. 3. Transiciones que involucran poca coreografía. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones limpias. 2. Ritmo de la rutina bueno, en ocasiones un poco lento. 3. Transiciones promedio a encima del promedio que involucran un estilo definido y coreografía limpia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones que requieren menos de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina rápido. 3. Excelentes transiciones que involucran un estilo definido y coreografía creativa.

OVERALL (Nivel 1)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión por debajo del promedio a promedio en las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y debería estar integrado en toda la rutina, pero múltiples fallas suceden. 3. Nivel de emoción debajo del promedio, forma y ejecución promedio. Baile se califica aquí. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión por encima del promedio a sobresaliente en las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con algunas fallas. 3. Nivel de emoción, forma y ejecución por encima del promedio. Baile se califica aquí. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión sobresaliente en la mayoría de las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con muy pocas fallas. 3. Nivel de emoción, forma y ejecución sobresaliente. Baile se califica aquí.

OVERALL (Niveles 2 Y 3)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión por debajo del promedio a promedio en las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y debería estar integrado en toda la rutina, pero múltiples fallas suceden. 3. Nivel de emoción debajo del promedio, forma y ejecución promedio. Baile se califica aquí. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión por encima del promedio a sobresaliente en las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con algunas fallas. 3. Nivel de emoción, forma y ejecución por encima del promedio. Baile se califica aquí. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión sobresaliente en la mayoría de las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con muy pocas fallas. 3. Nivel de emoción, forma y ejecución sobresaliente. Baile se califica aquí.

DEDUCCIONES (Para todos los niveles)

TIEMPO	SALIDA DE LA SUPERFICIE	ILEGALIDADES
5 a 10 segundos = 1 punto por juez. 11 o más segundos = 3 puntos por juez.	No hay deducción por salidas accidentales. El equipo debe ejecutar todas las habilidades dentro del área de presentación.	<ul style="list-style-type: none"> • 5 puntos por cada violación de las reglas de seguridad. • 5 puntos por cada spotter faltante.



ICU SISTEMA DE PUNTAJE



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

ANIMACIÓN (Para todos los niveles)

0.0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la animación.</p> <p>2. Poca efectividad con el público. Las voces son difíciles de escuchar o entender. Las ayudas visuales no son eficientes y mal usadas. Las habilidades no son prácticas o eficaces para liderar al público. La proyección hacia el público requiere mejorar para incluir a todos.</p> <p>3. Forma y ejecución por debajo del promedio.</p>	<p>1. La mayoría del equipo está involucrado en la animación</p> <p>2. Efectividad promedio con el público. Las voces podrían ser difíciles de escuchar o entender. Las ayudas visuales podrían no ser prácticas o estar bien usadas. Las habilidades podrían no ser prácticas o eficaces para liderar al público. La proyección hacia el público requiere mejorar para incluir a todos.</p> <p>3. Forma y ejecución promedio a encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la animación.</p> <p>2. Alta efectividad con el público. Se lidera al público con buenas voces, ayudas visuales, motions y habilidades usadas de forma práctica. La proyección hacia el público es sobresaliente y es usada de forma práctica para incluir a todos.</p> <p>3. Forma y ejecución sobresaliente.</p>

PARTNER STUNTS (Para todos los niveles)

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. Podrían usar más atletas y más grupos/duplas/deportistas en elevaciones.</p> <p>2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de elevaciones son sencillas y poco creativas. Incluyen pocas posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son sencillos.</p> <p>3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. Podría haber ejecutado máxima cantidad de elevaciones permitidas en el nivel.</p> <p>2. Habilidades mostradas son de dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de elevaciones son de algo creativas e incluyen diferentes posiciones corporales. Los desmontes son usados correctamente y son de alguna manera creativos.</p> <p>3. Forma y ejecución por encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones.</p> <p>2. Habilidades con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de elevaciones son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son muy creativos. Habilidades adicionales de elevaciones incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Forma y ejecución sobresaliente.</p>

PIRÁMIDES (Para todos los niveles)

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en las secciones de pirámides.</p> <p>2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de pirámides son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son sencillos.</p> <p>3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en la sección de pirámide.</p> <p>2. Habilidades con dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de pirámide son algo creativas e incluyen diferentes posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son algo creativos.</p> <p>3. Forma y ejecución por encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la sección de pirámide.</p> <p>2. Habilidades con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de pirámide son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales. Los desmontes se usan correctamente y son muy creativos. Habilidades adicionales de pirámide incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Forma y ejecución sobresaliente.</p>



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

LANZAMIENTOS (NIVEL 2 Y NIVEL 3)

0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de lanzamientos son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas posiciones corporales de lanzamientos. Usualmente una sola sección ejecutada.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de lanzamiento son de alguna manera creativa e incluyen diferentes posiciones corporales de lanzamientos.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de lanzamientos son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales de lanzamientos. Habilidades adicionales de lanzamientos incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución sobresaliente.</p>

LANZAMIENTOS (NIVEL 4 AL NIVEL 7)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad debajo del promedio a promedio. Las transiciones de lanzamientos son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas posiciones corporales de lanzamientos. Usualmente una sola sección ejecutada.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad promedio a encima del promedio. Las transiciones de lanzamiento son de alguna manera creativa e incluyen diferentes posiciones corporales de lanzamientos.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en los lanzamientos.</p> <p>2. Lanzamientos con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las transiciones de lanzamientos son muy creativas e involucran múltiples posiciones corporales de lanzamientos. Habilidades adicionales de lanzamientos incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Altura, forma y ejecución sobresaliente.</p>

GIMNASIA (Para todos los niveles)

0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
<p>1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la gimnasia.</p> <p>2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las conexiones son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas secciones grupales y poca variedad.</p> <p>3. Sincronización, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.</p>	<p>1. Mayoría del equipo está involucrado en la gimnasia.</p> <p>2. Habilidades con dificultad promedio a encima del promedio. Las conexiones y variedad son algo creativas e incluyen la mayoría en secciones grupales.</p> <p>3. Sincronización, forma y ejecución por encima del promedio.</p>	<p>1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la gimnasia.</p> <p>2. Habilidades con dificultad apropiada del nivel por encima del promedio. Las conexiones y variedad son muy creativas e involucran mayoría obvia en secciones grupales. Habilidades adicionales de gimnasia incluidas en más de una sección de la rutina.</p> <p>3. Sincronización, forma y ejecución sobresaliente.</p>



ICU SISTEMA DE PUNTAJE



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

FLOW (Nivel 1)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Transiciones básicas que requieren más de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina un poco lento. 3. Transiciones que involucran poca coreografía. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones limpias. 2. Ritmo de la rutina bueno, en ocasiones un poco lento. 3. Transiciones promedio a encima del promedio que involucran un estilo definido y coreografía limpia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones que requieren menos de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina rápido. 3. Excelentes transiciones que involucran un estilo definido y coreografía creativa.

FLOW (Niveles 2 y 3)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Transiciones básicas que requieren más de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina un poco lento. 3. Transiciones que involucran poca coreografía. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones limpias. 2. Ritmo de la rutina bueno, en ocasiones un poco lento. 3. Transiciones promedio a encima del promedio que involucran un estilo definido y coreografía limpia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones que requieren menos de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina rápido. 3. Excelentes transiciones que involucran un estilo definido y coreografía creativa.

FLOW (Niveles 4 al 7)

1 - 2.5	3.0 - 4.0	4.0 - 5.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Transiciones básicas que requieren más de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina un poco lento. 3. Transiciones que involucran poca coreografía. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones limpias. 2. Ritmo de la rutina bueno, en ocasiones un poco lento. 3. Transiciones promedio a encima del promedio que involucran un estilo definido y coreografía limpia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múltiples cambios de formación, transiciones que requieren menos de una octava para ser completadas. 2. Ritmo de la rutina rápido. 3. Excelentes transiciones que involucran un estilo definido y coreografía creativa.

OVERALL (Nivel 1)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión por debajo del promedio a promedio en las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y debería estar integrado en toda la rutina, pero múltiples fallas suceden. 3. Nivel de emoción debajo del promedio, forma y ejecución promedio. Baile se califica aquí. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión por encima del promedio a sobresaliente en las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con algunas fallas. 3. Nivel de emoción, forma y ejecución por encima del promedio. Baile se califica aquí. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Impresión sobresaliente en la mayoría de las secciones de habilidades. 2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con muy pocas fallas. 3. Nivel de emoción, forma y ejecución sobresaliente. Baile se califica aquí.



ICU SISTEMA DE PUNTAJE



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

OVERALL (Niveles 2 al 7)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
<p>1. Impresión por debajo del promedio a promedio en las secciones de habilidades.</p> <p>2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y debería estar integrado en toda la rutina, pero múltiples fallas suceden.</p> <p>3. Nivel de emoción debajo del promedio, forma y ejecución promedio. Baile se califica aquí.</p>	<p>1. Impresión por encima del promedio a sobresaliente en las secciones de habilidades.</p> <p>2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con algunas fallas.</p> <p>3. Nivel de emoción, forma y ejecución por encima del promedio. Baile se califica aquí.</p>	<p>1. Impresión sobresaliente en la mayoría de las secciones de habilidades.</p> <p>2. La rutina incluye un estilo limpio y preciso y transiciones creativas que incluyen múltiples formaciones con muy pocas fallas.</p> <p>3. Nivel de emoción, forma y ejecución sobresaliente. Baile se califica aquí.</p>

DEDUCCIONES (Para todos los niveles)

TIEMPO	SALIDA DE LA SUPERFICIE	ILEGALIDADES
<p>5 a 10 segundos = 1 punto por juez. 11 o más segundos = 3 puntos por juez.</p>	<p>No hay deducción por salidas accidentales. El equipo debe ejecutar todas las habilidades dentro del área de presentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5 puntos por cada violación de las reglas de seguridad. • 5 puntos por cada spotter faltante.