

JAMScore

2012 - 2013

INFORMACIÓN IMPORTANTE! Existe un desfase de temporadas entre los calendarios de USA y Chile debido a los sistemas académicos. En USA las clases comienzan a finales de Agosto o principio de Septiembre y culminan en Junio (Junio, Julio y Agosto vacaciones de verano) es por ello que se usan 2 años para definir su temporada (ej: 2013-2014), mientras que en Chile las clases comienzan a finales de Febrero o principio de Marzo y culminan en Diciembre (Diciembre, Enero y Febrero vacaciones de verano). Los reglamentos y sistemas de evaluación se ajustan según el calendario de USA por lo que cada vez que contemos con jueces internacionales utilizando sistemas de evaluación estadounidenses, seremos evaluados con los conceptos de la temporada siguiente a la de nosotros.

Ejemplo: Este año 2013 competimos en la temporada 2013 Chile y temporada 2013-2014 USA ya que nuestros campeonatos comienzan cuando ellos inician los entrenamientos de su nueva temporada a finales de Agosto, principio de Septiembre.

Explicado esto, durante la temporada 2013 de Chile (2013-2014 de USA) TheSamePlay estará generando actualizaciones de los sistemas siempre que sean beneficiosos para el Cheerleading nacional y que no interrumpen el proceso de competencia vigente. Si la actualización en USA supone un cambio drástico y/u opuesto a la línea de trabajo propuesta al inicio de nuestra temporada, TheSamePlay no actualizará ninguna información hasta la siguiente temporada de Chile (2014).



Este documento es gratuito y su contenido es propiedad intelectual de JAMBrands, cuyo sitio web es www.JAMBrands.com. TheSamePlay ha adaptado al español-chileno el documento original (inglés) para que los equipos del país que sean evaluados con 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 la campaña TheSamePlay.

www.CHEERleading.cl aloja todos los documentos traducidos y adaptados por la campaña TheSamePlay, por lo que si ha descargado este documento desde otro sitio, puede que no se encuentre actualizado, pudiendo esto perjudicar su puntaje.

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

Dudas sobre JAMBrands, eventos, servicios y productos visitar www.JAMBrands.com

TEMPORADA

2013



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



TheSamePlay aloja todos sus documentos en www.CHEERleading.cl. Si ha descargado de otro sitio este documento, puede que NO esté actualizado.

Adaptación: Iván Roldán Leyva

Este documento ha sido adaptado por TheSamePlay para mejorar la comprensión del sistema de evaluación JAMScore en nuestro lenguaje.

Los documentos originales se encuentran en inglés en www.JAMbrands.com



HOJAS DE EVALUACIÓN ALL-STAR N6

Las hojas de evaluación de este sistema son 4: 1) Elevaciones y Pirámides / 2) Gimnasia Desde el Lugar y Gimnasia con Carrera / 3) Saltos, Lanzamientos y Danza / 4) Descuentos e Ilegalidades.

Ejemplos de Hojas de Evaluación:

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

HOJA GIMNASIA			
GIM. DESDE EL LUGAR	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 8.5 SSR: 9.3 N5-6: 10		
Técnica & Ejecución	10		
Sincronización	5		
GIM. CON CARRERA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 8 SSR: 9.5 N5-6: 10		
Técnica & Ejecución	10		
COREOGRAFÍA / GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Impresión General	10		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
7 – 8 Aceptable	8 – 9 Bueno	9 – 10 Excelente	

HOJA SALTOS, LANZAMIENTOS & DANZA			
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 N5-6: 10		
Técnica & Ejecución	10		
DANZA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Dificultad Danza	10		
Técnica & Ejecución	10		
COREOGRAFÍA / GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Impresión General	10		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA			
7 – 8 Aceptable	8 – 9 Bueno	9 – 10 Excelente	

HOJA DESCUENTOS & ILEGALIDADES				
Tiempo de rutina:	1 pt. de 6-10 segs. / 3 pts de 11-15 segs. / 5 pts. desde 16 segs.			
Tipo de Descuento	Lado Izquierdo	Centro	Lado Derecho	Total
<u>Elevaciones/Pirámides</u> E: Error > 0.5 C:Caída > 1 CS: Caída Suelo > 2				
<u>Gimnasia</u> E: Error > 0.5 C:Caída > 1				
<u>Lanzamientos</u> CS: Caída Suelo > 2				
INI: Ilegalidad No Intencional > 1 / I: Ilegalidad > 2.5				
Infracción a la seguridad				Descuento
Nivel:	Habilidad:	Letra:		
Explicación:				
Nivel:	Habilidad:	Letra:		
Explicación:				
Resumen de Descuentos				
Habilidades:	Ilegalidades:	Tiempo:	TOTAL:	



TheSamePlay aloja todos sus documentos en www.CHEERleading.cl. Si ha descargado de otro sitio este documento, puede que NO esté actualizado.

Adaptación: Iván Roldán Leyva

Este documento ha sido adaptado por TheSamePlay para mejorar la comprensión del sistema de evaluación JAMScore en nuestro lenguaje.

Los documentos originales se encuentran en inglés en www.JAMBrands.com



HOJAS DE EVALUACIÓN COLLEGE N6

Las hojas de evaluación de este sistema son 4: 1) Elevaciones y Pirámides / 2) Gimnasia Desde el Lugar y Gimnasia con Carrera / 3) Saltos, Lanzamientos y Danza / 4) Descuentos e Ilegalidades.

Ejemplos de Hojas de Evaluación:

HOJA ELEVACIONES & PIRÁMIDES			
ELEVACIONES	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Posiciones del Cuerpo	5		
Técnica & Ejecución	10		
Subidas/Desmontes/Transiciones	N1: 6 N2: 7 N3: 8 N4: 9 N5-6: 10		
Cantidad	10		
Dificultad Co-ed	5		
PIRÁMIDES	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Estructuras	5		
Técnica & Ejecución	10		
Subidas/Desmontes/Transiciones	N1: 6 N2: 7 N3: 8 N4: 9 N5-6: 10		
COREOGRAFÍA / GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Animación	5		
Impresión General	5		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA > ANIMACIÓN / IMPRESIÓN GENERAL			
2 - 3 Aceptable	3 - 4 Bueno	4 - 5 Excelente	

HOJA GIMNASIA			
GIM. DESDE EL LUGAR	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 8.5 S5R: 9.3 N5-6: 10		
Técnica & Ejecución	10		
Sincronización	5		
GIM. CON CARRERA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Grado de Dificultad	N1: 5 N2: 6 N3: 7 N4: 8 S5R: 9.5 N5-6: 10		
Técnica & Ejecución	10		
COREOGRAFÍA / GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Animación	5		
Impresión General	5		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA > ANIMACIÓN / IMPRESIÓN GENERAL			
2 - 3 Aceptable	3 - 4 Bueno	4 - 5 Excelente	

HOJA SALTOS, LANZAMIENTOS & DANZA			
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 S5R: 9.5 N5-6: 10		
Técnica & Ejecución	10		
DANZA	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Dificultad Danza	10		
Técnica & Ejecución	10		
COREOGRAFÍA / GENERAL	MÁX.	PTS.	COMENTARIOS
Animación	5		
Impresión General	5		
TOTAL			
ESCALA SUBJETIVA > ANIMACIÓN / IMPRESIÓN GENERAL			
2 - 3 Aceptable	3 - 4 Bueno	4 - 5 Excelente	

HOJA DESCUENTOS & ILEGALIDADES				
Tiempo de rutina:	1 pt. de 6-10 segs. / 3 pts de 11-15 segs. / 5 pts. desde 16 segs.			
Tipo de Descuento	Lado Izquierdo	Centro	Lado Derecho	Total
Elevaciones/Pirámides E: Error > 0.5 C:Caída > 1 CS: Caída Suelo > 2				
Gimnasia E: Error > 0.5 C:Caída > 1				
Lanzamientos CS: Caída Suelo > 2				
INI: Ilegalidad No Intencional > 1 / I: Ilegalidad > 2.5				
Infracción a la seguridad				Descuento
Nivel:	Habilidad:	Letra:		
Explicación:				
Nivel:	Habilidad:	Letra:		
Explicación:				
Resumen de Descuentos				
Habilidades:	Ilegalidades:	Tiempo:		TOTAL:



TheSamePlay aloja todos sus documentos en www.CHEERleading.cl. Si ha descargado de otro sitio este documento, puede que NO esté actualizado.

Adaptación: Iván Roldán Leyva

Este documento ha sido adaptado por TheSamePlay para mejorar la comprensión del sistema de evaluación JAMScore en nuestro lenguaje.

Los documentos originales se encuentran en inglés en www.JAMBrands.com



SISTEMA DE DESCUENTO

ERROR – 0.5

Las siguientes habilidades son las ÚNICAS que pueden descontarse como errores.

Gimnasia > Mano(s) tocando la superficie de presentación al ejecutar un mortal. (Un flic-flac que aterriza de rodillas será considerado como un problema técnico y no como un descuento.)

Elevación/Pirámide > Cualquier habilidad donde la pierna de la flyer/top se aleje del cuerpo, desarmando la posición final. (Ejemplo: Heel stretch, scorpion, etc. donde la pierna se baje y desarme la posición del cuerpo.)

Elevación/Pirámide > Cualquier elevación/pirámide que comienza (o casi) a caerse y es recuperada ("Salvar la Elevación").

CAÍDA – 1.0

Las siguientes habilidades son las ÚNICAS que pueden descontarse como caídas.

Gimnasia > Rodillas y/o alguna parte del cuerpo (que no sean las manos) tocando el suelo al ejecutar un mortal.

Elevación/Pirámide > Cualquier elevación/pirámide que cae desde una habilidad y la flyer/top es recibida en cuna.

Elevación/Pirámide > Una cuna/desmonte obvio desde una elevación/pirámide con la intención de evitar el descuento.

CAÍDA AL SUELO – 1.5

Las siguientes habilidades son las ÚNICAS que pueden descontarse como caídas al suelo.

Elevación/Pirámide/Lanzamiento > Cualquier elevación/pirámide/lanzamiento que cae desde una habilidad y NO es recibida en cuna mientras la flyer/top cae hacia la superficie.

Elevación/Pirámide/Lanzamiento > Cualquier base(s) cayendo al suelo durante la recepción en cuna desde alguna habilidad.

No se descontará como caída al suelo en los siguientes casos:

- Los pies de una flyer/top tocando el suelo en una recepción de cuna.
- Caída de alguna de las bases al llevar a la flyer/top desde la cuna hacia la superficie de presentación.
- Caída de alguna de las bases durante una recuperación de cuna hacia una nueva elevación/pirámide donde la flyer/top no toca el suelo.
- Algún participante tropezando y cayendo al trasladarse de una formación a otra.

ILEGALIDAD NO INTENCIONAL – 1.0

Debe ser **evidente** para el juez de seguridad que la composición de la rutina (coreografía) se creó de forma legal.

Se descontará 1 punto en situaciones como:

- Cuando una porción de la pirámide es ejecutada de forma ilegal mientras que la otra porción se ejecuta de forma legal.
- Cuando un integrante o una elevación ejecuta de forma no-intencional una habilidad que pertenece a un Nivel superior al que participa.

CLARIFICACIÓN

Lo siguiente son clarificaciones sobre interpretación de reglas, niveles, etc.

Se hará un descuento por la infracción al reglamento en una "sección" y no por cada persona infringiendo el reglamento.

Elevaciones/Pirámides/Lanzamientos

- Si 2 elevaciones en la misma "sección" son ilegales, será solo 1 infracción al reglamento y no 2.

Gimnasia

- Si en la misma pasada o diagonal existe 1 habilidad ilegal que se repite varias veces, se considerará solo como 1 infracción.
- Si durante la "sección" de gimnasia varios individuos realizan 1 habilidad ilegal, se considerará solo 1 infracción y no el número de veces que se realice durante la "sección" de gimnasia.

Habilidades ilegales que se ejecutan múltiples veces en una rutina serán descontadas cada vez que ocurran. (Ejemplo: Si una habilidad ilegal es ejecutada al inicio de la rutina y la misma habilidad se repita al final de la rutina, será descontada 2 veces.)

Se define como un "error de ejecución" cuando los participantes comienzan y terminan la habilidad legalmente, pero debido a un problema imprevisto la habilidad se convierte en ilegal. (Ejemplo: En una pirámide, una habilidad comienza y termina de forma legal, pero la conexión se pierde causando que la pirámide se vuelva ilegal. Este ejemplo sería considerado como un "error de ejecución" y no obtendrá un descuento de ilegalidad. Sin embargo, se otorgará un descuento por error, caída, caída al suelo o ilegalidad no intencional dependiendo de lo ocurrido y lo observado por el juez de descuentos & ilegalidades.



TheSamePlay aloja todos sus documentos en www.CHEERleading.cl. Si ha descargado de otro sitio este documento, puede que NO esté actualizado.

Adaptación: Iván Roldán Leyva

Este documento ha sido adaptado por TheSamePlay para mejorar la comprensión del sistema de evaluación JAMScore en nuestro lenguaje.

Los documentos originales se encuentran en inglés en www.JAMBrands.com



TABLAS DE ELEVACIONES & PIRÁMIDES N6

POSICIONES DEL CUERPO	
Una Posición del Cuerpo	1
Dos Posiciones del Cuerpo	2
Tres Posiciones del Cuerpo	3
Cuatro Posiciones del Cuerpo	4
Cinco Posiciones del Cuerpo	5

INFORMACIÓN

- Todas las posiciones del cuerpo deben ser ejecutadas por la mayoría de las elevaciones en la máxima altura permitida en cada Nivel y deben mantenerse visiblemente al menos 2 tiempos/cuentas para que sean consideradas por el juez.
- Las Posiciones del Cuerpo se suman durante toda la rutina.

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

INFORMACIÓN

- CANTIDAD:** Número de elevaciones propias del Nivel que se presentan en un solo momento.
- CANTIDAD N6:** Elevaciones en 1-Pierna a extensión.
- DIFICULTAD ELEVACIONES =** Mayoría (mitad + 1), número mínimo de las elevaciones necesarias para optar a un rango determinado de puntaje.

TÉCNICA 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 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.

INFORMACIÓN

- 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.

ESTRUCTURAS DE PIRÁMIDES	
1	Pirámide en extensión en 1-pierna
2	Pirámide vertical básica de 2-½ niveles de altura
3	Pirámide horizontal avanzada de 2-½ niveles de altura / Pirámides avanzadas 3-3-2
4	Pirámide básica sobre lunge 2 brazos, 2-piernas
5	Pirámide avanzada sobre lunge 2 brazos, 1-pierna

INFORMACIÓN

- Las estructuras deben mantenerse visiblemente por al menos 2 tiempos/cuentas para ser consideradas por el juez.
- Las estructuras se suman durante toda la rutina.

DIFICULTAD COED	
1	Cualquier elevación debajo del nivel de los hombros.
2	Subida no-asistida a nivel de hombros / Subida asistida a nivel de hombros y luego extensión en 2-piernas.
3	Subida no-asistida a nivel de hombros y luego extensión / Subida asistida directa a extensión en 2-piernas.
4	Subida no-asistida directa a extensión en 2-piernas / Subida asistida directa a elevación en 1-pierna.
5	Subida no-asistida directa a extensión en 1-pierna / Subida no-asistida directa a 1-brazo.

INFORMACIÓN

- 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 (1/2) de los varones en un solo momento y la posición final debe mantenerse visiblemente 2 tiempos/cuentas.

DIFICULTAD ELEVACIONES	
8.0 - 9.0 BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> Toss a nivel de hombros, extensión en 2-piernas o extensión en 1-pierna. Subidas y transiciones con ½ giro o 1 giro desde/hacia nivel de hombros Desmontes s/ habilidades hacia la superficie/cuna o con 1 habilidad/giro Inversiones descendientes desde nivel de hombros Otra subida/transición/desmonte de similar nivel de habilidad
9.0 - 10.0 ELITE	<ul style="list-style-type: none"> Subidas y transiciones con 1 o 2 giros desde/hacia extensión Tick-tocks de prep a extensión o de extensión a extensión Elevaciones/transiciones invertidas desde/hacia nivel de hombros o extensión Elevaciones/transiciones con mortales libres desde/hacia nivel de hombros o extensión Otra subida/transición/desmonte de similar nivel de habilidad

DIFICULTAD PIRÁMIDES	
8.0 - 9.0 BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> Subidas y transiciones de walk-in a pirámides de 2 niveles de altura Toss hacia pirámides de 2 niveles de altura Subidas y transiciones con ½ giro o 1 giro completo desde/hacia nivel de hombros Inversiones descendientes desde nivel de hombros Desmontes sin habilidades hacia la superficie/cuna desde pirámides de 2 niveles Toss hacia pirámides de 2-½ niveles de altura Desmontes con habilidad sin giro hacia la superficie/cuna
9.0 - 10.0 ELITE	<ul style="list-style-type: none"> Tick-tocks de prep a extensión y de extensión a extensión Subidas y transiciones desde inversiones hacia pirámides de 2-½ niveles de altura Subidas y transiciones con mortal hacia pirámides de 2-½ niveles de altura Subidas y transiciones con 1-2 giros hacia pirámides de 2-½ niveles de altura Desmontes con 1 giro desde pirámides de 2-½ niveles de altura Desmontes con ¾ de mortal hacia adelante desde pirámides de 2-½ niveles de altura

INFORMACIÓN

- 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.

TABLAS DE GIMNASIA N6

DIFICULTAD GIMNASIA DESDE EL LUGAR		DIFICULTAD GIMNASIA CON CARRERA			
N1	4.0 – 4.5	• Voltereta Adelante/Atrás	N1	4.0 – 4.5	• Ruedas/Rondats
	4.5 – 5.0	• Inversión Adelante/Atrás		4.5 – 5.0	• Combinaciones hacia Ruedas/Rondats
N2	5.0 – 5.5	• 1 Flic-flac	N2	5.0 – 5.5	• Rondat > Flic-flac(s)
	5.5 – 6.0	• Habilidad de Gimnasia > 1 Flic-flac		5.5 – 6.0	• Combinaciones hacia Rondat > Flic-flac(s)
N3	6.0 – 6.5	• Series de Flic-flacs	N3	6.0 – 6.5	• Rondat > Mortal / Rondat > Flic-flac(s) + Mortal / Carrera > Mortal Adelante
	6.5 – 7.0	• Cualquier Habilidad(es) > Series de Flic-flacs		6.5 – 7.0	• Combinaciones hacia Rondat > Flic-flac(s) + Mortal
N4	7.0 – 7.5	• Flic-flac(s) > Mortal	N4	7.0 – 7.5	• Rondat + Mortal Extendido / Rondat + Flic-flac(s)
	7.5 – 8.0	• Mortal desde el Lugar		7.5 – 8.0	• Combinaciones hacia Mortal Extendido
	8.0 – 8.5	• Flic-flac(s) > Mortal Extendido			
N5	8.5 – 9.0	• Salto(s) > Mortal	S5R	9.0 – 9.5	• Mayoría con Mortal con 2 Giros / Mayoría Combinaciones hacia Mortal con 1 Giro
	9.0	• Flic-flac(s) > Mortal con 1 Giro			
	↓ 10.0	• Mortal con 1 Giro desde el Lugar • Flic-Flac(s) > Mortal con 2 Giros	N5	9.5 – 10.0	• Mayoría con Combinación hacia Mortal con 2 Giros

INFORMACIÓN

- Para optar a algún rango específico de puntaje, las habilidades deben ser ejecutadas por la Mayoría (mitad +1).
- La Gimnasia se suma durante toda la rutina.
- Gimnasia con carrera sincronizada (por la Mayoría) aumenta el puntaje dentro del rango.

SINCRONIZACIÓN GIMNASIA DESDE EL LUGAR	
1	Algunos Pases/Habilidades Sincronizadas
2	1/4 del Equipo Sincronizado
3	1/2 del Equipo Sincronizado
4	3/4 del Equipo Sincronizado
5	Todo el Equipo Sincronizado

INFORMACIÓN

- Solo se consideran habilidades propias del Nivel en el que se compete.

TÉCNICA GIMNASIA	
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.

INFORMACIÓN

- 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.



TheSamePlay aloja todos sus documentos en www.CHEERleading.cl. Si ha descargado de otro sitio este documento, puede que NO esté actualizado.

Adaptación: Iván Roldán Leyva

Este documento ha sido adaptado por TheSamePlay para mejorar la comprensión del sistema de evaluación JAMScore en nuestro lenguaje.

Los documentos originales se encuentran en inglés en www.JAMBrands.com



TABLAS DE SALTOS, LANZAMIENTOS N6 & DANZA

DIFICULTAD 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.

INFORMACIÓN

- Se considera conectado cuando entre un salto y otro exista 2 cuentas/tiempos entre cada ejecución.

SALTOS BÁSICOS
<ul style="list-style-type: none"> Rodillas al pecho / Spirit tuck Salto de valla lateral / Side hurdler Águila / Spread eagle
SALTOS AVANZADOS
<ul style="list-style-type: none"> Toe-Touch Pike 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.

INFORMACIÓN

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

DIFICULTAD LANZAMIENTOS		
N4	8.0	<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. Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N5 (1 truco + 2 giros) en una secuencia.
↓	↓	
N5	9.0	<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.
N6	9.0 ↓ 10.0	<ul style="list-style-type: none"> Algunos lanzamientos N6 ejecutando mortal sin giro. Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N6 con mortal sin giro. O algunos lanzamientos N6 ejecutando mortales con 1 giro. Entre Mayoría y Todo el equipo ejecutando lanzamientos N6 con mortal doble giro.

INFORMACIÓN

- 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.

INFORMACIÓN

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

DIFICULTAD 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.
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.
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.

Espero que este material sea de gran ayuda para algunas de las personas más dedicadas que conozco, los Entrenadores.

Iván Roldán Leyva
Iván Roldán Leyva