

# VARSITY ALL STAR SCORING SYSTEM

## SCORE SHEET



BUILDING SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
STUNTS	12.5	5	5	2.5
PYRAMIDS	12.5	5	5	2.5
TOSSES	10	5	5	
STUNT / COED QUANTITY	5	5		

TUMBLING SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
STANDING TUMBLING	10	5	5
RUNNING TUMBLING	10	5	5
JUMPS	10	5	5

OVERALL ROUTINE	TOTAL	DIFFICULTY
DANCE	10	10
ROUTINE COMPOSITION	10	10
PERFORMANCE	10	10

<b>TOTAL</b>	<b>100</b>
--------------	------------

# VARSITY ALL STAR SCORING SYSTEM

## LEVEL 1/MINI 2 SCORE SHEET

BUILDING SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE	CREATIVITY
STUNTS	12.5	5	5	2.5
PYRAMIDS	12.5	5	5	2.5
STUNT / COED QUANTITY	5	5		

TUMBLING SKILLS	TOTAL	DIFFICULTY	TECHNIQUE
STANDING TUMBLING	10	5	5
RUNNING TUMBLING	10	5	5
JUMPS	10	5	5

OVERALL ROUTINE	TOTAL	DIFFICULTY
DANCE	10	10
ROUTINE COMPOSITION	10	10
PERFORMANCE	10	10

<b>TOTAL</b>	<b>90</b>
--------------	-----------



# 2018-2019 SISTEMA DE CALIFICACION ALL STAR - ELEVACIONES

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 más de la mayoría del equipo.
4.0 - 4.5	MEDIO	4 elementos diferentes apropiados del nivel, realizados por más de la mayoría del equipo, de los cuales UNO de ellos es un elemento ELITE del nivel apropiado.
4.5 - 5.0	ALTO	4 elementos diferentes apropiados del nivel, realizados por más de la mayoría del equipo, de los cuales DOS de ellos es un elemento ELITE del nivel apropiado.

Para Elevaciones de nivel 6: habilidades apropiadas de Niveles 5 y 6 serán consideradas de nivel apropiado para propósito de calificación (al menos 2 habilidades diferentes de nivel 6 son requeridos para obtener un alto puntaje)

STUNT QUANTITY CANTIDAD en ELEVACIONES	
Basada en un grupo de 4, en canon o sincronizado	
4.0	Menos de la mayoría del equipo realiza una habilidad apropiada del nivel.
4.2	La mayoría del equipo realiza una habilidad apropiada del nivel.
4.4	Más de la mayoría del equipo realiza una habilidad apropiada del nivel.
4.6	Menos de la mayoría del equipo realiza la misma habilidad ELITE apropiada del nivel.
4.8	La mayoría del equipo realiza la misma habilidad ELITE apropiada del nivel.
5.0	Más de la mayoría del equipo realiza la misma habilidad ELITE apropiada del nivel.

TOSS DIFFICULTY DIFICULTAD EN LOS LANZAMIENTOS	
4.0	Menos de la mayoría del equipo ejecuta lanzamiento
4.5	La mayoría del equipo realiza lanzamiento de nivel apropiado
5.0	Más de la mayoría del equipo realiza lanzamiento de nivel apropiado en canon o sincronizado en la misma sección.

DRIVERS DE DIFICULTAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad del elemento</li> <li>• Porcentaje de participación del equipo</li> <li>• Combinación de habilidades (de nivel o no apropiados)</li> <li>• Velocidad de habilidades realizadas</li> </ul>

TECHNIQUE TECNICA	
3.5 - 5.0	La habilidad el equipo para ejecutar elevaciones, piramides y lanzamientos con excelente precisión y forma
ELEVACIONES/PIRAMIDES DRIVERS	LANZAMIENTOS DRIVERS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control del cuerpo de la Flyer</li> <li>• Estabilidad de la elevación Bases/Spotters</li> <li>• Inicio/Transiciones/Desmontes</li> <li>• Errores obvios</li> <li>• Sincronización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flyers</li> <li>• Bases/Spotters</li> <li>• Altura</li> <li>• Desmonte/Canasta</li> <li>• Sincronización/Timing</li> </ul>

TABLA de CANTIDAD de ELEVACIONES/LANZAMIENTOS

STUNT/TOSS QUANTITY CHART		
# DE ATLETAS	MAYORIA / MAJORITY	MAS DE LA MAYORIA / MOST
5 - 11	1	1
12 - 15	1	2
16 - 19	2	3
20 - 23	3	4
24 - 27	4	5
28 - 30	4	6
31 - 38	5	7

TABLA de CANTIDAD en EQUIPOS MIXTOS

COED QUANTITY CHART	
# DE HOMBRES EN EQUIPO	# ELEVACIONES
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 15	7
16 - 17	8
18 - 19	9

PYRAMID DIFFICULTY DIFICULTAD EN 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 mas de la mayoría del equipo.
4.0 - 4.5	MEDIO	3 elementos diferentes apropiados del nivel, 2 estructuras realizadas por mas de la mayoría del equipo.
4.5 - 5.0	ALTO	4 elementos diferentes apropiados del nivel, 2 estructuras realizadas por mas de la mayoría del equipo.

COED QUANTITY - LEVEL 3 & 4 SENIOR TEAMS CANTIDAD DE HOMBRES EN EQUIPOS MIXTOS, NIVEL 3 Y 4, BASADO EN GRUPOS DE 3, EN CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCION

	Elevaciones COED, <b>ASISTIDAS</b>	Elevaciones COED, <b>NO ASISTIDAS</b>
3.5	Elevaciones COED realizadas que no alcanzan a los requerimientos del puntaje de 4.0.	
4.0	Walk-in Hands Toss Hands	N/A
4.2	Walk-in Hands press Extension (con pop a extension) Toss Hands press Extension (con pop a extension)	N/A
4.4	Walk-in a extension dos piernas Toss a extension de dos piernas (solo para nivel 4) Walk-in con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo	Walk-in Hands Toss Hands
4.6	Walk-in a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss a extension de una sola pierna/o un solo brazo (solo Nivel 4)	Walk-in con pop a extension Toss con pop a extension
4.8	N/A	Walk-in a extension dos piernas Toss a extension de dos piernas (solo para nivel 4) Walk-in con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo
5.0	N/A	Walk-in a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss a extension de una sola pierna/o un solo brazo (solo Nivel 4)

COED QUANTITY - LEVEL 5 & 6 WORLDS TEAMS CANTIDAD DE HOMBRES EN EQUIPOS MIXTOS, NIVEL 5 Y 6, BASADO EN GRUPOS DE 3, EN CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCION

	Elevaciones COED, <b>ASISTIDAS</b>	Elevaciones COED, <b>NO ASISTIDAS</b>
3.5	Elevaciones COED realizados que no alcanzan a los requerimientos del puntaje de 4.0.	
4.0	Walk-in a extension dos piernas Toss a extension de dos piernas Walk-in con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo	Walk-in Hands Toss Hands
4.2	Walk-in a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss a extension de una sola pierna	Walk-in con pop a extension Toss con pop a extension
4.4	Toss con 1/4 - 3/4 de giro a extension de una sola pierna	Walk-in a extension dos piernas Toss a extension de dos piernas Walk-in con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss con pop a extension de una sola pierna/o un solo brazo
4.6	Toss a extension a un solo brazo Toss con giro (full up) directo a extension Toss con camino adelante 1/2 giro a extension (kamikaze)	Walk-in a extension de una sola pierna/o un solo brazo Toss a extension de una sola pierna
4.8	N/A	Toss con 1/4 - 3/4 de giro a extension de una sola pierna
5.0	N/A	Toss a extension a un solo brazo Toss con giro (full up) directo a extension Toss con camino adelante 1/2 giro a extension (kamikaze)

Las elevaciones COED deberán ser realizadas al mismo tiempo y realizar las mismas habilidades para poder obtener el puntaje de cantidad de habilidades. Un puntaje en esta categoría puede ser ganado por realizar las elevaciones requeridas enlistadas, sin importar si las elevaciones las realizan hombres o mujeres. Para puntaje de "No Asistidas" el elemento completo debe de ser realizado sin asistencia, hasta el desmonte de la habilidad hacia "canasta" o a la superficie de presentación. Elevaciones COED deben tener desmontes CONTROLADOS hacia la superficie para recibir el credito completo de Cantidad Coed.



# 2018-2019 SISTEMA DE CALIFICACION ALL STAR - GIMNASIA

STANDING TUMBLING DIFFICULTY (Level 1 - 5 Youth, Junior & Restricted) DIFICULTAD EN GIMNASIA ESTATICA		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	La mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado
4.0 - 4.5	MEDIO	Más de la mayoría del equipo realiza el mismo elemento de nivel apropiado el cual debe de ser sincronizado desde el inicio del movimiento.
4.5 - 5.0	ALTO	Más de la mayoría del equipo realiza el mismo elemento de nivel apropiado el cual debe de ser sincronizado desde el inicio del movimiento más la mayoría del equipo realiza un elemento adicional de nivel apropiado.

STANDING TUMBLING DIFFICULTY (Level 5 - 6 Worlds) DIFICULTAD EN GIMNASIA ESTATICA (Nivel 5-6 WORLDS)		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	Más de la mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado
4.0 - 4.5	MEDIO	La mayoría del equipo realiza un elemento ELITE del nivel.
4.5 - 5.0	ALTO	La mayoría del equipo realiza un elemento ELITE del nivel en la misma sección.

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY (Level 1 - 5 Youth, Junior & Restricted) DIFICULTAD EN GIMNASIA CORRIDA (NIVEL 1-5)		
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
4.5 - 5.0	ALTO	Mas de la mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado

RUNNING TUMBLING DIFFICULTY (Level 5 - 6 Worlds) DIFICULTAD EN GIMNASIA CORRIDA (Nivel 5-6 WORLDS)		
3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Los elementos realizados no llegan al nivel requerido
3.5 - 4.0	BAJO	La mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado
4.0 - 4.5	MEDIO	Mas de la mayoría del equipo realiza un elemento de nivel apropiado
4.5 - 5.0	ALTO	La mayoría del equipo realiza un elemento ELITE de nivel apropiado

TECHNIQUE TECNICA	
3.5 - 5.0	La habilidad del equipo para ejecutar gimnasia estatica, gimnasia corrida y saltos con excelente precision, forma y sincronizacion
GIMNASIA DRIVERS DE TECNICA	SALTOS DRIVERS DE TECNICA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio /approach</li> <li>• Velocidad</li> <li>• Control de cuerpo</li> <li>• Aterrizaje / terminación</li> <li>• Sincronizacion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición de los brazos</li> <li>• Posición de las piernas</li> <li>• Hiperextension/Altura</li> <li>• Aterrizaje / terminación</li> <li>• Sincronizacion</li> </ul>

JUMP DIFFICULTY DIFICULTAD EN SALTOS	
3.5	Habilidades realizadas no llegan a los 4 puntos requeridos.
4.0	Mas de la mayoría realiza UN salto avanzado
4.5	Mas de la mayoría del equipo realiza 2 saltos avanzados conectados, deben de ser sincronizados y deben incluir variedad. TINY/MINI: Mas de la mayoría del equipo realiza 2 saltos avanzados deben de ser sincronizados pero no es necesario que sean conectados.
5.0	Mas de la mayoría del equipo realiza 3 saltos avanzados conectados o 2 saltos avanzados conectados mas 1 salto avanzado adicional, deben de ser sincronizados y deben incluir variedad. TINY/MINI: Mas de la mayoría del equipo realiza 3 saltos avanzados deben de ser sincronizados pero no es necesario que sean conectados.

Todos los elementos en conjunto con los saltos DEBEN ser unidos con movimiento de los brazos (whip approach) para ser considerado conectado. Los equipos deberan presentar el elemento completo requerido o se les dara un puntaje menor. SALTOS BASICOS: Eagle, tuck / SALTOS AVANZADOS: pike, patada con derecho o izquierda (frente o lateral), Toe touch.

TUMBLING/JUMP QUANTITY CHART GIMNASIA/SALTOS TABLA DE CANTIDAD		
# DE ATLETAS	MAYORIA (MAJORITY)	MAS DE MAYORIA (MOST)
5 - 7	2	3
8 - 9	4	5
10 - 11	5	6
12 - 14	6	7
15 - 16	7	9
17 - 19	8	10
20 - 22	10	12
23 - 25	11	13
26 - 27	13	15
28 - 30	14	16
31 - 38	15	18

DRIVERS DE DIFICULTAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad del elemento</li> <li>• Porcentaje de participacion del equipo</li> <li>• Combinacion de habilidades (de nivel o no apropiados)</li> <li>• Velocidad de habilidades realizadas</li> </ul>



# 2018 - 2019 ALL STAR SCORING SYSTEM - OVERALL

## STUNT CREATIVITY CREATIVIDAD DE LA ELEVACION

2.0 - 2.5

Las habilidades de las elevaciones incorporan efectos visuales, unicos o ideas novedosas. Esto incluye habilidades apropiadas de nivel y no de nivel.

## PYRAMID CREATIVITY CREATIVIDAD DE LA PIRAMIDE

2.0 - 2.5

Las habilidades de las piramides incorporan efectos visuales, unicos o ideas novedosas. Esto incluye habilidades apropiadas de nivel y no de nivel.

## DANCE BAILE

9.0 - 10

La habilidad del equipo en demostrar un alto nivel de energia y entretenimiento, el cual incorpora multiples elementos visuales que incluyen una variedad de niveles, cambios de formaciones, trabajos en pareja movimientos de los pies y del piso. Esto incluye tecnica, perfeccion, sincronizacion, pasos al ritmo de la musica presentados en la rutina.

## PERFORMANCE PRESENTACION

9.0 - 10

La habilidad del equipo en demostrar un alto nivel de energia y entretenimiento, manteniendo una uniformidad consistente, entusiasmo y deportividad genuina. Esto incluye la impresion que sea apropiada de lo atletas durante toda la rutina.

## ROUTINE COMPOSITION COMPOSICION DE LA RUTINA

9.0 - 10

La habilidad del equipo en demostrar patrones de movimientos precisos espaciados y no notorios durante la rutina. Esto incluye ideas innovadoras, visuales y nuevas; asi como tambien habilidades adicionales realizadas para mejorar la rutina en general.

## INFRACCIONES EN RUTINA

---

### CAIDA ATLETA - .25

- Caidas hacia la superficie de presentacion durante las habilidades de gimnasia y/o saltos
  - Incluye lo sgte. :
    - Mano, manos o cabeza abajo en habilidades de gimnasia o de saltos.
    - Rodilla o rodillas abajo en habilidades de gimnasia o saltos.

### CAIDA ELEVACION -.75

- Caida a canasta, desmontes no controlados y/o bajar de manera no controlada de una elevacion (no por timing)
  - Incluye lo sgte. :
    - Caida de base o spotter a la superficie de presentacion durante una elevación.

### CAIDA GRAVE ELEVACION - 1.25

- Caida a la superficie de presentacion desde una elevación, piramide o lanzamiento por la flyer y/o bases/spotters
  - Incluye lo sgte. :
    - Caida de la flyer a la superficie de presentación.
    - Caida multiple de bases y/o spotters a la superficie de presentación
    - Flyer cae en la base y/o spotter quienes caen a la superficie de presentación.

### MAXIMO - 1.75

- Cuando multiples deducciones deberían ser juzgadas durante una elevacion o lanzamiento (por un solo grupo) o durante una transicion de piramide, la suma de esas deducciones no deberán ser mas de 1.75. Durante una piramide en donde las caidas son continuas y afectan otras partes de la piramide, la deducción no exederá 1.75. Dos piramides separadas tendrán deducciones separadas. El MAXIMO en deducción por una piramide no exederá 3.5

## VIOLACIONES DE LAS REGLAS

---

### VIOLACIONES DE LIMITE - .25

La superficie de presentación es de 13m x 12.85m aproximadamente (7 carrileras (ECUADOR) . El limite de competencia de la superficie de presentacion es el borde de seguridad. Se descontará .25 por cada atleta que realice contacto con los dos pies fuera del limite de competencia. Pisar o pasar por el borde de seguridad no es violar el limite.

### VIOLACIONES DE TIEMPO - .25

Equipos que excedan los 2 minutos 30 segundos tendrán las siguientes deducciones:

- 1 segundo o mas fuera del tiempo tendran una deducción de 0.25.
  - El tiempo limite de la rutina es de 2:30. Rutinas que excedan este tiempo tendran esta deducción. Jueces usaran un cronometro o similar para calcular el tiempo oficial. Considerando la variación causada por la reaccion humana de la velocidad del sistema de sonido y variaciones, los jueces no emitiran ninguna deducción hasta que su cronometro muestre que excedio los 2 minutos 32.

### VIOLACIONES DE SEGURIDAD DE LA REGLA

- .50 - Habilidades de gimnasia realizadas fuera del nivel y de los lineamientos de seguridad se realizara una deducción de 0.50.
- 1.0 - Elevaciones realizadas fuera del nivel se realizara una deducción de 1.0

### POLITICA DE IMAGEN - .25

Coreografia inapropiada y/o musica, asi como tambien violaciones de la politica de imagen serán descontadas 0.25 de deducción.

### CONDUCTA ANTIDEPORATIVA - 1.0

Cuando un entrenador discute con un oficial, otros entrenadores , atletas y padres/espectadores, los entrenadores deberan mantener una conducta profesional. El no hacerlos tendran una deducción de 1.0 y expulsion del entrenador o descalificación.

Incluye lo sgte.:

Uso inapropiado y deliberado de contacto fisico entre atletas durante el evento

Abuso de los equipos o cualquier otro accesorio asociado con el evento.

Usar lenguaje o gestos que sean obsenos, ofensivos o insultos.

Usar lenguaje o gestos que ofendan a la religion, raza, color o descendencia.

No realizar la rutina.

Mostrar inconformidad hacia la decision de un oficial de juzgamiento por palabra o accion.

Amenazar a cualquier representante/staff del evento

Criticas publicas sobre cualquier incidente en el evento o cualquier oficial del evento

### REQUERIMIENTO MINIMO DEL ATLETA

Si un equipo compite con la minima cantidad requerida de atletas para su division, una deducción se realizará si el equipo esta registrado y enviado el listado con el minimo de atletas requeridos para esa division. Equipos que se registren, listados y compitan con menos atletas requeridos en la division seran removidos a la division correcta o tendran una penalidad de 5 puntos.

Desde la perspectiva del jurado, todos los equipos compitiendo con menos cantidad de atletas requeridos seran calificados como si ellos hubieran completado el minimo requerido y estos equipos NO seran elegibles para bids en nungun evento internacional.



### MINI NIVEL 1/2 / LEVEL 1/LEVEL 2 MINI

- Lanzamientos han sido sacados de la hoja de calificación.
- El puntaje total posible es de 90 puntos.
- Todos los puntajes seran convertidos por medio del porcentaje de perfection del 100%, cualquier deduccion sera descontada de este puntaje.

### PREP ALL STAR / ALL STAR PREP

- Los puntajes de dificultad en Elevaciones, Piramides, gimnasia estatica y corrida tendrá un puntaje maximo en el rango MEDIO (4.5)
- Los puntajes de dificultad en saltos tendrá un puntaje maximo en el rango de 4.5
- Lanzamientos y cantidad COED ha sido sacados de la hoja de calificación.
- El puntaje total es de 80.5 puntos
- Todos los puntajes seran convertidos por medio del porcentaje de perfection del 100%, cualquier deduccion sera descontada de este puntaje.

### PRINCIPIANTE /NOVICE

- Los equipos son evaluados en un sistema de valoracion unicamente.
- Tecnica de Elevaciones, tecnica de piramide, tecnica de saltos, baile, presentacion y composicion de la rutina son las unicas categorias que seran evaluadas.
- El puntaje total es de 45 puntos

### TINY PRINCIPIANTE / TINY NOVICE

- Los equipos son evaluados en un sistema de valoracion unicamente.
- Tecnica de saltos, baile, presentacion y composicion de la rutina son las unicas categorias que seran evaluadas.
- El puntaje total es de 35 puntos