

ICU SISTEMA DE PUNTAJE

COLEGIAL - UNIVERSITARIO - SELECCIONES DEPARTAMENTALES



INCLUYE DEDUCCIONES E ILEGALIDADES

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER

2026



DIVISIÓN COLEGIAL

ANIMACIÓN *(Para todos los niveles)*

0.0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la animación. 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. 3. Forma y ejecución por debajo del promedio.	1. La mayoría del equipo está involucrado en la animación 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. 3. Forma y ejecución promedio a encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la animación. 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. 3. Forma y ejecución sobresaliente.

PARTNER STUNTS *(Para todos los niveles)*

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
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. 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. 3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. Podría haber ejecutado máxima cantidad de elevaciones permitidas en el nivel. 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. 3. Forma y ejecución por encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. 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. 3. Forma y ejecución sobresaliente.

PIRÁMIDES *(Para todos los niveles)*

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en las secciones de pirámides. 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. 3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en la sección de pirámide. 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. 3. Forma y ejecución por encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la sección de pirámide. 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. 3. Forma y ejecución sobresaliente.



DIVISIÓN COLEGIAL

LANZAMIENTOS (Nivel 2 y Nivel 3)

0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución sobresaliente.

GIMNASIA (Para todos los niveles)

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

FLOW (Nivel 1)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
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.	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.	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.



DIVISIÓN COLEGIAL

FLOW (Nivel 2 y Nivel 3)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
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.	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.	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
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.	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.	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 (Nivel 2 y Nivel 3)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
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.	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.	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.	• 5 puntos por cada violación de las reglas de seguridad. • 5 puntos por cada spotter faltante.



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

ANIMACIÓN (Para todos los niveles)

0.0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la animación. 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. 3. Forma y ejecución por debajo del promedio.	1. La mayoría del equipo está involucrado en la animación 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. 3. Forma y ejecución promedio a encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la animación. 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. 3. Forma y ejecución sobresaliente.

PARTNER STUNTS (Para todos los niveles)

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
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. 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. 3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. Podría haber ejecutado máxima cantidad de elevaciones permitidas en el nivel. 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. 3. Forma y ejecución por encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en las secciones de elevaciones. 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. 3. Forma y ejecución sobresaliente.

PIRÁMIDES (Para todos los niveles)

10 - 14.5	15 - 19.5	20 - 25
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en las secciones de pirámides. 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. 3. Forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en la sección de pirámide. 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. 3. Forma y ejecución por encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la sección de pirámide. 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. 3. Forma y ejecución sobresaliente.



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

LANZAMIENTOS (Nivel 2 y Nivel 3)		
0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución sobresaliente.

LANZAMIENTOS (Nivel 4 al Nivel 7)		
0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en los lanzamientos. 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. 3. Altura, forma y ejecución sobresaliente.

GIMNASIA (Para todos los niveles)		
0 - 4.5	5 - 7.5	8.0 - 10.0
1. Menos de la mayoría del equipo está involucrado en la gimnasia. 2. Habilidades con dificultad debajo del promedio a promedio. Las conexiones son sencillas y no muy creativas. Incluyen pocas secciones grupales y poca variedad. 3. Sincronización, forma y ejecución debajo del promedio a promedio.	1. Mayoría del equipo está involucrado en la gimnasia. 2. Habilidades con dificultad promedio a encima del promedio. Las conexiones y variedad son algo creativas e incluyen la mayoría en secciones grupales. 3. Sincronización, forma y ejecución por encima del promedio.	1. Mayoría obvia del equipo está involucrado en la gimnasia. 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. 3. Sincronización, forma y ejecución sobresaliente.



ICU SISTEMA DE PUNTAJE



DIVISIÓN UNIVERSITARIA Y SELECCIONES DEPARTAMENTALES

FLOW (Nivel 1)

0 - 6.5	7 - 10.5	11.0 - 15.0
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.	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 .	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 (Nivel 2 y Nivel 3)

0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
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.	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 .	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 (Nivel 4 al Nivel 7)

1 - 2.5	3.0 - 4.0	4.0 - 5.0
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.	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 .	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
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.	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.	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 <i>(Nivel 2 al Nivel 7)</i>		
0 - 4.5	5.0 - 7.5	8.0 - 10.0
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.	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.	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 <i>(Para todos los niveles)</i>		
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.	• 5 puntos por cada violación de las reglas de seguridad. • 5 puntos por cada spotter faltante.

DEDUCCIÓN POR CANTIDAD DE ATLETAS:

NO CUMPLE CON EL MÍNIMO REQUERIDO O EXCEDE EL MÁXIMO PERMITIDO, el equipo tendrá un descuento de **5.0 por atleta**.