

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	7

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	7

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