



2019-2020 SISTEMA DE CALIFICACION PREP - ELEVACIONES

9.18.20

STUNT DIFFICULTY DIFICULTAD EN LAS ELEVACIONES		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	4 elementos diferentes apropiados del nivel, realizados por mas de la mayoría (most) del equipo.
4.0 - 4.5	MEDIO	4 elementos diferentes apropiados del nivel, realizados por mas de la mayoría (most) del equipo. de los cuales UNO de ellos es un elemento ELITE del nivel apropiado.

Las elevaciones solo recibirán su puntaje completo si muestran control durante el pop o transición hacia otra habilidad

PYRAMID DIFFICULTY DIFICULTAD EN LAS PIRAMIDES		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	2 elementos diferentes apropiados del nivel, 2 estructuras realizadas por más de la mayoría (most) del equipo.
4.0 - 4.5	MEDIO	3 elementos diferentes apropiados del nivel, 2 estructuras realizadas por más de la mayoría (most) del equipo.

DIFFICULTY DRIVERS DIFICULTAD EN LOS DRIVERS
<ul style="list-style-type: none"> Grado de dificultad Porcentaje de participación del equipo (Maximizando grupos de elevaciones de acuerdo al número de atletas) Combinación de Habilidades (de nivel o no apropiados) Velocidad de habilidades realizadas

ADDITIONAL INFORMACION INFORMACION ADICIONAL
<ul style="list-style-type: none"> Las habilidades que no se requieren sincronizar pueden ser acumulativas para cumplir con un requisito de dificultad. Las habilidades de elevaciones solo recibirán crédito completo si muestran control a través del pop o la transición a otra habilidad. <p>POSICIONES DE CUERPO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lib y plataforma no son consideradas posiciones de cuerpo. Las posiciones del cuerpo incluyen: heel Stretch, arco y flecha, arabesque, scale, escorpión.

BUILDING QUANTITY CHART TABLA de CANTIDAD de ELEVACIONES/LANZAMIENTOS		
# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS	
	MAYORIA / MAJORITY	MAS DE LA MAYORIA/ MOST
5 - 11	1	1
12 - 15	1	2
16 - 19	2	3
20 - 23	3	4
24 - 30	4	5



2019-2020 SISTEMA DE CALIFICACION PREP - GIMNASIA

JUMP DIFFICULTY DIFICULTAD EN SALTOS	
3.5	Habilidades realizadas no llegan a los 4 puntos requeridos.
4.0	Más de la mayoría (most) realiza UN salto avanzado
4.5	Más de la mayoría (most) del equipo realiza 2 saltos avanzados.

TUMBLING/JUMP QUANTITY CHART TABLA de CANTIDAD de GIMNASIA/SALTOS		
# DE ATLETAS	MAYORIA / MAJORITY	MAS DE LA MAYORIA/ MOST
5 - 7	2	4
8 - 9	4	5
10 - 15	6	7
16 - 19	8	9
20 - 25	10	13
26 - 30	14	16

DIFFICULTY DRIVERS DIFICULTAD EN LOS DRIVERS
<ul style="list-style-type: none"> Grado de dificultad Porcentaje de participación del equipo Combinación de elementos Sincronización de pases Variedad de pases

JUMPS SALTOS
<ul style="list-style-type: none"> Variedad - al menos 2 saltos diferentes. Realizar el mismo salto con diferentes piernas no es considerado variedad (ej: patada izquierda/derecha) Las habilidades de saltos deben aterrizar en los pies para ser considerado nivel apropiado y recibir el puntaje de dificultad (ej: saltos que aterricen en las rodillas o sentados, etc, no cuenta) SALTOS BASICOS: Spread Eagle, Tuck SALTOS AVANZADOS: Pike, patada derecha/izquierda (frente o de lado), toe touch.

STANDING TUMBLING DIFFICULTY DIFICULTAD EN GIMNASIA ESTATICA		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	Más de la mayoría (most) del equipo realiza un elemento de nivel apropiado
4.0 - 4.5	MEDIO	La mayoría del equipo realiza el mismo elemento de nivel apropiado el cual debe de ser sincronizado desde el inicio del movimiento.

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY DIFICULTAD EN GIMNASIA CON CARRERA		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	Menos de la mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado
4.0 - 4.5	MEDIO	La mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado

ADDITIONAL INFORMACION INFORMACION ADICIONAL
<p>Los pases de gimnasia deben aterrizar en los pies para ser considerados nivel apropiado y recibir el puntaje de dificultad (ej: salto 3/4 mortal de frente a sentarse, flip flas que termina en posición prona, etc no cuenta)</p> <ul style="list-style-type: none"> Saltos dentro de un pase, no interrumpiran un paso (ej: Toe Touch-Flip -toe touch-flip es 1 pase en nivel 3). Saltos en T no son considerados como saltos y puede romper el pase en 2 pases por separados. Nivel 2- Ninguna habilidad fuera de una Rondada que son ilegales en nivel 1 contara como credito para nivel apropiado. Nivel 3- Ninguna habilidad fuera de un flip paso 1/2 giro que es ilegal en nivel 2 contara como credito para nivel apropiado.



STUNT CREATIVITY CREATIVIDAD DE LA ELEVACION	
2.0 - 2.5	<p>Las habilidades de las elevaciones incorporan efectos visuales, unicos o ideas novedosas. Esto incluye habilidades apropiadas de nivel y no de nivel</p> <p>Esto puede incluir: Entradas • Transiciones • Desmontes • Claridad • Fluidez</p>

PYRAMID CREATIVITY CREATIVIDAD DE LA PIRAMIDE	
2.0 - 2.5	<p>Las habilidades de las piramides incorporan efectos visuales, unicos o ideas novedosas. Esto incluye habilidades apropiadas de nivel y no de nivel</p> <p>Esto puede incluir: Entradas • Transiciones • Desmontes • Claridad • Fluidez</p>

COMPOSICION DE LA RUTINA ROUTINE COMPOSITION	
9.0 - 10	<p>La habilidad del equipo en demostrar durante la rutina lo siguiente:</p> <p>Mantener una uniformidad del espacio consistente • Formaciones • Transiciones</p> <p>Esto incluye ideas innovadoras, visuales y nuevas; asi como tambien habiliddes adicionales realizadas para mejorar la rutina en general.</p>

BAILE DANCE	
9.0 - 10	<p>La habilidad del equipo en demostrar un alto nivel de energia y entretenimiento, el cual puede incorporar:</p> <p>Elementos visuales • Variedad de niveles • Cambios de formaciones • Movimientos de pies • Trabajos en el piso • Trabajos en pareja • Velocidad.</p> <p>Esto tambien incluye: Tecnica • Perfeccion • Precision y fuerza en los motions • Sincronizacion.</p>

PRESENTACION/ IMPRESEION ATLETICA ADECUADA SHOWMANSHIP	
9.0 - 10	<p>La habilidad del equipo en demostrar un alto nivel de energia y entretenimiento manteniendo un entusiasmo genuino. Esto incluye una impresion apropiada de lo atletas durante toda la rutina.</p> <p>En este momento, las máscaras, Los cobertores de cara, la calidad del video, etc. actualmente no permiten que la categoría Showmanship se califique correctamente tanto en eventos en vivo como virtuales.</p> <p>Para todos los eventos hasta nuevo aviso, los equipos serán calificados según su Impresión Atlética Apropiaada en lugar de su habilidad para el espectáculo.</p> <p>Esta puntuación comenzará en 10.0 y puede reducirse en 0.2 por cada instancia donde se muestre una coreografía, música, etc. inapropiadas. Todo el panel de jueces deberá estar de acuerdo en que el equipo no tuvo una impresión atlética adecuada para reducir su puntuación. Esta puntuación será definitiva y no se podrá revisar ni cuestionar.</p>

EXECUTION EJECUCION

3.5 - 5.0	<p>Se espera que los atletas demuestren una técnica excelente al realizar cada habilidad. La ejecución de un equipo será determinada por todos los atletas que realicen la habilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El puntaje iniciará en 5.0 y podrá ser reducido en .1, .2 o .3 basado en la falta de ejecución técnica de cada driver. • .1 - Problemas menores en técnica del equipo, no solo 1 atleta en gimnasia/ saltos o 1 atleta en elevaciones/piramides/lanzamientos. • .2 - Problemas múltiples en técnica del equipo. • .3 - Problemas generales en técnica del equipo. • No más de .3 será descontado por un driver. • Diferencias de estilo no se tomará en cuenta en el puntaje de ejecución de un equipo.
-----------	--

DRIVERS ELEVACIONES / PIRAMIDES STUNT/PYRAMID DRIVERS

Cada driver puede incluir, pero no limitar los siguientes ejemplos:

Top Person / Flyer	<ul style="list-style-type: none"> • Control del cuerpo • Flexibilidad Uniforme • Posición de los brazos • Piernas estiradas/bloqueadas y punta de pie.
Bases/Spotters	<ul style="list-style-type: none"> • Estabilidad de la Elevación • Postura Solida • Posicionados con ancho de hombros • Pies estacionarios
Transiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Entradas • Desmontes • Rapidez/control/fluidez de habilidad hacia habilidad.
Sincronizacion*	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo
Errores obvios	<ul style="list-style-type: none"> • .2 - 2 errores (Desequilibrios (bobbles)***, caidas de elev. y/o , caída grave de elev.) • .3 - 3 o mas errores (Desequilibrios (bobbles)***, caidas de elev. y/o , caída grave de elev.)

*Equipos que no realizan al menos 1 elemento/transición de nivel apropiado por 2 o más grupos en elevaciones y Piramides automáticamente recibirá .3 puntos menos en sincronización.

**Desequilibrios/Bobbles - habilidades en Elevaciones/ piramides que tienen desequilibrios, pero son salvados.

DRIVERS GIMNASIA ESTATICA/CORRIDA STANDING/RUNNING TUMBLING DRIVERS

Cada driver puede incluir, pero no limitar los siguientes ejemplos:

Approach / Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de los brazos hacia el pase/habilidad. • Swing/preparacion • Posición del pecho • Fluidez de habilidad hacia habilidad en un pase.
Speed / Rapidez	<ul style="list-style-type: none"> • Consistente o incrementa mediante cada pase/habilidad • Conexión de pase/habilidad
Control del Cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de la cabeza • Posición del Brazo/hombro en la habilidad. • Caderas • Posición de las piernas en la habilidad • Punta de Pie
Landings/aterrizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Controlados • Piernas/pies juntos • Posición del pecho • Pase/habilidad terminado. • Habilidades con giros incompletos.
Sincronizacion*	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo

*Equipos que no realizan al menos 2 o más pases sincronizados en grupo automáticamente recibirá .3 puntos menos en sincronización.

DRIVERS SALTOS JUMP DRIVERS

Cada driver puede incluir, pero no limitar los siguientes ejemplos:

Approach/Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Entrada Consistente • Swing/preparacion
Posición de los brazos	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de los brazos dentro del salto
Posición de las piernas	<ul style="list-style-type: none"> • Piernas estiradas • Punta de pie • Posición/rotación de la cadera • Hyperextension • Altura
Landings/Aterrizajes	<ul style="list-style-type: none"> • Piernas/pies juntos • Posición del pecho
Sincronizacion	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo



2020 - 2021 ALL STAR PREP SCORING SYSTEM - STUNTS

LEVEL 1

	INVERSION STYLE	RELEASE STYLE	TWISTING	DISMOUNT STYLE	OTHER STUNTS
LEVEL APPROPRIATE	<ul style="list-style-type: none"> INVERSION TO GROUND LEVEL 	<ul style="list-style-type: none"> SWITCH UP TO LIB BELOW PREP LEVEL SWITCH UP TO BODY POSITION BELOW PREP LEVEL TIC TOC BELOW PREP LEVEL (LIB TO LIB) TIC TOC BELOW PREP LEVEL (LIB TO BODY POSITION) 	<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING TRANSITION TO BELOW PREP LEVEL ¼ DOWN TO GROUND LEVEL ¼ TWISTING TRANSITION FROM PREP LEVEL 	<ul style="list-style-type: none"> STEP DOWN STRAIGHT CRADLE 	<ul style="list-style-type: none"> BACK STAND PREP LEVEL SHOW & GO STRADDLE SIT FLAT BACK EXTENDED STRADDLE SIT BELOW PREP LEVEL 1 LEG STUNT EXTENDED FLAT BACK PREP LEVEL 1 LEG STUNT WITH BRACER PREP LEVEL TO PRONE 1 LEG STUNT BELOW PREP LEVEL SHOULDER SIT CHAIR SHOULDER STAND COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL APPROPRIATE SKILLS PERFORMED SIMULTANEOUSLY TRANSITION FROM BELOW PREP LEVEL TO PREP LEVEL BODY POSITION STUNT WITH BRACER
ELITE LEVEL APPROPRIATE		<ul style="list-style-type: none"> TIC TOC BELOW PREP LEVEL (BODY POSITION TO BODY POSITION) 	<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING TRANSITION TO PREP 		<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT WITH BRACER

LEVEL 2

	INVERSION STYLE	RELEASE STYLE	TWISTING	DISMOUNT STYLE	OTHER STUNTS
LEVEL APPROPRIATE	<ul style="list-style-type: none"> INVERSION FROM GROUND LEVEL TO BELOW PREP LEVEL INVERSION FROM GROUND LEVEL TO PREP LEVEL 	<ul style="list-style-type: none"> SWITCH UP TO LIB PREP LEVEL TIC TOC PREP LEVEL (LIB TO LIB) TIC TOC PREP LEVEL (LIB TO BODY POSITION) 	<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING TRANSITION TO BELOW PREP LEVEL ¼ TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL ¼ TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT ¼ TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL BODY POSITION ¼ TWISTING TRANSITION TO EXTENDED STUNT 	<ul style="list-style-type: none"> STRAIGHT CRADLE FROM EXTENSION STRAIGHT CRADLE FROM PREP LEVEL BODY POSITION ¼ TWISTING DISMOUNT FROM PREP OR EXTENSION 	<ul style="list-style-type: none"> PREP LEVEL 1 LEG STUNT EXTENSION BARREL ROLL LEAP FROG VARIATIONS ½ TWIST TO PRONE WALK IN PREP LEVEL PRESS EXTENSION COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL APPROPRIATE SKILLS PERFORMED SIMULTANEOUSLY
ELITE LEVEL APPROPRIATE	<ul style="list-style-type: none"> INVERSION FROM GROUND LEVEL TO EXTENDED STUNT 	<ul style="list-style-type: none"> TIC TOC PREP LEVEL (BODY POSITION TO BODY POSITION) 	<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING TRANSITION TO EXTENDED STUNT 		<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING INVERSION TO EXTENDED STUNT ¼ TWISTING TIC TOC TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT ¼ TWISTING INVERSION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT

LEVEL 3

	INVERSION STYLE	RELEASE STYLE	TWISTING	DISMOUNT STYLE	OTHER STUNTS
LEVEL APPROPRIATE	<ul style="list-style-type: none"> INVERTED BELOW PREP LEVEL INVERTED AT PREP LEVEL DOWNWARD INVERSION FROM BELOW PREP LEVEL 	<ul style="list-style-type: none"> RELEASE TO PREP LEVEL OR BELOW SWITCH UP TO PREP LEVEL LIB BALL UP, STRADDLE UP AND/OR RELEASE TO PREP LEVEL LIB TIC TOC BELOW PREP LEVEL TO BELOW PREP LEVEL (LIB TO LIB) TIC TOC BELOW PREP LEVEL TO PREP LEVEL (LIB TO LIB) 	<ul style="list-style-type: none"> FULL UP BELOW PREP LEVEL FULL UP PREP LEVEL STUNT ¼ TWISTING TRANSITION TO EXTENDED 1 LEG STUNT FULL UP TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT PREP LEVEL FULL TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL 1 LEG STUNT 	<ul style="list-style-type: none"> STRAIGHT CRADLE FROM EXTENDED 1 LEG STUNT FULL DOWN FROM PREP ¼ TWISTING DISMOUNT FROM EXTENDED 1 LEG FULL DOWN FROM EXTENSION SINGLE SKILL CRADLE FROM 2 LEG STUNT (NON-TWISTING) 	<ul style="list-style-type: none"> FULL TWIST TO PRONE FROM PREP LEVEL EXTENDED 1 LEG STUNT SUSPENDED FRONT FLIP SPECIALTY SUSPENDED FRONT FLIP (NON-TWISTING) SUSPENDED TWISTING FRONT FLIP TOSS HANDS SINGLE BASED 1 LEG EXTENDED STUNTS TOSS HANDS PAUSE PRESS EXTENSION WALK IN EXTENSION COMBINATION OF TWO OR MORE LEVEL APPROPRIATE SKILLS PERFORMED SIMULTANEOUSLY
ELITE LEVEL APPROPRIATE	<ul style="list-style-type: none"> INVERSION TO EXTENDED 1 LEG STUNT 	<ul style="list-style-type: none"> TIC TOC PREP LEVEL LIB TO EXTENDED BODY POSITION SWITCH UP TO PREP LEVEL BODY POSITION BALL UP OR STRADDLE UP TO PREP LEVEL BODY POSITION RELEASE TO PREP LEVEL BODY POSITION 	<ul style="list-style-type: none"> FULL UP TO PREP LEVEL BODY POSITION ¼ TWISTING TRANSITION TO EXTENDED 1 LEG STUNT PREP LEVEL FULL TWISTING TRANSITION TO PREP LEVEL BODY POSITION 		<ul style="list-style-type: none"> ¼ TWISTING INVERSION TO EXTENDED 1 LEG STUNT FULL TWISTING TIC TOC AT PREP LEVEL (LIB TO BODY POSITION)



2020 - 2021 ALL STAR PREP SCORING SYSTEM - TUMBLING

LEVEL 1

STANDING TUMBLING SKILLS	RUNNING TUMBLING SKILLS
FORWARD ROLL • STRADDLE ROLL • HANDSTAND • HANDSTAND FORWARD ROLL • FRONT LIMBER FRONT WALK OVER • CARTWHEEL • BACKWARD ROLL BACK EXTENSION ROLL • PUSH UP TO BACKBEND • STANDING BACKBEND BACKBEND KICK OVER • BACK WALKOVER	CARTWHEEL • FRONT WALKOVER • ROUND OFF • CARTWHEEL BACK WALKOVER FRONT WALKOVER TO CARTWHEEL/ROUND OFF CARTWHEEL 1/2 TURN FRONT WALKOVER • CONNECTED SKILLS -CARTWHEEL/BACK WALKOVER

LEVEL 2

STANDING TUMBLING SKILLS	RUNNING TUMBLING SKILLS
STANDING BACK HANDSPRING • BACK HANDSPRING STEP OUT BACK EXTENSION ROLL BACK HANDSPRING • BACK WALKOVER BACK HANDSPRING	CARTWHEEL BHS • ROUND OFF BHS • ROUND OFF BHS STEP OUT ROUND OFF BHS SERIES • FRONT WALKOVER TO ROUND OFF BHS SERIES