



BUILDING	DIFFICULTY	EXECUTION	TOTAL	WEIGHT
STUNT	10.0	15.0	25.0	60.0%
PYRAMID	10.0	15.0	25.0	
TOSSES/L1 - CRADLE	5.0	5.0	10.0	
TUMBLING	DIFFICULTY	EXECUTION	TOTAL	WEIGHT
STANDING TUMBLING	2.5	5.0	10.0	15.0%
RUNNING TUMBLING	2.5			
JUMPS	2.5	2.5	5.0	
OVERALL	SCORE		TOTAL	WEIGHT
DANCE	5.0		5.0	25.0%
ROUTINE CREATIVITY	5.0		5	
ROUTINE EXECUTION	10.0		10.0	
PERFORMANCE	5.0		5.0	

STUNT DIFFICULTY (5.0) – RUBRIC PORTION

LEVEL APPROPRIATE: Allowed for the first time in that level.

- Required skills **MUST** be different
- L1 Teams: ALL skills are Level Appropriate.
- L6 Teams: L5 skills are also considered Level Appropriate. At least 2 skills must be L6 Appropriate.
- L7 Teams: L6 skills are also considered Level Appropriate. At least 3 skills must be L7 Appropriate.

LEVEL APPROPRIATE	MAJORITY	MOST RIPPLE/SYNC	MAX RIPPLE/SYNC
Skill 1	0.3	0.5	1.0
Skill 2	0.3	0.5	1.0
Skill 3	0.3	0.5	1.0
Skill 4	0.3	0.5	1.0
Skill 5	0.3	0.5	1.0

Skill 5 Coed Teams L3-7	0.3 Assisted/unassisted single based stunt with a Level Appropriate skill by MAJORITY.	0.5 Assisted single based stunt with a Level Appropriate skill by MOST.	1.0 Unassisted single based stunt with a Level Appropriate skill by MOST.
-------------------------------	--	--	--

STUNT DIFFICULTY (5.0) – COMPARATIVE PORTION

There are 5 different Level Appropriate skills required to reach the **minimum** score. **Once credit is awarded within the Rubric Portion of the scoresheet, all skills performed will be considered in the Comparative Portion.** Additional skills, minimal use bases, complexity of the skills, and technical differences in how the skills are performed will be considered when assessing Degree of Difficulty (DOD)

SUBJECTIVE RANGE	DEGREE OF DIFFICULTY (3.0)	VARIETY (1.0)	PACE (1.0)
LOW - MID	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0
MID - HIGH	1.5 – 3.0	0.4 – 1.0	0.4 – 1.0

BUILDING QUANTITY CHART

# OF ATHLETES	NUMBER OF GROUPS			
	MAJORITY	MOST	MAX	MAX Non-Tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

PYRAMID DIFFICULTY (5.0) – RUBRIC PORTION

PYRAMID SCORE: Considers from the first braced skill (including the skill to the connection) to the last braced skill or once all stunts are separated from each other.

STRUCTURE: 2 or more stunts connected. Required structures must have a moment that the pyramid **pauses/holds/stops**.

LEVEL APPROPRIATE: Allowed for the first time in that level.

- **Required skills MUST be different**
- Required structures don't need to be Level Appropriate.
- Level Appropriate structures counts as a structure and as a Level Appropriate skill. ie, **braced extended stunts L3**
- Level 1 Teams: ALL skills are Level Appropriate.
- L6 Teams: L5 skills are also considered Level Appropriate.

LEVEL APPROPRIATE BRACED SKILL

1 braced skill plus 1 structure by MOST	1.0
2 braced skills plus 2 structures by MOST	2.0
3 braced skills plus 2 structures by MOST	3.0
4 braced skills plus 2 structures by MOST	4.0
5 braced skills plus 2 structures by MOST	5.0

PYRAMID DIFFICULTY (5.0) – COMPARATIVE PORTION

There are 5 different Level Appropriate skills required and 2 structures by **MOST** to **achieve** the **minimum** score. **Once credit is awarded within the Rubric Portion of the scoresheet, all skills performed will be considered in the Comparative Portion.**

Additional skills, minimal use bases, complexity of the skills, and technical differences in how the skills are performed will all be considered when assessing Degree of Difficulty (DOD)

SUBJECTIVE RANGE	DEGREE OF DIFFICULTY (3.0)	VARIETY (1.0)	PACE (1.0)
LOW - MID	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MID - HIGH	1.5 – 3.0	0.4 – 1.0	0.4 – 1.0

BUILDING QUANTITY CHART

# OF ATHLETES	NUMBER OF GROUPS			
	MAJORITY	MOST	MAX	MAX Non-Tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

TOSS DIFFICULTY / CRADLE – LEVEL 1 TEAMS (2.5) – RUBRIC PORTION

LEVEL APPROPRIATE: Allowed for the first time in that level.

- Level 1 Teams: Must perform a cradle dismount. *Clarification: Cradles ALSO counts as a Level Appropriate Skill for stunt scoring purpose.*

LEVEL APPROPRIATE	LESS THAN MAJORITY	MAJORITY	MAJORITY RIPPLE/SYNC
• Toss • Cradle – L1	1.5	2.0	2.5

TOSS DIFFICULTY / CRADLE – LEVEL 1 TEAMS (2.5) – COMPARATIVE PORTION

DEGREE OF DIFFICULTY: Includes complexity, quantity and height. L1-2 Teams includes quantity and height.

VARIETY: Includes entry to basket/load-in, different skills/type of skills and additional tosses (level and non-level appropriate). L1-2 Teams includes entry to basket/load-in and additional tosses.

SUBJECTIVE RANGE	DEGREE OF DIFFICULTY (1.5)	VARIETY (1.0)
LOW - MID	0.1 – 1.0	0.1 – 0.6
MID - HIGH	0.5 – 1.5	0.4 – 1.0

BUILDING QUANTITY CHART

# OF ATHLETES	NUMBER OF GROUPS			
	MAJORITY	MOST	MAX	MAX Non-Tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

EXECUTION STARTING VALUE STUNT (15.0) / PYRAMID (15.0)

- Scores will start at 15.0 and may be reduced between 0.5 and 3.0 based on the lack of technical execution of each driver by the team and its severity.
- 0.5 or 1.0 – Minimal technique issues by the team.
- 1.5 or 2.0 – Multiple technique issues by the team.
- 2.5 or 3.0 – Widespread technique issues by the team.
- No more the 3.0 will be taken off for a single driver.
- Stylistic differences will not factor into a team's execution score.

SEVERITY	MINIMAL	MULTIPLE	WIDESPREAD
MINOR - MODERATE	0.5	1.5	2.5
MODERATE - MAJOR	1.0	2.0	3.0

STUNT / PYRAMID DRIVERS

- TOP PERSON/FLYER
- BASES/SPOTTER
- TRANSITIONS
- SYNCHRONIZATION

EXECUTION STARTING VALUE TOSS / CRADLE – LEVEL 1 TEAMS (5.0)

- Scores will start at 5.0 and may be reduced between 0.1 and 2.0 based on the lack of technical execution of each driver by the team and its severity
- 0.1 or 0.5 – Minimal technique issues by the team
- 0.5 or 1.0 – Multiple technique issues by the team
- 1.5 or 2.0 – Widespread technique issues by the team
- No more the 2.0 will be taken off for a single driver (Exception: Height Driver)
- Stylistic differences will not factor into a team's execution score

SEVERITY	MINIMAL	MULTIPLE	WIDESPREAD
MINOR - MODERATE	0.1	0.5	1.5
MODERATE - MAJOR	0.5	1.0	2.0

TOSS DRIVERS / CRADLE – LEVEL 1 TEAMS

- TOP PERSON/FLYER
- BASES/SPOTTER
- HEIGHT - **No more than 1.0 can be deducted**

TUMBLING DIFFICULTY STANDING (1.0) / RUNNING (1.0) – RUBRIC PORTION

LEVEL APPROPRIATE: Allowed for the first time in that level.

- L5-7 Teams - Standing Tumbling: Jump – Tuck combination will be considered Level Appropriate.
- L6-7 Teams – Standing/Running Tumbling: All single and double twisting skills will be considered Level Appropriate.
- Tumbling must land on both feet to be considered in the scoring process.

LEVEL APPROPRIATE	LESS THAN MAJORITY	MAJORITY	MOST
Skill/Pass	0.3	0.5	1.0

TUMBLING DIFFICULTY STANDING (1.5) / RUNNING (1.5) – COMPARATIVE PORTION

SUBJECTIVE RANGE	DEGREE OF DIFFICULTY (0.5)	VARIETY (0.5)	SYNC/GROUP TUMBLING (0.5)
LOW - MID	0.1 – 0.3	0.1 – 0.3	0.1 – 0.3
MID - HIGH	0.2 – 0.5	0.2 – 0.5	0.2 – 0.5

TUMBLING/JUMP QUANTITY CHART

# OF ATHLETES	MAJORITY	MOST	MAX
12 - 15	8	9	13
16 - 24	11	12	18
25 - 30	14	15	23

JUMP DIFFICULTY (2.0) – RUBRIC PORTION

- For teams with 12, 13, 16, 17 and 18 athletes: All athletes must perform the jump skill requirements to meet MAX SYNC.
- Advanced Jumps: Pike, right/Left Hurdlers (front or side), Toe Touch, Double Nine.
- To be considered connected, jump skills must have a continuous arm movement through a swing between jumps.
- Jump skills must land on both feet to be considered in the scoring process.

LESS THAN MAJORITY	MAJORITY SYNC	MOST SYNC	MAX SYNC
0.3	0.5	0.7	1.0

1 advanced jump	2 advanced jumps	2 connected advanced jumps	3 connected advanced jumps or 2 connected advanced jumps plus 1 additional advanced jump
0.3	0.5	0.7	1.0

JUMP DIFFICULTY (0.5) – COMPARATIVE PORTION

VARIETY: Includes different jumps, angles and connections

SUBJECTIVE RANGE	VARIETY
LOW - MID	0.1 – 0.3
MID - HIGH	0.2 – 0.5

EXECUTION STARTING VALUE TUMBLING STANDING & RUNNING (5.0)

- Scores will start at 5.0 and may be reduced between 0.3 and 1.5 based on the lack of technical execution of each driver by the team and its severity.
- 0.3 or 0.5 – Minimal technique issues by the team.
- 0.7 or 1.0 – Multiple technique issues by the team.
- 1.3 or 1.5 – Widespread technique issues by the team.
- No more the 1.5 will be taken off for a single driver (Exceptions: Landing and Synchronization Drivers).
- Stylistic differences will not factor into a team's execution score.

SEVERITY	MINIMAL	MULTIPLE	WIDESPREAD
MINOR - MODERATE	0.3	0.7	1.3
MODERATE - MAJOR	0.5	1.0	1.5

STANDING / RUNNING TUMBLING DRIVERS

- APPROACH
- BODY CONTROL
- LANDING - **No more than 1.0 can be deducted**
- SYNCHRONIZATION - **No more than 1.0 can be deducted**

EXECUTION STARTING VALUE JUMP (2.5)

- Scores will start at 2.5 and may be reduced between 0.1 and 1.0 based on the lack of technical execution of each driver by the team and its severity.
- 0.1 or 0.2 – Minimal technique issues by the team.
- 0.3 or 0.5 – Multiple technique issues by the team.
- 0.7 or 1.0 – Widespread technique issues by the team.
- No more the 1.0 will be taken off for a single driver (Exception: Synchronization Driver).
- Stylistic differences will not factor into a team's execution score.

SEVERITY	MINIMAL	MULTIPLE	WIDESPREAD
MINOR - MODERATE	0.1	0.3	0.7
MODERATE - MAJOR	0.2	0.5	1.0

JUMP DRIVERS

- ARM PLACEMENT
- LEG PLACEMENT
- SYNCHRONIZATION - **No more than 0.5 can be deducted**

DANCE (5.0) – COMPARATIVE

Dance score is a combination of dance difficulty and execution. Considerations include:

- Team participation
- Visuals
- Levels
- Formation changes
- Pace
- Footwork
- Floorwork
- Partnerwork
- Level of perfection
- Synchronization
- Spacing
- Uniformity
- Showmanship
- Placement
- Entertainment
- Energy

SUBJECTIVE RANGE	DIFFICULTY & EXECUTION
LOW – MID	1.0 – 3.0
MID – HIGH	2.0 – 5.0

ROUTINE CREATIVITY (5.0) – COMPARATIVE

Considerations include: Innovation, visuals, creative elements, use of the floor, intricate ideas, entries, transitions, dismounts, flow of the routine, unique choreography, composition and team identity.

SUBJECTIVE RANGE	ROUTINE CREATIVITY
LOW – MID	1.0 – 3.0
MID – HIGH	2.0 – 5.0

ROUTINE EXECUTION (10.0) – COMPARATIVE

Considerations include: Control, timing, clarity and spacing of all elements, along with successful execution of the routine.

SUBJECTIVE RANGE	ROUTINE EXECUTION
LOW – MID	1.0 – 6.0
MID – HIGH	5.0 – 10.0

PERFORMANCE (5.0) – COMPARATIVE

Considerations include: Consistent energy, audience engagement, eye contact, composure, athletic impression, showmanship, and entertainment.

SUBJECTIVE RANGE	SHOWMANSHIP
LOW – MID	1.0 – 3.0
MID – HIGH	2.0 – 5.0

FRENCH



SYSTÈME DE POINTAGE - AIA				
BUILDING	DIFFICULTÉ	EXÉCUTION	TOTAL	PONDÉRATION
STUNTS	10.0	15.0	25.0	60.0%
PYRAMIDES	10.0	15.0	25.0	
PROJECTIONS	5.0	5.0	10.0	
TUMBLING	DIFFICULTÉ	EXÉCUTION	TOTAL	PONDÉRATION
TUMBLING À L'ARRÊT	2.5	5.0	10.0	15.0%
TUMBLING À L'ÉLAN	2.5			
SAUTS	2.5	2.5	5.0	
ROUTINE	SCORE		TOTAL	PONDÉRATION
DANSE	5.0		5.0	25.0%
CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE	5.0		5.0	
EXÉCUTION DE LA ROUTINE	10.0		10.0	
PERFORMANCE	5.0		5.0	

STUNT - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION RUBRIQUE

DE NIVEAU: Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Les compétences requises DOIVENT être différentes
- Équipe N1: Toutes les habiletés sont considérées de niveau
- Équipe N6: Les habiletés N5 sont également considérées comme de niveau. Au moins, 2 habiletés doivent être de N6.
- Équipe N7: Les habiletés N56 sont également considérées comme de niveau. Au moins, 3 habiletés doivent être de N7.

DE NIVEAU	MAJORITÉ	PLUPART CANON/SYNCHRO	MAX CANON/SYNCHRO
Habileté #1	0.3	0.5	1.0
Habileté #2	0.3	0.5	1.0
Habileté #3	0.3	0.5	1.0
Habileté #4	0.3	0.5	1.0
Habileté #5	0.3	0.5	1.0

*Habileté #5 pour les équipes COED N3-7	0.3 Stunt à une base assisté ou non assisté avec une habileté de niveau, par la MAJORITÉ	0.5 Stunt à une base assisté avec une habileté de niveau, exécuté par la PLUPART.	1.0 Stunt à une base NON assisté avec une habileté de niveau, exécuté par la PLUPART
--	---	--	---

STUNT - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION COMPARATIVE

5 habiletés différentes de niveau sont requises pour atteindre la note de base minimum. Une fois le crédit accordé dans la Portion Rubrique, toutes les habiletés exécutées seront prises en compte dans la Portion Comparative. Les habiletés additionnelles, l'utilisation minimale des bases, la complexité des habiletés et les différentes techniques seront prises en compte lors de l'évaluation du degré de difficulté (DDD)

INTERVALLE SUBJECTIF	DEGRÉE DE DIFFICULTÉ (3.0)	VARIÉTÉ (1.0)	RYTHME (1.0)
BAS - MOYEN	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MOYEN - HAUT	1.5 – 3.0	0.4 – 1.0	0.4 – 1.0

TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

# D'ATHLÈTES	NOMBRE DE GROUPES			
	MAJORITÉ	PLUS PART	MAX	MAX sans tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

PYRAMIDE - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION RUBRIQUE

SCORE DE PYRAMIDE: Prends en considération de la première habileté connectées (incluant l'habileté menant à la connexion) jusqu'à la dernière habileté connectée ou une fois que tous les stunts sont séparés les uns des autres.

STRUCTURE: 2 stunts ou plus qui se touchent. Les structures requises doivent inclure une pause/maintiens/sarrêt défini(e).

DE NIVEAU: Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Les habiletés requises DOIVENT être différentes
- Les structures requises n'ont pas besoin d'être de niveau.
- Les structures de niveau comptent à la fois comme une structure et comme une habileté de niveau ex: Stunts en extension connectés – N3
- Équipe N1: Toutes les habiletés sont considérées de niveau
- Équipe N6: Les habiletés N5 sont également considérées comme de niveau.

HABILETÉ DE NIVEAU CONNECTÉE

1 habileté connectée plus 1 structure par la PLUPART	1.0
2 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART	2.0
3 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART	3.0
4 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART	4.0
5 habiletés connectées plus 2 structures par la PLUPART	5.0

PYRAMIDE - DIFFICULTÉ (5.0) - PORTION COMPARATIVE

5 habiletés différentes de niveau et 2 structures par la PLUPART sont requises pour atteindre le score minimum. Une fois le crédit accordé dans la Portion Rubrique de la feuille de pointage, toutes les habiletés exécutées seront prises en compte dans la Portion Comparative. Les habiletés additionnelles, l'utilisation minimale des bases, la complexité des habiletés et les différentes techniques seront prises en compte lors de l'évaluation du degré de difficulté.

INTERVALLE SUBJECTIF	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ (3.0)	VARIÉTÉ (1.0)	RYTHME (1.0)
BAS - MOYEN	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MOYEN - HAUT	1.5 – 3.0	0.4 – 1.0	0.4 – 1.0

TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

# D'ATHLÈTES	NOMBRE DE GROUPES			
	MAJORITÉ	PLUS PART	MAX	MAX sans tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

PROJECTION/DÉMONTAGE POUR N1 - DIFFICULTÉ (2.5) - PORTION RUBRIQUE

DE NIVEAU: Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Équipes N1: Doivent exécuter un démontage cradle droit. *Clarification: les cradles comptent également comme une habileté de niveau dans le calculs des points de stunts.*

DE NIVEAU	MOINS DE LA MAJ	MAJORITÉ	MAJORITÉ CANON/SYNCHRO
- Toss - Cradle – L1	1.5	2.0	2.5

PROJECTION/DÉMONTAGE POUR N1 - DIFFICULTÉ (2.5) - PORTION COMPARATIVE

DEGRÉE DE DIFFICULTÉ: Inclus complexité, quantité et hauteur. Pour les équipes N1-2, seulement quantité et hauteur.

VARIÉTÉ: Inclus les entrées, les différentes habiletés/type d'habiletés et les projections supplémentaires (de niveau et sous le niveau). Pour les équipes N1-2 seulement les entrées et les projections supplémentaires.

INTERVALLE SUBJECTIF	DEGRÉE DE DIFFICULTÉ (1.5)	VARIÉTÉ (1.0)
BAS - MOYEN	0.1 – 1.0	0.1 – 0.6
MOYEN - HAUT	0.5 – 1.5	0.4 – 1.0

TABLEAU DE QUANTITÉ - BUILDING

# D'ATHLÈTES	NOMBRE DE GROUPES			
	MAJORITÉ	PLUS PART	MAX	MAX sans tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - STUNT (15.0) / PYRAMIDE (15.0)

- Les scores commencent à 15.0 et peuvent être réduits de 0.5 à 3.0 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.5 or 1.0 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 1.5 or 2.0 – Problèmes techniques multiples
- 2.5 or 3.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution
- Aucune déduction supérieure à 3.0 ne sera appliquée pour un seul critère.
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

SÉVÉRITÉ	MINIME	MULTIPLE	RÉPANDUE
MINEURE - MODÉRÉE	0.5	1.5	2.5
MODÉRÉE - MAJEURE	1.0	2.0	3.0

CRITÈRES POUR STUNT ET PYRAMIDE

- VOLTIGE
- BASES/SPOTTERS
- TRANSITIONS
- SYNCHRONISATION

EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - PROJECTIONS / CRADLE ÉQUIPE N1 (5.0)

- Les scores commencent à 5.0 et peuvent être réduits de 0.1 à 2.0 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.1 or 0.5 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 0.5 or 1.0 – Problèmes techniques multiples
- 1.5 or 2.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution de l'équipe
- Aucune déduction supérieure à 2.0 ne sera appliquée pour un seul critère. (Exception: critère de Hauteur)
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

SÉVÉRITÉ	MINIME	MULTIPLE	RÉPANDUE
MINEURE - MODÉRÉE	0.1	0.5	1.5
MODÉRÉE - MAJEURE	0.5	1.0	2.0

CRITÈRES POUR PROJECTIONS / CRADLE – ÉQUIPE N1

- VOLTIGE
- BASES/SPOTTER
- HAUTEUR - **Maximum 1.0 de déduction**

TUMBLING - DIFFICULTÉ - À L'ARRÊT (1.0) / À L'ÉLAN (1.0) – PORTION RUBRIQUE

DE NIVEAU: Autorisé pour la première fois à ce niveau.

- Équipe N5-7 - tumbling à l'arrêt: combinaison Saut-Salto sera considéré de niveau.
- Équipe N6-7 - tumbling à l'arrêt/à l'élan: Toutes les habileté avec 1 ou 2 vrilles sont considérées comme de niveau.
- Le tumbling doit atterrir sur les deux pieds pour être prises en compte dans l'évaluation de la difficulté.

DE NIVEAU	MOINS DE LA MAJ	MAJORITÉ	PLUPART
Habileté/passe	0.3	0.5	1.0

TUMBLING - DIFFICULTÉ - À L'ARRÊT (1.5) / À L'ÉLAN (1.5) – PORTION COMPARTIVE

INTERVALLE SUBJECTIF	DEGRÉE DE DIFFICULTÉ (0.5)	VARIÉTÉ (0.5)	SYNCHRO/GROUPE (0.5)
BAS - MOY	0.1 – 0.3	0.1 – 0.3	0.1 – 0.3
MOY - HAUT	0.2 – 0.5	0.2 – 0.5	0.2 – 0.5

TABLEAU DE QUANTITÉ - TUMBLING ET SAUTS

# D'ATHLÈTES	MAJORITÉ	PLUS PART	MAX
12 - 15	8	9	13
16 - 24	11	12	18
25 - 30	14	15	23

SAUTS - DIFFICULTÉ (2.0) – RUBRIC PORTION

- Pour les équipes de 12, 13, 16, 17 et 18 athlètes: Tous les athlètes doivent exécuter les habiletés de sauts pour atteindre MAX Synchronisé.
- Sauts avancés: Pike, right/Left Hurdlers (front ou side), Toe Touch, Double Nine.
- Pour être considérées comme connectées, les sauts doivent avoir un mouvement continu de bras entre les sauts.
- Les sauts doivent atterrir sur les deux pieds pour être prises en compte dans l'évaluation de la difficulté.

MOINS DE LA MAJ	MAJ SYNCHRO	PLUPART SYNCHRO	MAX SYNCHRO
0.3	0.5	0.7	1.0
1 saut avancé	2 sauts avancés	2 sauts avancés connectés	3 sauts avancés connectés or 2 sauts avancés connectés plus 1 autre saut avancé
0.3	0.5	0.7	1.0

SAUTS - DIFFICULTÉ (0.5) – PORTION COMPARATIVE

VARIÉTÉ: Inclus différentes habiletés, angles et connexions.

INTERVALLE SUBJECTIF	VARIÉTÉ
BAS - MOYEN	0.1 – 0.3
MOYEN - HAUT	0.2 – 0.5

EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - TUMBLING À L'ARRÊT ET À L'ÉLAN (5.0)

- Les scores commencent à 5.0 et peuvent être réduits de 0.3 à 1.5 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.3 or 0.5 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 0.7 or 1.0 – Problèmes techniques multiples
- 1.3 or 1.5 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution
- Aucune déduction supérieure à 1.5 ne sera appliquée pour un seul critère. (Exception: critère d'atterrissage et de synchronisation)
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

SÉVÉRITÉ	MINIME	MULTIPLE	RÉPANDUE
MINEURE - MODÉRÉE	0.3	0.7	1.3
MODÉRÉE - MAJEURE	0.5	1.0	1.5

CRITÈRES POUR LE TUMBLING À L'ARRÊT ET À L'ÉLAN

- APPROCHE
- CONTRÔLE DU CORPS
- ATERRISSAGE - **Maximum 1.0 de déduction**
- SYNCHRONISATION - **Maximum 1.0 de déduction**

EXÉCUTION - VALEUR DE DÉPART - SAUTS (2.5)

- Les scores commencent à 2.5 et peuvent être réduits de 0.1 à 1.0 selon l'exécution technique pour chaque critère et de son degré de sévérité
- 0.1 or 0.2 – Problèmes techniques minimes de la part de l'équipe
- 0.3 or 0.5 – Problèmes techniques multiples
- 0.7 or 1.0 – Problèmes techniques généralisés ou répandues dans l'exécution
- Aucune déduction supérieure à 1.0 ne sera appliquée pour un seul critère. (Exception: critère de synchronisation)
- Les différences stylistiques ne seront pas prises en compte dans la note d'exécution de l'équipe.

SÉVÉRITÉ	MINIME	MULTIPLE	RÉPANDUE
MINEURE - MODÉRÉE	0.1	0.3	0.7
MODÉRÉE - MAJEURE	0.2	0.5	1.0

CRITÈRES POUR LES SAUTS

- POSITION DES BRAS
- POSITIONS DES JAMBES
- SYNCHRONISATION - **Maximum 0.5 de déduction**

DANSE (5.0) – COMPARATIVE

La note de danse est une combinaison de la difficulté et le l'exécution. Les points suivants sont pris en considération:

- Participation de l'équipe
- Visuels
- Niveaux
- Changement de formation
- Rythme
- Jeux de pieds
- Mouvements au sol
- Jeux de partenaires
- Niveau de perfections
- Synchronisation
- Espacement/spacing
- Uniformité
- Présence
- Placement
- Sens du spectacle
- Énergie

INTERVALLE SUBJECTIF

DIFFICULTÉ + EXÉCUTION

BAS – MOYEN	1.0 – 3.0
MOYEN – HAUT	2.0 – 5.0

CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE (5.0) – COMPARATIVE

Les points suivants sont pris en considération: Innovation, visuels, éléments créatifs, utilisation de l'espace, idées complexes, entrées, transitions, démontages, fluidité de la routine, chorégraphie originale, composition identité de l'équipe.

INTERVALLE SUBJECTIF

CRÉATIVITÉ DE LA ROUTINE

BAS – MOYEN	1.0 – 3.0
MOYEN – HAUT	2.0 – 5.0

EXÉCUTION DE LA ROUTINE (10.0) – COMPARATIVE

Les points suivants sont pris en considération: Contrôle, synchronisation, clarté et espacement de tous les éléments, ainsi que l'exécution réussi de la routine.

INTERVALLE SUBJECTIF

ROUTINE EXECUTION

BAS – MOYEN	1.0 – 6.0
MOYEN – HAUT	5.0 – 10.0

PERFORMANCE (5.0) – COMPARATIVE

Les points suivants sont pris en considération: Énergie constante, engagement avec le public, contact visuel, maîtrise de la routine, performance athlétique, présence et sens du spectacle.

INTERVALLE SUBJECTIF

SHOWMANSHIP

BAS – MOYEN	1.0 – 3.0
MOYEN – HAUT	2.0 – 5.0

ESPAÑOL



CONSTRUCCIÓN	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	TOTAL	VALOR
ELEVACIÓN	10.0	15.0	25.0	60.0%
PIRÁMIDE	10.0	15.0	25.0	
LANZAMIENTO/N1 CUNA	5.0	5.0	10.0	
GIMNASIA	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	TOTAL	VALOR
GIMNASIA ESTÁTICA	2.5	5.0	10.0	15.0%
GIMNASIA CON CARRERA	2.5			
SALTO	2.5	2.5	5.0	
GENERAL	PUNTAJE		TOTAL	VALOR
DANZA	5.0		5.0	25.0%
CREATIVIDAD DE RUTINA	5.0		5	
EJECUCIÓN DE RUTINA	10.0		10.0	
PRESENTACIÓN	5.0		5.0	

DIFICULTAD DE ELEVACIÓN (5.0) – PORCIÓN CON RÚBRICA

DEL NIVEL: Permitido por primera vez en ese nivel.

- Todas las habilidades requeridas DEBEN ser diferentes.
- Equipos N1: TODAS las habilidades son consideradas Del Nivel.
- Equipos N6: Las habilidades N5 también son consideradas Del Nivel. Al menos 2 habilidades deben ser N6.
- Equipos N7: Las habilidades N6 también son consideradas Del Nivel. Al menos 3 habilidades deben ser N7.

DEL NIVEL	MAYORÍA	GRAN PARTE SINCRO/CANON	MÁX SINCRO/CANON
Habilidad 1	0.3	0.5	1.0
Habilidad 2	0.3	0.5	1.0
Habilidad 3	0.3	0.5	1.0
Habilidad 4	0.3	0.5	1.0
Habilidad 5	0.3	0.5	1.0

Habilidad 5 Equipos Coed N3-7	0.3 Elevación con una sola base asistida/no-asistida realizando una habilidad Del Nivel por la MAYORÍA del equipo	0.5 Elevación con una sola base asistida realizando una habilidad Del Nivel por GRAN PARTE del equipo	1.0 Elevación con una sola base no-asistida realizando una habilidad Del Nivel por GRAN PARTE del equipo
-------------------------------------	---	---	--

DIFICULTAD DE ELEVACIÓN (5.0) – PORCIÓN COMPARATIVA

Se requieren 5 habilidades Del Nivel diferentes para lograr el puntaje mínimo. Una vez otorgado el crédito dentro de la Porción con Rúbrica, todas las habilidades ejecutadas serán consideradas en la Porción Comparativa. Las habilidades adicionales, el uso mínimo de bases, la complejidad de las habilidades y las variaciones técnicas de cómo se realizan las habilidades, serán consideradas al momento de evaluar el Grado de Dificultad (GDD).

RANGO SUBJETIVO	GRADO DE DIFICULTAD (3.0)	VARIETY (1.0)	PACE (1.0)
BAJO - MEDIO	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MEDIO - ALTO	1.5 – 3.0	0.4 – 1.0	0.4 – 1.0

TABLA DE CANTIDAD - CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	CANTIDAD DE GRUPOS			
	MAYORÍA	GRAN PARTE	MÁX	MÁX Non-Tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

DIFICULTAD DE PIRÁMIDE (5.0) – PORCIÓN CON RÚBRICA

PUNTAJE DE PIRÁMIDE: Este considera desde la primera habilidad donde 2 o más elevaciones se conectan (incluyendo la habilidad hacia la conexión), hasta la última habilidad con 2 o más elevaciones conectadas o una vez que todas las elevaciones se separan entre sí..

ESTRUCTURA: 2 o más elevaciones conectadas entre sí. Las estructuras requeridas deben tener un momento donde la pirámide pausa/detiene/para.

DEL NIVEL: Permitido por primera vez en ese nivel.

- Las habilidades requeridas DEBEN ser diferentes.
- Las estructuras requeridas no tienen que ser Del Nivel..
- Las estructuras Del Nivel cuentan como estructura y como habilidad Del Nivel. Ejemplo: Extensiones conectadas en N3.
- Equipos N1: TODAS las habilidades son consideradas Del Nivel..
- Equipos N6: Las habilidades N5 también se consideran Del Nivel.

HABILIDADES DEL NIVEL CONECTADAS A OTRA ELEVACIÓN

1 habilidad conectada más 1 estructura por GRAN PARTE	1.0
2 habilidades conectadas más 2 estructuras por GRAN PARTE	2.0
3 habilidades conectadas más 2 estructuras por GRAN PARTE	3.0
4 habilidades conectadas más 2 estructuras por GRAN PARTE	4.0
5 habilidades conectadas más 2 estructuras por GRAN PARTE	5.0

DIFICULTAD DE PIRÁMIDE (5.0) – PORCIÓN COMPARATIVA

Se requieren 5 habilidades Del Nivel diferentes y 2 estructuras por GRAN PARTE para lograr el puntaje mínimo. Una vez otorgado el crédito dentro de la Porción con Rúbrica, todas las habilidades ejecutadas serán consideradas en la Porción Comparativa. Las habilidades adicionales, el uso mínimo de bases, la complejidad de las habilidades y las variaciones técnicas de cómo se realizan las habilidades, serán consideradas al momento de evaluar el Grado de Dificultad.

RANGO SUBJETIVO	GRADO DE DIFICULTAD (3.0)	VARIETY (1.0)	PACE (1.0)
BAJO - MEDIO	0.1 – 2.0	0.1 – 0.6	0.1 – 0.6
MEDIO - ALTO	1.5 – 3.0	0.4 – 1.0	0.4 – 1.0

TABLA DE CANTIDAD - CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	CANTIDAD DE GRUPOS			
	MAYORÍA	GRAN PARTE	MÁX	MÁX Non-Tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

DIFICULTAD DE LANZAMIENTO / EQUIPOS N1 – CUNA (2.5) – PORCIÓN CON RÚBRICA

DEL NIVEL: Permitido por primera vez en ese nivel.

- Equipos N1: Deben realizar un desmonte en cuna. Aclaración: Las cunas TAMBIÉN cuentan como habilidades Del Nivel para el puntaje de elevaciones..

DEL NIVEL	MENOS DE LA MAYORÍA	MAYORÍA	MAYORÍA SINCRO/CANON
- Lanzamiento - N1 - Cuna	1.5	2.0	2.5

DIFICULTAD DE LANZAMIENTO / EQUIPOS N1 - CUNA (2.5) – PORCIÓN COMPARATIVA

GRADO DE DIFICULTAD: Incluye complejidad, cantidad y altura. Equipos N1-2 incluye cantidad y altura.

VARIEDAD: Incluye la entrada hacia la malla/posición de carga, diferentes habilidades/tipo de habilidades y lanzamientos adicionales (Del Nivel o de algún nivel inferior). Equipos N1-2 incluye la entrada hacia malla/posición de carga y los lanzamientos adicionales.

RANGO SUBJETIVO	GRADO DE DIFICULTAD (1.5)	VARIEDAD (1.0)
BAJO - MEDIO	0.1 – 1.0	0.1 – 0.6
MEDIO - ALTO	0.5 – 1.5	0.4 – 1.0

TABLA DE CANTIDAD - CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	CANTIDAD DE GRUPOS			
	MAYORÍA	GRAN PARTE	MÁX	MÁX Non-Tumbling
12 - 15	2	3	4	5
16 - 24	3	4	5	6
25 - 30	4	5	6	6

VALOR INICIAL EN EJECUCIÓN DE ELEVACIÓN (15.0) / PIRÁMIDE (15.0)

- El puntaje comenzará con 15.0 y podrá reducirse hasta 3.0 según la falta de ejecución técnica de cada driver por parte del equipo y la gravedad de esa deficiencia.
- 0.5 o 1.0 – Problemas mínimos técnicos por parte del equipo.
- 1.5 o 2.0 – Múltiples problemas técnicos por parte del equipo.
- 2.5 o 3.0 – Problemas técnicos generalizados por parte del equipo.
- No se descontará más de 3.0 por cada driver..
- Las diferencias de estilos no influyen en el puntaje de ejecución del equipo.

GRAVEDAD	MÍNIMO	MÚLTIPLE	GENERALIZADO
LEVE - MODERADO	0.5	1.5	2.5
MODERADO - GRAVE	1.0	2.0	3.0

DRIVERS DE ELEVACIÓN / PIRÁMIDE

- FLYER
- BASES/SPOTTER
- TRANSICIONES
- SINCRONIZACIÓN

VALOR INICIAL EN EJECUCIÓN DE LANZAMIENTO / EQUIPOS N1 - CUNA (5.0)

- El puntaje comenzará con 5.0 y podrá reducirse hasta 2.0 según la falta de ejecución técnica de cada driver por parte del equipo y la gravedad de esa deficiencia.
- 0.1 o 0.5 – Problemas mínimos técnicos por parte del equipo.
- 0.5 o 1.0 – Múltiples problemas técnicos por parte del equipo.
- 1.5 o 2.0 – Problemas técnicos generalizados por parte del equipo.
- No se descontará más de 2.0 por cada driver. Excepción: Driver de ALTURA
- Las diferencias de estilos no influyen en el puntaje de ejecución del equipo.

GRAVEDAD	MÍNIMO	MÚLTIPLE	GENERALIZADO
LEVE - MODERADO	0.1	0.5	1.5
MODERADO - GRAVE	0.5	1.0	2.0

DRIVERS DE LANZAMIENTO / EQUIPOS N1 - CUNAS

- FLYER
- BASES/SPOTTER
- ALTURA - **No se puede reducir más de 1.0**

DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA (1.0) / CON CARRERA (1.0) – PORCIÓN CON RÚBRICA

DEL NIVEL: Permitido por primera vez en ese nivel..

- Equipos N5-7 – Gimnasia Estática: La combinación Salto - Mortal Agrupado será considerada Del Nivel .
- Equipos N6-7 – Gimnasia Estática/Con Carrera: Todas las habilidades con 1 y 2 giros serán consideradas Del Nivel.
- La gimnasia debe aterrizar en ambos pies para que sea considerada en el proceso de puntuación.

DEL NIVEL	MENOS DE LA MAYORÍA	MAYORÍA	GRAN PARTE
Skill/Pass	0.3	0.5	1.0

DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA (1.5) / CON CARRERA (1.5) – PORCIÓN COMPARATIVA

RANGO SUBJETIVO	GRADO DE DIFICULTAD (0.5)	VARIEDAD (0.5)	GIMNASIA SINCRO/GRUPAL (0.5)
BAJO - MEDIO	0.1 – 0.3	0.1 – 0.3	0.1 – 0.3
MEDIO - ALTO	0.2 – 0.5	0.2 – 0.5	0.2 – 0.5

TABLA DE CANTIDAD - GIMNASIA/SALTOS

# DE ATLETAS	MAYORÍA	GRAN PARTE	MÁX
12 - 15	8	9	13
16 - 24	11	12	18
25 - 30	14	15	23

DIFICULTAD DE SALTO (2.0) – PORCIÓN CON RÚBRICA

- Para equipos con 12, 13, 16, 17 y 18 atletas: Todos los atletas deben realizar la habilidad de salto para cumplir con el requerimiento de MÁX SINCRO (SINCRONIZADO)
- Saltos Avanzados: Pike/Carpado, Patada Derecha/Izquierda (frontal o lateral), Toe Touch, Doble Nueve..
- Para que se consideren conectadas, las habilidades de salto deben tener un movimiento de balanceo continuo entre un salto y el otro.
- Las habilidades de saltos deben aterrizar en ambos pies para se consideren en el proceso de puntuación.

MENOS DE LA MAYORÍA	MAYORÍA SINCRO	GRAN PARTE SINCRO	MÁX SINCRO
0.3	0.5	0.7	1.0

1 salto avanzado	2 saltos avanzados	2 saltos avanzados conectados	3 saltos avanzados conectados o 2 saltos avanzados conectados más adicionalmente 1 salto avanzado
0.3	0.5	0.7	1.0

DIFICULTAD DE SALTO (0.5) – PORCIÓN COMPARATIVA

VARIEDAD: Incluye diferentes saltos, ángulos y conexiones.

RANGO SUBJETIVO	VARIEDAD
BAJO - MEDIO	0.1 – 0.3
MEDIO - ALTO	0.2 – 0.5

VALOR INICIAL EN EJECUCIÓN DE GIMNASIA ESTÁTICA Y CON CARRERA (5.0)

- El puntaje comenzará con 5.0 y podrá reducirse hasta 1.5 según la falta de ejecución técnica de cada driver por parte del equipo y la gravedad de esa deficiencia.
- 0.3 o 0.5 – Problemas mínimos técnicos por parte del equipo.
- 0.7 o 1.0 – Múltiples problemas técnicos por parte del equipo.
- 1.3 o 1.5 – Problemas técnicos generalizados por parte del equipo.
- No se descontará más de 1.5 por cada driver. Excepciones: Drivers de ATERRIZAJE y SINCRONIZACIÓN.
- Las diferencias de estilos no influyen en el puntaje de ejecución del equipo.

GRAVEDAD	MÍNIMO	MÚLTIPLE	GENERALIZADO
LEVEL - MODERADO	0.3	0.7	1.3
MODERADO - GRAVE	0.5	1.0	1.5

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA Y CON CARRERA

- ENTRADA/APROXIMACIÓN
- CONTROL DEL CUERPO
- ATERRIZAJE - **No se puede reducir más 1.0**
- SINCRONIZACIÓN - **No se puede reducir más 1.0**

VALOR INICIAL EN EJECUCIÓN DE SALTOS (2.5)

- El puntaje comenzará con 2.5 y podrá reducirse hasta 1.0 según la falta de ejecución técnica de cada driver por parte del equipo y la gravedad de esa deficiencia.
- 0.1 o 0.2 – Problemas mínimos técnicos por parte del equipo.
- 0.3 o 0.5 – Múltiples problemas técnicos por parte del equipo.
- 0.7 o 1.0 – Problemas técnicos generalizados por parte del equipo.
- No se descontará más de 1.0 por cada driver. Excepción: Driver de SINCRONIZACIÓN.
- Las diferencias de estilos no influyen en el puntaje de ejecución del equipo.

GRAVEDAD	MÍNIMO	MÚLTIPLE	GENERALIZADO
LEVEL - MODERADO	0.1	0.3	0.7
MODERADO - GRAVE	0.2	0.5	1.0

DRIVERS DE SALTOS

- POSICIÓN DE BRAZOS
- POSICIÓN DE PIERNAS
- SINCRONIZACIÓN - **No se puede reducir más 0.5**

DANZA (5.0) – COMPARATIVO

El puntaje de danza es una combinación de dificultad y ejecución. Incluye las siguientes consideraciones:

- Participación del equipo
- Efectos visuales
- Niveles
- Cambios de formaciones
- Ritmo/Cadencia
- Footwork/Trabajo de pies
- Floorwork/Trabajo de suelo
- Partnerwork/Trabajo en pareja
- Nivel de perfección
- Sincronización
- Espacialidad
- Uniformidad
- Showmanship/Habilidad escénica
- Posición/Postura
- Entretenimiento
- Energía

RANGO SUBJETIVO	DIFICULTAD Y EJECUCIÓN
BAJO - MEDIO	1.0 – 3.0
MEDIO - ALTO	2.0 – 5.0

CREATIVIDAD DE RUTINA (5.0) – COMPARATIVO

Incluye las siguientes consideraciones: Innovación, efectos visuales, elementos creativos, uso del espacio, ideas intrincadas, entradas, transiciones, desmontes, fluidez de la rutina, coreografía única, composición e identidad del equipo.

RANGO SUBJETIVO	CREATIVIDAD DE RUTINA
BAJO - MEDIO	1.0 – 3.0
MEDIO - ALTO	2.0 – 5.0

EJECUCIÓN DE RUTINA (10.0) – COMPARATIVO

Incluye las siguientes consideraciones: Control, timing, claridad y espacialidad de todos los elementos junto con una ejecución correcta y efectiva de la rutina.

RANGO SUBJETIVO	EJECUCIÓN DE RUTINA
BAJO - MEDIO	1.0 – 6.0
MEDIO - ALTO	5.0 – 10.0

PRESENTACIÓN (5.0) – COMPARATIVO

Incluye las siguientes consideraciones: Energía consistente, conexión con la audiencia, contacto visual, compostura, impresión atlética, snowmanship/presencia escénica, nivel de entretenimiento.

RANGO SUBJETIVO	PRESENTACIÓN
BAJO - MEDIO	1.0 – 3.0
MEDIO - ALTO	2.0 – 5.0