

RÚBRICA DE PUNTAJE ALL STARS NOVICE

UNITED SCORING SYSTEM



TODAS LAS DIVISIONES DE ALL STARS NOVICE

NIVEL 1 / TINY - MINI - YOUTH

2026



SISTEMA DE PUNTAJE - NOVICE 2026



EJECUCIÓN - ELEVACIÓN Y PIRÁMIDE

4.0	Se espera que los atletas demuestren una técnica excelente al realizar cada habilidad. La ejecución de un equipo será determinada por todos los atletas que realicen la habilidad. - Los puntajes comenzarán en 4.0 y pueden reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 según la falta de ejecución técnica de cada driver. .1 - Problemas menores de técnica por parte del equipo .2 - Múltiples problemas de técnica por parte del equipo .3 - Problemas generalizados de técnica por parte del equipo - No se descontará más de 0.3 por cada driver. - Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de ejecución de los equipos.
-----	---

DRIVERS DE ELEVACIÓN/PIRÁMIDE

Cada driver puede incluir, pero no se limitan a, los siguientes ejemplos:

Flyer	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/extendidas y pies en punta
Bases/Spotters	- Estabilidad de la elevación - Postura sólida - Pies estacionarios
Transiciones	- Subidas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad
Sincronización*	Timing *Los equipos que no realicen al menos 1 transición de habilidad del nivel por 2 o más grupos en Elevaciones o Pirámides, recibirán automáticamente una deducción de .3 en Sincronización

FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0	La capacidad de un equipo para demostrar un espaciado preciso y un movimiento uniforme. El puntaje de Formaciones y Transiciones comenzará en 2.0 y se reducirá en .1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.
-----------	--

DANCE

El dance será evaluado como la capacidad del equipo para demostrar una variedad de elementos de dificultad con una ejecución fuerte, basándose en los elementos a continuación.		
0.5 - 1.0	Elementos de Dificultad	- Elementos visuales - Variedad de niveles - Cambios de formaciones - Trabajo de pies - Trabajo de suelo - Trabajo en pareja - Ritmo
0.5 - 1.0	Ejecución	- Técnica - Perfección - Fuerza/precisión del movimiento - Sincronización - Energía/Valor de entretenimiento

SISTEMA DE CATEGORIZACIÓN POR RENDIMIENTO

SOBRESALIENTE	EXCELENTE	SUPERIOR
Inferior - 12.6 Inferior - 70%	12.7 - 16.1 71% - 89%	16.2 - 18 90% - 100%

EJECUCIÓN-SALTOS

2.0	Se espera que los atletas demuestren una técnica excelente al realizar cada habilidad. La ejecución de un equipo será determinada por todos los atletas que realicen la habilidad. - Los puntajes comenzarán en 2.0 y pueden reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 según la falta de ejecución técnica de cada driver. .1 - Problemas menores de técnica por parte del equipo .2 - Múltiples problemas de técnica por parte del equipo .3 - Problemas generalizados de técnica por parte del equipo - No se descontará más de 0.3 por cada driver. - Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de ejecución de los equipos.
-----	---

DRIVERS DE SALTO

Cada driver puede incluir, pero no se limitan a, los siguientes ejemplos:

Posición de Brazos	- Aproximación - Entrada consistente - Braceo/preparación - Posición de los brazos durante salto(s)
Posición de Piernas	- Piernas extendidas - Pies en punta - Posición de caderas/rotación/hiperextensión - Altura - Piernas/pies juntos - Posición del pecho - Aterrizajes
Sincronización	Timing (El valor deducido no excederán de .1)

CREATIVIDAD DE Rutina

1.5 - 2.0	La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por el Juez de Construcción, el Juez de Gimnasia y el Juez General y se basa en la incorporación por parte del equipo de ideas innovadoras, visuales e intrincadas a lo largo de la rutina. Cada juez se centra específicamente en las secciones de habilidades que corresponden a sus respectivas categorías y en cómo están compuestas, según se define a continuación. Juez General: Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y fluidez de la rutina. Las puntuaciones de los jueces generales encapsulan toda la rutina de principio a fin. Juez de Construcción: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye habilidades tanto de nivel como de algún nivel inferior. Se considerará el ritmo/conexión de las habilidades. Juez de Gimnasia: Incorporación de patrones visuales claros de gimnasia que enriquezcan las habilidades realizadas.
-----------	--

SHOWMANSHIP (HABILIDAD ESCÉNICA)

1.0 - 2.0	El Showmanship es un promedio de 3 puntuaciones proporcionadas por los Jueces de Construcción, Gimnasia y General, basadas en la impresión del panel sobre la presentación en su totalidad, abarcando todas las áreas y centrándose en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial. <i>Esta categoría no se basa en habilidades, pero tomará en cuenta la impresión atlética apropiada a lo largo de la rutina.</i>
-----------	---