

# RÚBRICA CHEER – ALLSTAR ÉLITE 2024

Esta rúbrica debe ser utilizada en las siguientes divisiones:

- N1 Tiny, Mini, Youth, Junior y Senior
- N2 Youth, Junior, Senior y Senior Global
- N3 Junior, Senior y Open
- N4 Senior, Open Fem, Open SC y Open LC
- N4.2 Open

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes  
Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER



# RÚBRICA ALLSTAR ÉLITE N1 - N4 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	<b>4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel realizadas por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo
3.5	<b>2</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	<b>3</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.5	<b>4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.5	<b>COED N3-N4/4.2 - 3</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas y <b>1</b> habilidad <b>Estilo Coed</b> utilizando la Tabla de Cantidad Coed

## DRIVERS DE ELEVACIONES

Una vez que el puntaje de Dificultad de Elevaciones 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 1.5 puntos

## GRADO DE DIFICULTAD (0 - 0.8)

	Avanzada por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>	Élite por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>
Habilidad 1	0.1	0.2
Habilidad 2	0.1	0.2
Habilidad 3	0.1	0.2
Habilidad 4 / <b>Estilo Coed</b>	0.1	0.2

## PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 - 0.7)

(EN CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCIÓN Y SIN REPETIR ATLETAS)

Habilidad Apropriadada del nivel por MÁXIMO <sub>IMAX</sub> o Avanzada por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>	<b>0.3</b>
Habilidad Avanzada por MÁXIMO <sub>IMAX</sub> o Élite por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>	<b>0.5</b>
Habilidad Élite por MÁXIMO <sub>IMAX</sub>	<b>0.7</b>

## 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.

## TABLA DE CANTIDAD EN CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	NÚMERO DE GRUPOS		
	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	1	2	3
12 - 17	2	3	4
18 - 22	3	4	5
23 - 30	4	5	6
31 - 38	5	6	7

## TABLA DE CANTIDAD COED

# VARONES	# GRUPOS DE 3
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 15	7
16 - 17	8
18 - 19	9
20+	10

## 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	<b>2</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel y <b>2</b> estructuras.
3.0 - 3.5	MEDIO	<b>3</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel y <b>2</b> estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo.
3.5 - 4.0	ALTO	<b>4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel y <b>2</b> estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> 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

## DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS

1.0	Menos de la MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza un lanzamiento
1.5	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza un lanzamiento Apropriadado del nivel. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales
2.0	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza en la <b>Misma Sección</b> un lanzamiento Apropriadado del nivel de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales

**Misma Sección:** Porción de la rutina donde se realizan un mismo tipo de habilidades

## ESTILO COED

- GRUPO DE 3:** Consiste en 1 Base, 1 Flyer y 1 Spotter
- La subida debe ser **WALK-IN** o **TOSS**:
  - WALK-IN:** Flyer, en el suelo, inicia con 1 pie sujetado por la Base, mientras ambos están frente a frente
  - TOSS:** Flyer inicia con ambos pies en el suelo, mientras que la Base (detrás de la Flyer) la sujeta por la cintura (Posición de Carga o "Load-in Position"). El Spotter NO puede comenzar sujetando ningún pie por debajo.
- La Base debe estar directamente debajo de la Flyer
- La Base y el Spotter NO deben estar frente a frente

## GRADO DE DIFICULTAD COED

- Solo son consideradas las habilidades en la lista de Estilo Coed dentro del documento de Ejemplos de Habilidades
- Deben mantenerse por al menos 4 conteos. Se cuenta desde que la habilidad se detiene en la altura y posición intentada, hasta que la Base y Flyer pierdan contacto
- Deben desmontar hacia la superficie de presentación
- Elevaciones Estilo Coed que se conecten en una Pirámide NO son consideradas

# RÚBRICA ALL STAR ÉLITE N3 NT 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	<b>4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel realizadas por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo
3.5	<b>2</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	<b>3</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.5	<b>4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
5.0	<b>ALL GIRL – 5</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
5.0	<b>COED - 4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas y <b>1</b> habilidad <b>Estilo Coed</b> utilizando la Tabla de Cantidad Coed

## DRIVERS DE ELEVACIONES

Una vez que el puntaje de Dificultad de Elevaciones 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 1.5 puntos

## GRADO DE DIFICULTAD (0 - 1.0)

	Avanzada por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>	Élite por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>
Habilidad 1	0.1	0.2
Habilidad 2	0.1	0.2
Habilidad 3	0.1	0.2
Habilidad 4	0.1	0.2
Habilidad 5/ <b>Estilo Coed</b>	0.1	0.2

## PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 - 0.5)

(EN CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCIÓN Y SIN REPETIR ATLETAS)

Habilidad Apropriada del nivel por MÁXIMO <sub>IMAX</sub> o Avanzada por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>	0.1
Habilidad Avanzada por MÁXIMO <sub>IMAX</sub> o Élite por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub>	0.3
Habilidad Élite por MÁXIMO <sub>IMAX</sub>	0.5

## 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.

## TABLA DE CANTIDAD EN CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	NÚMERO DE GRUPOS		
	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	1	2	3
12 - 17	2	3	4
18 - 22	3	4	5
23 - 30	4	5	6
31 - 38	5	6	7

## TABLA DE CANTIDAD COED

# VARONES	# GRUPOS DE 3
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 15	7
16 - 17	8
18 - 19	9
20+	10

## 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	<b>2</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel y <b>2</b> estructuras
3.0 - 3.5	MEDIO	<b>3</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel y <b>2</b> estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> del equipo
3.5 - 4.0	ALTO	<b>4</b> habilidades diferentes Apropriadas del nivel y <b>2</b> estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub>IMOST</sub> 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

## DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS

1.0	Menos de la MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza un lanzamiento
1.5	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza un lanzamiento Apropriado del nivel. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales
2.0	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza en la <b>Misma Sección</b> un lanzamiento Apropriado del nivel de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales

**Misma Sección:** Porción de la rutina donde se realizan un mismo tipo de habilidades

## ESTILO COED

- GRUPO DE 3:** Consiste en 1 Base, 1 Flyer y 1 Spotter
- La subida debe ser **WALK-IN** o **TOSS:**
  - WALK-IN:** Flyer, en el suelo, inicia con 1 pie sujetado por la Base, mientras ambos están frente a frente
  - TOSS:** Flyer inicia con ambos pies en el suelo, mientras que la Base (detrás de la Flyer) la sujeta por la cintura (Posición de Carga o "Load-in Position"). El Spotter NO puede comenzar sujetando ningún pie por debajo.
- La Base debe estar directamente debajo de la Flyer
- La Base y el Spotter NO deben estar frente a frente

## GRADO DE DIFICULTAD COED

- Solo son consideradas las habilidades en la lista de Estilo Coed dentro del documento de Ejemplos de Habilidades
- Deben mantenerse por al menos 4 conteos. Se cuenta desde que la habilidad se detiene en la altura y posición intentada, hasta que la Base y Flyer pierdan contacto
- Deben desmontar hacia la superficie de presentación
- Elevaciones Estilo Coed que se conecten en una Pirámide NO son consideradas

# RÚBRICA ALL STAR ÉLITE N1 - N4 2024 • GIMNASIA



## DIFICULTAD DE SALTOS

LOS SALTOS DEBEN TENER UN MOVIMIENTO DE "WHIP" PARA QUE SEAN CONSIDERADOS CONECTADOS  
WHIP ES UN MOVIMIENTO CIRCULAR CONTINUO CON LOS BRAZOS PARA CONECTAR 2 O MÁS SALTOS

0.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 1.0
1.0	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza <b>1</b> salto avanzado
1.5	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza <b>2</b> saltos avanzados conectados. Requieren estar sincronizados y tener variedad Tiny/Mini: GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza <b>2</b> saltos avanzados. Deben ser sincronizados, pero NO requieren estar conectados o tener variedad
2.0	MÁXIMO <sub>MAX</sub> del equipo realiza <b>3</b> saltos avanzados conectados o <b>2</b> saltos avanzados conectados y adicionalmente <b>1</b> salto avanzado. Requieren estar sincronizados y tener variedad Tiny/Mini: MÁXIMO <sub>MAX</sub> del equipo realiza <b>3</b> saltos avanzados. Deben ser sincronizados, pero NO requieren estar conectados o tener variedad

## TABLA DE CANTIDAD EN SALTOS/GIMNASIA

# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	5	6	10
12 - 17	6	7	12
18 - 22	9	10	18
23 - 30	11	12	22
31 - 38	15	16	30

## INFORMACIÓN ADICIONAL

- Para garantizar el puntaje máximo en Saltos, los equipos con menos de 11 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 Apropriadadas 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.
- Los saltos dentro de un pase no interrumpirán el pase (es decir, Ruso - Flic Flac - Ruso - Flic Flac es 1 pasada en L3)

## DRIVERS DE GIMNASIA

- Una vez que el puntaje de Dificultad de Gimnasia Estática se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **Grado de Dificultad**.
- Una vez que el puntaje de Dificultad de Gimnasia con carrera se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en los siguientes criterios: **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 punto.

## 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<sub>Spread Eagle</sub>, Salto Agrupado/Tuck Jump
- Saltos Avanzados:** Pike, Salto Front o Side (Izquierdo/Derecho)<sub>Right/Left Hurdles (front or side)</sub>, Toe Touch, Doble Nueve/Double Nine

## DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	Menos de la MAYORÍA <sub>LESS THAN A MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
2.5	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
3.0	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza una habilidad/pase <b>Apropiado</b> del nivel

## DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	Menos de la MAYORÍA <sub>LESS THAN A MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
2.5	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
3.0	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza una habilidad/pase <b>Apropiado</b> del nivel

## GRADO DE DIFICULTAD GIMNASIA ESTÁTICA (0 - 1.0)

(Para que cada Habilidad/Pase sea considerada a continuación, las Habilidades/Pases deben ser DIFERENTES)

	Apropiada por MAYORÍA	Avanzada/Élite por MAYORÍA
Habilidad/Pase 1	0.2	o 0.4
	Avanzada por GRAN PARTE	Élite por GRAN PARTE
Habilidad/Pase 2	0.4	o 0.6

## GRADO DE DIFICULTAD GIMNASIA CON CARRERA (0 - 0.5)

	Avanzada por GRAN PARTE	Élite por GRAN PARTE
Habilidad/Pase	0.3	o 0.5

## MÁXIMA PARTICIPACIÓN GIMNASIA CON CARRERA (0 - 0.5)

Las habilidades/Pases son acumulables durante toda la rutina.

Apropiada del nivel - Habilidad/Pase por MÁXIMO <sub>MAX</sub>	0.3
Avanzada/Élite - Habilidad/Pase por MÁXIMO <sub>MAX</sub>	0.5

# RÚBRICA ALL STAR ÉLITE N1-N4 2024 • EJECUCIÓN



## 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
4.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li><b>Menos 0.1</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>menores</b>, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos con una cantidad reducida de atletas)</li> <li><b>Menos 0.2</b> – Si el equipo presenta <b>múltiples</b> problemas técnicos</li> <li><b>Menos 0.3</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>generalizados</b></li> </ul>
VALOR INICIAL EN LANZAMIENTOS Y SALTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepto en Altura de Lanzamientos y Sincronización de Saltos.</li> <li>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)</li> </ul>
2.0	

## DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

<b>Flyer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Flexibilidad uniforme</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul>
<b>Bases/Spotters</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estabilidad de la elevación</li> <li>Postura sólida</li> <li>Pies estacionarios</li> </ul>
<b>Transiciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subidas</li> <li>Desmontes</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra</li> </ul>
<b>Sincronización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión (incluyendo inconsistencias en canons)</li> </ul> <p>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/transición Apropia del nivel con 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides, se les descontará automáticamente 0.3</p>

## DRIVERS DE LANZAMIENTOS

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

*Los equipos que SOLO realicen 1 Lanzamiento, perderán automáticamente 0.3 por cada DRIVER con problemas sin importar su gravedad*  
*Los lanzamientos de Vuelo Recto, SOLO afectarán el puntaje de ejecución a equipos N2.*

<b>Flyer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Ejecución consistente de las habilidades/trucos</li> <li>Posición de los brazos</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul>
<b>Bases/Spotters</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de brazos/piernas para lanzar (Timing)</li> <li>Postura sólida</li> <li>Control</li> <li>Cuna</li> </ul>
<b>Altura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las Bases</li> </ul> <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:

<b>Aproximación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de los brazos hacia la habilidad/pase</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición del pecho</li> </ul>
<b>Control del Cuerpo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de la cabeza</li> <li>Posición de los hombros/brazos en las habilidades</li> <li>Posición de las caderas</li> <li>Posición de las piernas en las habilidades</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra durante un pase</li> <li>Pies en punta</li> </ul>
<b>Aterrizajes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controlados</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Pases/habilidades terminadas</li> <li>Habilidades con giros incompletos</li> </ul>
<b>Sincronización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <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>

## DRIVERS DE SALTOS

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

<b>Posición de los Brazos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aproximación</li> <li>Movimiento consistente en la entrada/inicio</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición de los brazos durante el/los saltos</li> </ul>
<b>Posición de las Piernas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Piernas extendidas</li> <li>Pies en punta</li> <li>Posición/Rotación de caderas/Hiperextensión</li> <li>Altura</li> <li>Piernas/piés juntos</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Aterrizajes</li> </ul>
<b>Sincronización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <p>No puede descontarse más de 0.1</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><b>JUEZ GENERAL</b><sub>OVERALL JUDGE</sub>: 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><b>JUEZ DE CONSTRUCCIÓN</b><sub>BUILDING JUDGE</sub>: 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><b>JUEZ DE GIMNASIA</b><sub>TUMBLING JUDGE</sub>: 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	<b>DIFICULTAD DE ELEMENTOS</b>	Elementos visuales • Variedad de niveles • Cambios de formaciones • Trabajo de pies • Trabajo de suelo • Trabajo en parejas • Velocidad/Cadencia
0.5 - 1.0	<b>EJECUCIÓN</b>	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>
-----------	---

## ANIMACIÓN | CHEER (REEMPLAZA EL ÍTEM DE SHOWMANSHIP EN LAS DIVISIONES GLOBAL)

1.0 - 2.0	<p>La porción de la Animación<sub>CHEER</sub> DEBE completarse antes de la porción Musical de la rutina</p> <p><b>CRITERIO DE LA ANIMACIÓN</b><sub>CHEER</sub>: Liderazgo de la Multitud – Habilidad de liderar al público • Efectividad con el Público – Voz, Ritmo y Fluidez • Uso apropiado de carteles, pompones, megáfonos, banderas y técnica de motions (movimientos de brazos) • Uso práctico de elevaciones/pirámides para liderar al público • Ejecución</p>
-----------	--