



# 2020-2021 SISTEMA DE CALIFICACION NOVICE

## EXECUTION

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"> <li>• 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.</li> <li>• .1 - Problemas menores en técnica del equipo, no solo 1 atleta en gimnasia/ saltos o 1 atleta en elevaciones/pirámides/lanzamientos.</li> <li>• .2 - Problemas múltiples en técnica del equipo.</li> <li>• .3 - Problemas generales en técnica del equipo.</li> <li>• No más de .3 será descontado por un driver.</li> <li>• Diferencias de estilo no se tomará en cuenta en el puntaje de ejecución de un equipo.</li> </ul>
-----------	--

## DRIVERS SALTOS

### JUMP DRIVERS

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

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

## COMPOSICION DE LA RUTINA

### ROUTINE COMPOSITION

9.0 - 10	<p>La habilidad del equipo en demostrar durante la rutina lo siguiente:          Mantener una uniformidad del espacio consistente - Formaciones - Transiciones          Esto incluye ideas innovadoras, visuales y nuevas; así como también habilidades 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 energía y entretenimiento, el cual puede incorporar:          Elementos visuales - Variedad de niveles - Cambios de formaciones - Movimientos de pies - Trabajos en el piso - Trabajos en pareja - Velocidad.          Esto también incluye: Técnica - Perfección - Precisión y fuerza en los motions - Sincronización.</p>
----------	--

## PRESENTACION/ IMPRESEION ATLETICA ADECUADA SHOWMANSHIP

9.0 - 10	<p>La habilidad del equipo en demostrar un alto nivel de energía y entretenimiento manteniendo un entusiasmo genuino. Esto incluye una impresión apropiada de lo atletas durante toda la rutina.  <b>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.</b>  <b>Para todos los eventos hasta nuevo aviso, los equipos serán calificados según su Impresión Atlética Apropiada en lugar de su habilidad para el espectáculo.</b>  <b>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.</b></p>
----------	--

## SISTEMA DE PUNTAJE RATING SYSTEM

SUPERIOR - 35 -33.5 SUPERIOR 95.7 - 100%	EXCELLENT - 33.5-32 EXCELLENT 91.4 -95.6%	OUTSTANDING - 32- Menor OUTSTANDING 91.3% - Below
---	--	--