

RÚBRICA DE PUNTAJE ALL STARS ELITE

UNITED SCORING SYSTEM



TODAS LAS DIVISIONES DE ALL STARS ELITE

NIVEL 1 / TINY - MINI - YOUTH - JUNIOR - SENIOR

NIVEL 2 / YOUTH - JUNIOR - SENIOR - OPEN

NIVEL 3 / YOUTH - JUNIOR - SENIOR - OPEN

NIVEL 4.2 / OPEN

NIVEL 4 / SENIOR - OPEN FEM - OPEN MEDIUM - OPEN LARGE

2026



RÚBRICA ALLSTAR ÉLITE N1 - N4 2026 - 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	4 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel realizadas por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo
3.5	2 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	3 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.5	4 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.5	COED N3-N4/4.2 - 3 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas y 1 habilidad Estilo Coed 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 _{IMOST}	Élite por GRAN PARTE _{IMOST}
Habilidad 1	0.1 o 0.2	
Habilidad 2	0.1 o 0.2	
Habilidad 3	0.1 o 0.2	
Habilidad 4 / Estilo Coed	0.1 o 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 _{IMAX} o Avanzada por GRAN PARTE _{IMOST}	0.3
Habilidad Avanzada por MÁXIMO _{IMAX} o Élite por GRAN PARTE _{IMOST}	0.5
Habilidad Élite por MÁXIMO _{IMAX}	0.7

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Para cumplir con la dificultad, las habilidades que no requieran estar sincronizadas pueden ser acumulativas.
- Para recibir crédito por una estructura, debe haber dos o más elevaciones conectadas entre sí por 2 o más flyers.
- 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	2 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel y 2 estructuras.
3.0 - 3.5	MEDIO	3 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo.
3.5 - 4.0	ALTO	4 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo.

DRIVERS DE PIRÁMIDES

GRADO DE DIFICULTAD:

- Maximización de grupos realizando las habilidades/transiciones Apropriadadas del nivel
- Uso de habilidades Apropriadadas del nivel hacia las estructuras o dentro de la secuencia
- Combinación de habilidades. Ya sean Apropriadadas, o no Apropriadadas, 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 _{IMAJORITY} del equipo realiza un lanzamiento
1.5	MAYORÍA _{IMAJORITY} del equipo realiza un lanzamiento Apropriadado del nivel. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales
2.0	MAYORÍA _{IMAJORITY} del equipo realiza en la Misma Sección 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

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 o cuna.
- Elevaciones Estilo Coed que se conecten en una Pirámide NO son consideradas



RÚBRICA ALL STAR ÉLITE N1 - N4 2026 - 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 _{IMOST} del equipo realiza 1 salto avanzado
1.5	GRAN PARTE _{IMOST} del equipo realiza 2 saltos avanzados conectados. Requieren estar sincronizados y tener variedad Tiny/Mini: GRAN PARTE _{IMOST} del equipo realiza 2 saltos avanzados. Deben ser sincronizados, pero NO requieren estar conectados o tener variedad
2.0	MÁXIMO _{IMAX} del equipo realiza 3 saltos avanzados conectados o 2 saltos avanzados conectados y adicionalmente 1 salto avanzado. Requieren estar sincronizados y tener variedad. Tiny/Mini: MÁXIMO _{IMAX} del equipo realiza 3 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

- Variedad** – 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_{ISpread Eagle}, Salto Agrupado/Tuck Jump
- Saltos Avanzados:** Pike, Salto Front o Side (Izquierdo/Derecho) _{IRight/Left Hurdlers (front or side)}, 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 _{ILESS THAN A MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
2.5	MAYORÍA _{IMAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
3.0	GRAN PARTE _{IMOST} del equipo realiza una habilidad/pase Apropiado 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 _{ILESS THAN A MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
2.5	MAYORÍA _{IMAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiado del nivel
3.0	GRAN PARTE _{IMOST} del equipo realiza una habilidad/pase Apropiado 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)

	Apropiadada 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.

Apropiadada del nivel - Habilidad/Pase por MÁXIMO _{IMAX}	0.3
Avanzada/Élite - Habilidad/Pase por MÁXIMO _{IMAX}	0.5



RÚBRICA ALLSTAR ÉLITE N1-N4 2026 - 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	• 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
VALOR INICIAL EN LANZAMIENTOS Y SALTOS	• Menos 0.1 – Si el equipo presenta problemas técnicos menores , no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos con una cantidad reducida de atletas)
2.0	• Menos 0.2 – Si el equipo presenta múltiples problemas técnicos
	• Menos 0.3 – Si el equipo presenta problemas técnicos generalizados
	• Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepto en Altura de Lanzamientos y Sincronización de Saltos.
	• 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)

DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES

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

Flyer	- Control del cuerpo - Flexibilidad uniforme - Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta
Bases/Spotters	- Estabilidad de la elevación - Postura sólida - Pies estacionarios
Transiciones	- Subidas - Desmontes - Control desde una habilidad hacia otra
Sincronización	Timing/Precisión (incluyendo inconsistencias en canons) 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

DRIVERS DE LANZAMIENTOS

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

<i>Los equipos que SOLO realicen 1 Lanzamiento, perderán automáticamente 0.3 por cada DRIVER con problemas sin importar su gravedad</i> <i>Los lanzamientos de Vuelo Recto, SOLO afectarán el puntaje de ejecución a equipos N2.</i>	
Flyer	- Control del cuerpo - Ejecución consistente de las habilidades/trucos - Posición de los brazos - Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta
Bases/Spotters	- Uso de brazos/piernas para lanzar (Timing) - Postura sólida - Control - Cuna
Altura	Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las Bases No puede descontarse más de 0.1

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA/CON CARRERA

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

Aproximación	- Posición de los brazos hacia la habilidad/pase - Braceo/preparación - Posición del pecho
Control del Cuerpo	- Posición de la cabeza - Posición de los hombros/brazos en las habilidades - Posición de las caderas - Posición de las piernas en las habilidades - Control desde una habilidad hacia otra durante un pase - Pies en punta
Aterrizajes	- Controlados - Posición del pecho - Pases/habilidades terminadas - Habilidades con giros incompletos
Sincronización	Timing/Precisión Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/pase sincronizado en grupo (2 o más atletas), se les descontará automáticamente 0.3

DRIVERS DE SALTOS

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

Posición de los Brazos	- Aproximación - Movimiento consistente en la entrada/inicio - Braceo/preparación - Posición de los brazos durante el/los saltos
Posición de las Piernas	- Piernas extendidas - Pies en punta - Posición/Rotación de caderas/Hiperextensión - Altura - Piernas/pijes juntos - Posición del pecho - Aterrizajes
Sincronización	Timing/Precisión No puede descontarse más de 0.1



RÚBRICA ALL STAR ÉLITE N1 - N4 2026 - GENERAL



FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0

La habilidad de un equipo para demostrar de forma precisa la espacialidad, las formaciones y las transiciones

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

CREATIVIDAD DE RUTINA

1.5 - 2.0

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

JUEZ GENERAL | **OVERALL JUDGE**: 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

JUEZ DE CONSTRUCCIÓN | **BUILDING JUDGE**: 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

JUEZ DE GIMNASIA | **TUMBLING JUDGE**: Incorporación de patrones visuales claros al incorporar la gimnasia que aumentan el atractivo de las habilidades/pases realizados sin dificultar su evaluación.

DANCE

El Dance se evaluará como la habilidad de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y valor de entretenimiento, mientras incorpora una variedad de elementos de dificultad demostrando una fuerte ejecución (Se basa SOLO en los elementos de abajo)

0.5 - 1.0

DIFICULTAD DE ELEMENTOS

Elementos visuales • Variedad de niveles • Cambios de formaciones • Trabajo de pies • Trabajo de suelo • Trabajo en parejas • Velocidad/Cadencia

0.5 - 1.0

EJECUCIÓN

Técnica • Perfección • Fuerza/Precisión de los movimientos • Sincronización

SHOWMANSHIP

1.0 - 2.0

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

Este ítem NO se basa en habilidades, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina.