

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CHEER

www.CHEERleading.cl aloja todos los documentos traducidos y actualizados por la campaña TheSamePlay.

Dudas sobre TheSamePlay, CHEERleading.cl o este documento en particular, contactarse con Iván Roldán Leyva vía email:

thesameplaycyd@gmail.com /

ivan.roldan@live.com

Este documento es gratuito y su contenido es propiedad intelectual de JAMBrands, su website es www.JAMBrands.com. TheSamePlay ha adaptado al español-chileno el documento original (inglés) para que los equipos del país que sean evaluados bajo este sistema puedan adquirir información en su lengua nativa, ayudando a que los procesos de evaluación sean más transparentes, cumpliendo así con parte de la misión de TheSamePlay.

TEMPORADA

2013



 **CHEERLEADING.CL**
www.cheerleading.cl



ALL-STAR N1-N5 / PREP N1-N2

HOJA DE ELEVACIONES & PIRÁMIDES			
ELEVACIONES	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Posiciones del Cuerpo	N1-5: 2		
Técnica & Ejecución	10		
Dificultad de Subidas/Desmontes/Transiciones	N1: 6 N2: 7 N3: 8 N4: 9 N5: 10		
Cantidad	10		
Dificultad Estilo Co-ed (Sr. Co-ed N3 1)	2		
PIRÁMIDES	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Estructuras de Pirámides	N1-5: 2		
Técnica & Ejecución	10		
Dificultad de Subidas/Desmontes/Transiciones	N1: 6 N2: 7 N3: 8 N4: 9 N5: 10		
GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Impresión General	10		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
7 - 8 Aceptable	8 - 9 Bueno	9 - 10 Excelente	

HOJA DE GIMNASIA			
GIM. DESDE EL LUGAR	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 9 SSR: 11 N5: 12		
Técnica & Ejecución	10		
Sincronización	5		
GIM. CON CARRERA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 9 SSR: 11 N5: 12		
Técnica & Ejecución	10		
GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Impresión General	10		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
7 - 8 Aceptable	8 - 9 Bueno	9 - 10 Excelente	

HOJA DE SALTOS, LANZAMIENTOS, DANZA & COREOGRAFÍA			
COREOGRAFÍA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Coreografía de la Rutina	2		
SALTOS	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	10		
Técnica & Ejecución	10		
LANZAMIENTOS	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: N/A N2: 7 N3: 8 N4: 9 SSR: 9.5 N5: 10		
Técnica & Ejecución	10		
DANZA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Danza	10		
GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Impresión General	10		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
7 - 8 Aceptable	8 - 9 Bueno	9 - 10 Excelente	

SCHOOL N1-N4

HOJA DE ELEVACIONES & PIRÁMIDES			
ELEVACIONES	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Posiciones del Cuerpo	N1-4: 2		
Técnica & Ejecución	10		
Dificultad de Subidas/Desmontes/Transiciones	N1: 6 N2: 7 N3: 8 N4: 9		
Dificultad Estilo Co-ed (Sr. Co-ed N3 1)	2		
PIRÁMIDES	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Estructuras de Pirámides	N1-4: 2		
Técnica & Ejecución	10		
Dificultad de Subidas/Desmontes/Transiciones	N1: 6 N2: 7 N3: 8 N4: 9		
GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Animación	5		
Impresión General	5		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
2 - 3 Aceptable	3 - 4 Bueno	4 - 5 Excelente	

HOJA DE GIMNASIA			
GIM. DESDE EL LUGAR	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 9		
Técnica & Ejecución	10		
Sincronización	5		
GIM. CON CARRERA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 9		
Técnica & Ejecución	10		
GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Animación	5		
Impresión General	5		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
2 - 3 Aceptable	3 - 4 Bueno	4 - 5 Excelente	

HOJA DE SALTOS, LANZAMIENTOS, DANZA & COREOGRAFÍA			
COREOGRAFÍA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Coreografía de la Rutina	2		
SALTOS	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	10		
Técnica & Ejecución	10		
LANZAMIENTOS	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: N/A N2: 7 N3: 8 N4: 9		
Técnica & Ejecución	10		
DANZA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Danza	10		
GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Animación	5		
Impresión General	5		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
2 - 3 Aceptable	3 - 4 Bueno	4 - 5 Excelente	



ERRORES DE HABILIDADES GRUPALES – 0.50

Ejemplos:

- Elevaciones/Pirámides que casi se caen y son salvadas
- Desmonte hacia cuna con giro visiblemente incompleto (ej: caer de abdomen, etc.).
- Base tocando con mano o rodilla el suelo durante una cuna o desmonte.
- Varios chequeos de balance

CAÍDAS DE HABILIDADES GRUPALES – 1.0

Ejemplos:

- Cuna, desmontar o bajar una elevación/pirámide antes de que se caiga o al perder el control (no por un problema de timing/sincronización).
- Base cayendo al suelo durante una cuna o desmonte.

ERRORES DE HABILIDADES INDIVIDUALES – 0.25

Ejemplos:

- Manos tocando el suelo en gimnasia o saltos.
- Rodillas tocando el suelo en gimnasia o saltos.
- Habilidades con giro visiblemente incompletas (ej: mortal con giro que cae con el torso en dirección diferente al sentido de las caderas.).

CAÍDAS DE HABILIDADES INDIVIDUALES – 0.50

Ejemplos:

- Varias partes del cuerpo tocando el suelo en gimnasia o saltos.
- Caídas al suelo durante habilidades individuales (ej: gimnasia, saltos, etc.)

CAÍDAS IMPORTANTES DE HABILIDADES GRUPALES – 1.5

Ejemplos:

- Caídas individuales de elevaciones, pirámides o lanzamientos hacia el suelo (flyer/top aterrizando en el suelo o varias bases cayendo al suelo).

MÁXIMO – 2.0

Cuando se debe realizar múltiples descuentos a una elevación o lanzamiento (por un grupo individual) o cuando una pirámide colapse, entonces la suma de los descuentos no debe ser mayor a 2.0 puntos.

INFRACCIONES AL LÍMITE DEL TIEMPO

Los equipos que excedan de 2:30 serán sujetos de los siguientes descuentos:

- 1 – 5 segundos por sobre el tiempo, resultará en un descuento de 0.5.
- 6 – 10 segundos por sobre el tiempo, resultará en un descuento de 1.0.
- 11 o más segundos por sobre el tiempo, resultará en un descuento de 2.0.

INFRACCIONES AL REGLAMENTO DE SEGURIDAD (“ILEGALIDADES”) – 2.0

- Ejecutar habilidades fuera del Nivel será una infracción al Reglamento de Seguridad de USASF/IASF (“ilegalidad”).
- Las infracciones al reglamento de seguridad serán descontadas en el evento/campeonato que sean detectados. (Ej: Un equipo participa en 2-3 eventos ejecutando la misma rutina y en el último evento un juez de seguridad detectó una habilidad ilegal, esta ilegalidad se descontará de igual forma aún si no fue descontada previamente porque:
 - a) Todos los eventos son independientes uno de otro (incluido diferentes fechas de una misma organización).
 - b) Una infracción al reglamento de seguridad sigue siendo una infracción al reglamento.
 - c) Los jueces están obligados a aplicar el sistema de descuento.
- Los descuentos por “ilegalidades” se aplicarán 1 vez por cada sección/cuadro y no por la cantidad de individuos o grupos que la ejecuten durante esa sección/cuadro. Ejemplo 1: En la sección/cuadro de elevaciones, 4 grupos realizan un elemento no permitido en su nivel, eso sería causal de 1 descuento por ilegalidad. Ejemplo 2: Durante la sección/cuadro de gimnasia, varios individuos ejecutan habilidades no permitidas en su nivel, eso sería causal de 1 descuento por ilegalidad.
- Los descuentos por “ilegalidades” serán aplicados cada vez que ocurran durante la rutina. Ejemplo: Un elemento ilegal ejecutado al inicio de la rutina y el mismo elemento ilegal es ejecutado al final de la rutina, sería causal de 2 descuentos de ilegalidades.

DESCUENTO POR CONDUCTA ANTIDEPORTIVA – 2.0

Se debe mantener una conducta apropiada y profesional cuando se discuta con algún oficial del evento (organizador, staff, jueces, etc.), otro entrenador, deportista padre/espectador. El no hacerlo, puede resultar en un descuento de 2.0, la expulsión del entrenador o la descalificación del equipo.

INFRACCIONES AL LÍMITE DE AREA DE PRESENTACIÓN – 0.25

El área de presentación posee aproximadamente 42 pies largo x 54 pies de ancho (12,802 metros x 16,459 metros), las dimensiones del área de presentación podrían variar dependiendo del evento. El límite del área de presentación se definirá como el borde de esta y cualquier otra superficie de seguridad adyacente al borde. Se descontará 0.25 por cada vez que un deportista pise con ambos pies fuera del borde. Pisar con un pie fuera del borde o pisar el borde no será considerado como una salida del área de presentación y por lo tanto no obtendrá descuento.



POSICIONES DEL CUERPO EN ELEVACIONES

Una posición del cuerpo en 1-pierna no por la mayoría	0.5
Una posición del cuerpo en 1-pierna	1
Dos posiciones del cuerpo diferentes en 1-pierna	1.5
Tres posiciones del cuerpo diferentes en 1-pierna	2

- ★ Todas las posiciones del cuerpo deben ser ejecutadas por la mayoría de las elevaciones en la **máxima altura** permitida en el Nivel correspondiente y deben mantenerse **visiblemente** al menos 1 tiempo/cuenta en su posición final para que sean consideradas por el juez.
- ★ Los equipos deben mostrar variedad de posiciones del cuerpo para maximizar, posiciones del cuerpo repetidas no serán consideradas.
- ★ Las Posiciones del Cuerpo se suman durante toda la rutina.

★ Para N1 y N2 las elevaciones en 2-piernas en la máxima altura permitida de su respectivo Nivel también serán consideradas como "Posiciones del Cuerpo" y deben mostrarse con otras 2 posiciones del cuerpo en una-pierna para maximizar.

TÉCNICA DE ELEVACIONES & PIRÁMIDES

7.0 – 8.0	Flyer(s)/Top(s) demostrando aceptable control del cuerpo, aceptable flexibilidad, algunas elevaciones/pirámides inestables, múltiples elevaciones/pirámides con desequilibrios y/o algunas elevaciones/pirámides que desmontan incorrectamente (incluyendo caídas).
8.0 – 9.0	Flyer(s)/Top(s) demostrando buen control del cuerpo, buena flexibilidad, algunas elevaciones/pirámides que pierden el control, pocas elevaciones/pirámides con desequilibrios y/o elevaciones/pirámides que desmontan incorrectamente (incluyendo caídas).
9.0 – 10.0	Flyer(s)/Top(s) demostrando excelente control del cuerpo, excelente flexibilidad, poco a nada de problemas de control, elevaciones/pirámides ejecutadas cerca de la perfección incluyendo el desmonte.

★ Puede otorgarse un puntaje entre 6.0 - 7.0 si existen múltiples errores y/o la mayoría de las elevaciones cayendo hacia una cuna o hacia el suelo.

GRADO DE DIFICULTAD ESTILO CO-ED

0.5	- Toss/Walk-in no-asistido a nivel de hombros. - Toss/Walk-in asistido a nivel de hombros e impulso a extensión a 2-piernas.
1	- Toss/Walk-in no-asistido a nivel de hombros e impulse a extensión en 2-piernas. - Toss/Walk-in asistido directo a extensión en 2-piernas.
1.5	- Toss/Walk-in no-asistido directo a extensión en 2-piernas. - Toss/Walk-in asistido directo a extensión en 1-pierna.
2	- Toss/Walk-in no-asistido directo a extensión en 1-pierna.

★ Este ítem se evalúa en las divisiones Senior Coed N3 / N4 / N5 y Open Coed N4.2 / N4 / N5.

★ Para optar a este puntaje se considerará lo ejecutado por la mitad (50%) de los varones en un solo momento. Debe ejecutarse la misma habilidad. Si la cantidad de varones es impar, deberá ser la mitad del número par anterior. y la posición final debe mantenerse **visiblemente** al menos 1 tiempo/cuenta.

★ Toss o Walk-in incluyen también variaciones de estas subidas.
★ No-Asistido se refiere a que no exista ayuda extra desde que la flyer/top está en el suelo hasta que llegue a la posición final.

VARIACIONES DE PUNTAJE

Los puntajes pueden variar de evento a evento basado en lo que otros equipos muestren dentro de la división/nivel en el que compite. Esta es una de las razones claves del por qué en algunos ítems existen rangos de puntajes y no puntajes cerrados. Por lo tanto, el equipo que sea considerado como el que ejecuta lo más difícil, será el que mayor puntaje obtenga dentro del rango ese día.

Otras variables para variaciones de puntaje

★ Descuentos. ★ No alcanza Mayoría (50%+1). ★ La ejecución de las habilidades no permite al juez distinguir que es lo que se desea mostrar. ★ Coreografía confusa o saturada, evitando que el juez distinga las habilidades. ★ Entre otros

★ SOLO puede otorgarse **CERO** puntos si no se ejecuta ninguna habilidad en absoluto.

TABLA CANTIDAD DE ELEVACIONES

# DEPORTISTAS	TABLA CANTIDAD DE ELEVACIONES											#	DIFICULTAD
	4	5	6	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	Deportistas	MAYORÍA	
5 – 7											5 – 7	1	
8 – 11									1	2	8 – 11	2	
12 – 15								1	2	3	12 – 15	2	
16 – 19							1	2	3	4	16 – 19	3	
20 – 23					1	2	3	4	5	6	20 – 23	3	
24 – 27				1	2	3	4	5	6	7	24 – 27	4	
28 – 31			1	2	3	4	5	6	7	8	28 – 31	4	
32 – 35		1	2	3	4	5	6	7	8	9	32 – 35	5	
36	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+	36	5	

- ★ **CANTIDAD:** Número de elevaciones propias del Nivel que se presentan en un solo momento y deben mantenerse **visiblemente** por al menos 1 tiempo/cuenta.
- ★ **N1:** Elevaciones en 1-pierna bajo nivel de hombros / Elevaciones en 2-piernas a nivel de hombros
- ★ **N2:** Elevaciones en 1-pierna a nivel de hombros / Elevaciones en 2-piernas a extensión
- ★ **N3 – N5:** Elevaciones en 1-pierna a extensión.
- ★ El puntaje mínimo es 5.

★ Esta tabla representa la cantidad de elevaciones mínima para optar a algún puntaje específico en **DIFICULTAD** o **POSICIONES DEL CUERPO**

ESTRUCTURAS DE PIRÁMIDES

0.5	Estructura(s) de pirámides que nunca se conectan
1	Una estructura de pirámide
1.5	Dos estructuras de pirámides
2	Tres estructuras de pirámides

★ Las estructuras deben mantenerse **visiblemente** por al menos 1 tiempo/cuenta
 ★ Las estructuras se **suman** durante toda la rutina.
 ★ **N1:** Estructuras que en su composición incluya al menos 1 elevación propia del Nivel.
 ★ **N2 – N4:** Estructuras que en su composición incluya al menos 1 elevación a extensión en 1-pierna y estructuras propias del Nivel.
 ★ **N5:** Estructuras que en su composición incluya al menos 1 elevación a extensión en 1-pierna y una estructura que se componga por al menos 2 elevaciones en 1-pierna a extensión conectadas (ej: Un liberty conectado con otro liberty).

DIFICULTAD DE S/D/T ELEVACIONES & PIRÁMIDES

SUBIDAS / DESMONTES / TRANSICIONES	DIFICULTAD DE S/D/T ELEVACIONES & PIRÁMIDES
5.0 – 6.0	<ul style="list-style-type: none"> • 1/4 de giro en subidas y transiciones • Inversiones previo a una secuencia de elevación
N1	<ul style="list-style-type: none"> • Cunas desde elevaciones a nivel de hombros en 2-piernas • Otra subida/transición/desmonte creativo o único, propio de N1
6.0 – 7.0	<ul style="list-style-type: none"> • 1/2 giro en subidas y transiciones • Inversión hacia una elevación
N2	<ul style="list-style-type: none"> • Cunas desde elevaciones a nivel de hombros en 1-pierna • Cunas desde elevaciones a extensión en 2-piernas • Giros de tronco/barril • Otra subida/transición/desmonte creativo o único, propio de N2
7.0 – 8.0	<ul style="list-style-type: none"> • 1 giro en subidas y transiciones a/desde nivel de hombros o inferior • Movimientos de soltar que finalizan a nivel de hombros • 1/2 giro hacia 1-pierna en extensión • Inversiones descendientes debajo del nivel de los hombros • Cunas con 1 giro desde elevaciones en 2-piernas • Cunas simples desde elevaciones a extensión en 1-pierna • Otra subida/transición/desmonte creativo o único propio de N3 • Cualquier movimiento de soltar de pirámide propio de N3
N3	<ul style="list-style-type: none"> • 1 giro en subidas y transiciones a/desde extensión • Movimientos de soltar originados desde el nivel del suelo que finalicen en extensión • Posiciones invertidas en elevaciones a extensión • Inversiones descendientes desde el nivel de los hombros • Cunas con 2 giros desde elevaciones en 2-piernas • Cunas con 1 giro desde elevaciones a extensión en 1-pierna • Otra subida/transición/desmonte creativo o único propio de N4 • Cualquier movimiento de soltar de pirámide propio de N4
8.0 – 9.0	<ul style="list-style-type: none"> • 1+ giro en subidas y transiciones a/desde extensión • Movimientos de soltar sobre el nivel de los brazos extendidos de las bases • Movimiento de soltar "helicóptero" • Inversiones descendientes provenientes sobre el nivel de hombros • Cunas con 2 giros desde elevaciones en 1-pierna • Otra subida/transición/desmonte creativo o único, propio de N5 • Cualquier movimiento de soltar de pirámide propio de N5
9.0 – 10.0	<ul style="list-style-type: none"> • 1+ giro en subidas y transiciones a/desde extensión • Movimientos de soltar sobre el nivel de los brazos extendidos de las bases • Movimiento de soltar "helicóptero" • Inversiones descendientes provenientes sobre el nivel de hombros • Cunas con 2 giros desde elevaciones en 1-pierna • Otra subida/transición/desmonte creativo o único, propio de N5 • Cualquier movimiento de soltar de pirámide propio de N5

- ★ **ELEVACIONES:** Las habilidades deben ser ejecutadas por la mayoría (mitad + 1) para optar al puntaje del rango deseado.
- ★ **PIRÁMIDES:** Las habilidades pueden ser ejecutadas por 1 o + grupos.
- ★ **ELEVACIONES/PIRÁMIDES:** Subidas/Desmontes/Transiciones/Movimientos de Soltar se suman durante toda la rutina.



DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR

N1	4.0 – 4.5	• Voltereta Adelante/Atrás	★ Ruedas/Rondats también cuentan como gimnasia desde el lugar siempre que comiencen en una clara posición de lunge previo a la ejecución de estas habilidades.
	4.5 – 5.0	• Inversión(es) Adelante/Atrás	
N2	5.0 – 5.5	• 1 Flic-flac	
	5.5 – 6.0	• Habilidad(es) de Gimnasia + 1 Flic-flac	
N3	6.0 – 6.5	• Series de Flic-flacs	
	6.5 – 7.0	• Cualquier Habilidad(es) + Series de Flic-flacs	
N4	7.0	• Flic-flac(s) + Mortal • Mortal desde el Lugar • Flic-flac(s) + Mortal Extendido • Combinación Elite + Mortal Extendido	
	↓ 9.0		
S5R	9.0	• Salto(s) + Mortal • Flic-flac(s) + Mortal con Giro • Mortal con Giro desde el Lugar	
	↓ 11.0		
N5	11.0	• Flic-Flac(s) + Mortal con Doble Giro • Combinación Elite + Mortal con Doble Giro	
	↓ 12.0		

★ **Combinación Elite:** Pases que incluyen Mortales, Tempos/Whips, etc.

★ Para optar a algún rango específico de puntaje las habilidades deben ser ejecutadas un número de veces equivalente a la mayoría (50%+1) de los integrantes del equipo.
★ La Gimnasia se suma durante toda la rutina.

DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA

N1	4.0 – 4.5	• Ruedas/Rondats	★ Ruedas/Rondats contarán como gimnasia con carrera siempre que comiencen con un paso, salto, carrera o impulso previo a la ejecución de estas habilidades.
	4.5 – 5.0	• Combinación Básica + Ruedas/Rondats/Inversiones	
N2	5.0 – 5.5	• Rondat + Flic-flac(s)	
	5.5 – 6.0	• Combinación Básica + Rondat + Flic-flac(s)	
N3	6.0 – 6.5	• Rondat + Mortal / Rondat + Flic-flac(s) + Mortal / Carrera + Mortal Adelante	
	6.5 – 7.0	• Combinación + Rondat + Flic-flac(s) + Mortal	
N4	7.0	• Rondat + Mortal Extendido / Rondat + Flic-flac(s) + Mortal Extendido • Combinación Básica + Mortal Extendido • Combinación Elite + Mortal Extendido	
	↓ 9.0		
S5R	9.0	• Rondat + Mortal con Giro / Rondat + Flic-flac(s) + Mortal con Giro • Combinación Básica + Mortal con Giro • Combinación Elite + Mortal con Giro	
	↓ 11.0		
N5	11.0	• Rondat + Mortal Doble Giro / Rondat + Flic-flac(s) + Mortal Doble con Giro • Combinación Básica + Mortal con Doble Giro • Combinación Elite + Mortal con Doble Giro	
	↓ 12.0		

★ **Combinación Básica:** Pases que incluyen habilidades con apoyo de manos (Ej: Inversiones, Flic-flac, etc.)
★ **Combinación Elite:** Pases que incluyen Mortales, Tempos/Whips, Giros, etc.

★ Para optar a algún rango específico de puntaje las habilidades deben ser ejecutadas un número de veces equivalente a la mayoría (50%+1) de los integrantes del equipo.
★ La Gimnasia se suma durante toda la rutina.
★ Gimnasia con carrera sincronizada (por la Mayoría) aumenta el puntaje dentro del rango.

SINCRONIZACIÓN DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR

1	Algunos Pases/Habilidades Sincronizadas	★ Desde 2 deportistas
2	1/4 del Equipo Sincronizado	
3	1/2 del Equipo Sincronizado	
4	3/4 del Equipo Sincronizado	
5	Todo el Equipo Sincronizado	★ Hasta 2 deportistas menos

★ **SINCRONIZACIÓN:** % de Deportistas que ejecutan una habilidad propia del Nivel en un solo momento.

TÉCNICA DE GIMNASIA LUGAR/CARRERA

7.0 – 8.0	Gimnasia que demuestra un aceptable control del cuerpo (que puede incluir): Pecho abajo en los aterrizajes, brazos/piernas flexionadas, habilidades incompletas, piernas separadas en los aterrizajes, aterrizaje de cabeza/cuello
8.0 – 9.0	Gimnasia que demuestra un buen control del cuerpo (que puede incluir): Sin pies en punta, mortales extendidos o mortales con giro que arqueados o carpados, altura promedio en los mortales, pasos después del aterrizaje.
9.0 – 10.0	Gimnasia que demuestra un buen control del cuerpo (que puede incluir): Habilidades completas, excelente control del cuerpo, brazos/piernas extendidas, pies en punta, excelente altura en los mortales.

★ Puede otorgarse un puntaje entre **6.0 - 7.0** si existen múltiples errores, y/o Mayoría de la gimnasia no aterrizando con los pies, y/o aterrizajes con rodillas o de cabeza.

VARIACIONES DE PUNTAJE

Los puntajes pueden variar de evento a evento basado en lo que otros equipos muestren dentro de la división/nivel en el que compete. Esta es una de las razones claves del por qué en algunos ítems existen rangos de puntajes y no puntajes cerrados. Por lo tanto, el equipo que sea considerado como el que ejecuta lo más difícil, será el que mayor puntaje obtenga dentro del rango ese día.

Otras variables para variaciones de puntaje

★ Descuentos. ★ No alcanza Mayoría (50%+1). ★ La ejecución de las habilidades no permite al juez distinguir que es lo que se desea mostrar. ★ Coreografía confusa o saturada, evitando que el juez distinga las habilidades. ★ Entre otros.

★ SOLO puede otorgarse **CERO** puntos si no se ejecuta ninguna habilidad en absoluto.



DIFICULTAD DE SALTOS

5	Salto(s) básico(s) no-conectado(s).
6	Cualquier combinación(es) de saltos básicos.
7	Salto(s) avanzado(s) no-conectado(s).
8	Dos saltos avanzados conectados.
9	Tres saltos avanzados conectados.
10	Cuatro saltos avanzados conectados o tres saltos avanzados conectados más uno más durante la rutina.

★ Se considera conectado cuando entre un salto y otro exista 2 cuentas/tiempos entre cada ejecución (saltos consecutivos sin pausa entre uno y otro).

SALTOS BÁSICOS

- Rodillas al pecho / Spirit tuck
- Águila / Spread eagle

SALTOS AVANZADOS

- Toe-Touch
- Pike
- Salto de valla lateral / Side hurdler
- Salto de valla frontal / Front hurdler

TÉCNICA SALTOS

7.0 – 8.0	Saltos con poca flexibilidad, múltiples pies flexionados, múltiples aterrizajes con piernas separadas, pecho abajo en saltos y aterrizajes.
8.0 – 9.0	Saltos con poca flexibilidad a flexibilidad promedio, algunos saltos con piernas flexionadas, algunos pies flexionados, algunos aterrizajes con piernas separadas.
9.0 – 10.0	Saltos con flexibilidad promedio a hiper-extendidos, excelente punta de pie, aterrizajes con piernas juntas y pecho arriba.

★ Puede otorgarse un puntaje entre 6.0 - 7.0 si existen múltiples errores, y/o menos de la Mayoría saltando.

DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS

N2	6.0	↓ 7.0	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos lanzamientos N2 durante una secuencia • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N2 en una secuencia • Máximo número de lanzamientos N2 en una secuencia + otro(s) lanzamiento(s) durante la rutina.
	7.0		
N3	7.0	↓ 8.0	<ul style="list-style-type: none"> • Mayoría ejecutando lanzamientos N3 sin giro en una secuencia. • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N3 con giro en una secuencia. • Todo el equipo ejecutando lanzamientos N3 con giro en una secuencia. • Máximo número de lanzamientos N3 con giro en una secuencia + otro(s) lanzamiento(s) durante la rutina.
	8.0		
N4	8.0	↓ 9.0	<ul style="list-style-type: none"> • Mayoría ejecutando lanzamientos N4 sin giro en una secuencia. • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N4 con giro en una secuencia. • Máximo número de lanzamientos N4 con giro en una secuencia + otro(s) lanzamiento(s) durante la rutina.
	9.0		
S5R	9.0	↓ 9.5	<ul style="list-style-type: none"> • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N5 (2 trucos + 1 giro) en una secuencia. • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N5 (1 truco + 2 giros) en una secuencia.
	9.5		
N5	9.5	↓ 10.0	<ul style="list-style-type: none"> • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N5 (1 truco + 1 pateo + 2 giros) en una secuencia. • Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N5 (2 pateos + 2 giros) en una secuencia. • Máximo número de lanzamientos N5 (2 pateos + 2 giros) + otro(s) lanzamientos durante la rutina.
	10.0		

★ MAYORÍA: Mitad + 1

★ TODO EL EQUIPO: Todo el equipo involucrado en los lanzamientos con 4 personas lanzando

★ MÁXIMO NÚMERO: Todo el equipo involucrado en los lanzamientos con 3 personas lanzando sin una persona al frente.

TÉCNICA LANZAMIENTOS

7.0 – 8.0	Baja altura en los lanzamientos, aceptable control del cuerpo, lanzamientos que están invertidos (cabeza debajo del nivel de la cintura), recepción deficiente o descontrolada de las bases
8.0 – 9.0	Altura promedio en los lanzamientos, control del cuerpo promedio en las habilidades de lanzamiento, recepción deficiente a buena recepción de las bases.
9.0 – 10.0	Excelente altura en los lanzamientos, excelente control del cuerpo en las habilidades de lanzamiento.

★ Puede otorgarse un puntaje entre 6.0 - 7.0 si existen múltiples errores, y/o Mayoría de lanzamientos que puedan considerarse como ejecución peligrosa.

DANZA

7.0 – 8.0	Danza que incluye poca perfección y sincronización, bajo valor de entretenimiento, de escasa duración y/o musicalización. Básica en coreografía y/o creatividad. Escasa técnica en los movimientos
8.0 – 9.0	Danza que incluye una perfección y sincronización promedio, valor de entretenimiento, duración y/o musicalización promedio. Coreografía y/o creatividad promedio. Técnica promedio en los movimientos.
9.0 – 10.0	Danza que incluye una excelente perfección y sincronización, un excelente valor de entretenimiento, duración y/o musicalización. Emocionante coreografía y/o creatividad. Excelente técnica en los movimientos.

COREOGRAFÍA DE LA Rutina

0 – 2.0	Puntuarán más alto aquellas rutinas que demuestren un alto nivel de creatividad, transiciones fluidas, únicas, innovadoras, o con habilidades nuevas al igual que aquellas con un ritmo desafiante.
---------	---

VARIACIONES DE PUNTAJE

Los puntajes pueden variar de evento a evento basado en lo que otros equipos muestren dentro de la división/nivel en el que compite. Esta es una de las razones claves del por qué en algunos ítems existen rangos de puntajes y no puntajes cerrados. Por lo tanto, el equipo que sea considerado como el que ejecuta lo más difícil, será el que mayor puntaje obtenga dentro del rango ese día.

Otras variables para variaciones de puntaje

★ Descuentos. ★ No alcanza Mayoría (50%+1). ★ La ejecución de las habilidades no permite al juez distinguir que es lo que se desea mostrar. ★ Coreografía confusa o saturada, evitando que el juez distinga las habilidades. ★ Entre otros.

★ SOLO puede otorgarse **CERO** puntos si no se ejecuta ninguna habilidad en absoluto.

