



SISTEMA PARA EQUIPOS ALL STAR ELITE NIVEL 1 AL 4

act. 15 oct-2023

| HOJA DE ELEVACIONES   BUILDING | TOTAL | DIFICULTAD | EJECUCIÓN | DRIVERS |
|--------------------------------|-------|------------|-----------|---------|
| ELEVACIONES   STUNTS           | 10.5  | 5.0        | 4.0       | 1.5     |
| PIRÁMIDES   PYRAMIDS           | 8.5   | 4.5        | 4.0       |         |
| LANZAMIENTOS   TOSSES          | 4.0   | 2.0        | 2.0       |         |

| HOJA DE GIMNASIA   TUMBLING                 | TOTAL | DIFICULTAD | EJECUCIÓN | DRIVERS |
|---|-------|------------|-----------|---------|
| GIMNASIA DESDE EL LUGAR   STANDING TUMBLING | 7.5   | 3.0        | 4.0       | 0.5     |
| GIMNASIA CON CARRERA   RUNNING TUMBLING     | 7.5   | 3.0        | 4.0       | 0.5     |
| SALTOS   JUMPS                              | 4.0   | 2.0        | 2.0       |         |

| HOJA GENERAL   OVERALL                                | TOTAL | DIFICULTAD | EJECUCIÓN |
|---|-------|------------|-----------|
| DANZA   DANCE   | 2.0   | 1.0        | 1.0       |
| FORMACIONES Y TRANSICIONES   FORMATIONS & TRANSITIONS | 2.0   | 2.0        |           |

| TODOS LAS HOJAS (PROMEDIO DE LOS JUECES)   | TOTAL | PUNTAJE |
|--|-------|---------|
| CREATIVIDAD DE RUTINA   ROUTINE CREATIVITY | 2.0   | 2.0     |
| HABILIDAD PARA ENTRETENER   SHOWMANSHIP    | 2.0   | 2.0     |
| GLOBAL - ANIMACIÓN   CHEER                 |       |         |



## DIFICULTAD DE ELEVACIONES | STUNTS

Las habilidades de elevaciones solo son consideradas si se completan y muestran control

|     |  |
|-----|--|
| 2.5 | Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0  |
| 3.0 | 4 habilidades diferentes del nivel realizadas por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo   |
| 3.5 | 2 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas   |
| 4.0 | 3 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas   |
| 4.5 | 4 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas   |
| 5.0 | 5 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas   |
|     | 4 habilidades diferentes del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas y 1 habilidad ESTILO COED <sub> COED STYLE</sub> utilizando la TABLA DE CANTIDAD COED |

## DRIVERS

Una vez que el puntaje de DIFICULTAD DE ELEVACIONES está determinado, cada una de las Habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **GRADO DE DIFICULTAD y PARTICIPACIÓN MÁXIMA**

### GRADO DE DIFICULTAD (1.0)

| GRAN PARTE <sub> MOST</sub> | HABILIDAD # | AVANZADA                              | 0   | ELITE |
|-----------------------------|-------------|---------------------------------------|-----|-------|
|                             | 1           | 0.1                                   | 0   | 0.2   |
|                             | 2           | 0.1                                   | 0   | 0.2   |
|                             | 3           | 0.1                                   | 0   | 0.2   |
|                             | 4           | 0.1                                   | 0   | 0.2   |
|                             | 5           | Estilo Coed (desde nivel 3 a nivel 7) | 0.1 | 0     |

### PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0.5)

En la MISMA SECCIÓN, sincronizado o en canon, sin repetir atletas

|   |     |
|---|-----|
| Habilidad del Nivel por el MÁX o AVANZADA por GRAN PARTE <sub> MOST</sub>                           | 0.1 |
| Habilidad AVANZADA del Nivel por el MÁX de grupos o Habilidad ELITE por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> | 0.3 |
| Habilidad ELITE del Nivel por el MÁX de grupos  | 0.5 |

### ESTILO COED<sub>|COED STYLE</sub>

### GRADO DE DIFICULTAD COED

- **GRUPO DE 3:** Consiste en 1 Base, 1 Flyer y 1 Spotter
- La subida debe ser **WALK-IN** o **TOSS:**
  - **WALK-IN:** Flyer, en el suelo, inicia con 1 pie sujetado por la Base, mientras ambos están frente a frente
  - **TOSS:** Flyer inicia con ambos pies en el suelo, mientras que la Base (detrás de la Flyer) la sujeta por la cintura (Posición de Carga o "Load-in Position"). El Spotter NO puede comenzar sujetando ningún pie por debajo.
- La Base debe estar directamente debajo de la Flyer
- La Base y el Spotter NO deben estar frente a frente

- Solo son consideradas las habilidades en la lista de ESTILO COED
- Deben mantenerse por al menos 4 cuentas. Se cuenta desde que la habilidad se detiene en la altura y posición intentada, hasta que la Base y Flyer pierdan contacto
- Deben desmontar hacia la superficie de presentación
- Elevaciones Estilo Coed que se conecten en una Pirámide NO son consideradas

## TABLA DE CANTIDAD EN ELEVACIONES | BUILDING

| # DE GRUPOS  |                     |                    |     |
|--------------|---------------------|--------------------|-----|
| # DE ATLETAS | MAYORÍA<br>MAJORITY | GRAN PARTE<br>MOST | MÁX |
| 10 - 15      | 1                   | 2                  | 3   |
| 16 - 21      | 2                   | 3                  | 4   |
| 22 - 24      | 3                   | 4                  | 5   |
| 25 - 30      | 4                   | 5                  | 6   |
| 31 - 35      | 5                   | 6                  | 7   |

## TABLA DE CANTIDAD COED N3-N4

| # ATLETAS MASCULINOS EN EL EQUIPO | # GRUPOS DE 3 |
|-----------------------------------|---------------|
| 1 o Más                           | 1             |

## TABLA DE CANTIDAD COED N5-N7

| # ATLETAS MASCULINOS EN EL EQUIPO  | # GRUPOS DE 3 |
|--|---------------|
| 1 - 3  | 1             |
| 4 - 5  | 2             |
| 6 - 7  | 3             |
| 8 - 9  | 4             |
| 10 - 11  | 5             |
| 12 - 13  | 6             |
| 14 - 16  | 7             |
| EQUIPOS COED NON-TUMBLING / SIN GIMNASIA CON MÁS DE 16 ATLETAS DE SEXO MASCULINO |               |
| 17 - 20  | 8             |

## DIFICULTAD DE PIRÁMIDES | PYRAMIDS

La sección de pirámide comienza cuando 2 o más elevaciones se conectan entre sí y termina cuando todas las elevaciones se separan/desmontan

|           |  |
|-----------|--|
| 2.0 - 2.5 | Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos del RANGO BAJO  |
| 2.5 - 3.0 | 2 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras   |
| 3.0 - 3.5 | 3 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo |
| 3.5 - 4.0 | 4 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo |
| 4.0 - 4.5 | 5 habilidades diferentes del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE <sub> MOST</sub> del equipo |

**ESTRUCTURA:** 2 o más elevaciones conectadas realizando una pausa visible. Las estructuras, cuando apliquen, también son consideradas habilidades del nivel N6: En Pirámides, las habilidades N5 también se consideran habilidades del Nivel 6

## DRIVERS

Una vez determinado el RANGO de la DIFICULTAD DE PIRÁMIDES los siguientes criterios determinarán el valor del **GRADO DE DIFICULTAD:**

- Maximización de grupos realizando las Habilidades/Transiciones del Nivel
- Uso de Habilidades del Nivel hacia las Estructuras o dentro de la Secuencia
- Combinación de habilidades. Ya sean del Nivel o de Nivel(es) inferior(es)
- Cadencia/Velocidad/Ritmo (frecuencia en las que suceden las habilidades) y Conexión de las habilidades realizadas

## DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS | TOSSES

|     |   |
|-----|---|
| 1.0 | Menos de la MAYORÍA <sub> MAJORITY</sub> del equipo realiza un Lanzamiento  |
| 1.5 | MAYORÍA <sub> MAJORITY</sub> del equipo realiza un Lanzamiento del Nivel. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales   |
| 2.0 | MAYORÍA <sub> MAJORITY</sub> del equipo realiza en la MISMA SECCIÓN un Lanzamiento del Nivel de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas. NO es requerido que los Lanzamientos sean iguales |

## INFORMACIÓN ADICIONAL

**ACUMULATIVO:** Múltiples habilidades realizadas durante la rutina. Estas habilidades se suman para cumplir con algún requerimiento cuando NO se exige sincronización

**SINCRONIZADO:** La misma habilidad realizada al mismo tiempo por 2 o más atletas/grupos

**CANON:** 2 o más grupos realizan habilidad(es) con un patrón, secuencia u orden con cuentas predeterminadas. *Aclaración: Un mismo grupo NO cuenta más de una vez en un canon.*



## DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR | STANDING TUMBLING

Los requerimientos pueden ser cumplidos de forma sincronizada y/o acumulativa

|     |   |
|-----|---|
| 1.5 | Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0                       |
| 2.0 | Menos de la MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel |
| 2.5 | MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel             |
| 3.0 | GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel              |

**DRIVERS** Una vez que el puntaje de DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR está determinado, cada una de las Habilidades/Pases serán valoradas basadas en el siguiente criterio:  
**GRADO DE DIFICULTAD**

| GRADO DE DIFICULTAD – GIMNASIA DESDE EL LUGAR (0 - 0.5)        |          |   |       |
|--|----------|---|-------|
| HABILIDAD/PASE   | AVANZADA | 0 | ELITE |
| Por GRAN PARTE <sub>MOST</sub><br>SINCRONIZADO Y/O ACUMULATIVO | 0.3      | 0 | 0.5   |

## DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA | RUNNING TUMBLING

Los requerimientos pueden ser cumplidos de forma sincronizada y/o acumulativa

|     |   |
|-----|---|
| 1.5 | Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0                       |
| 2.0 | Menos de la MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel |
| 2.5 | MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel             |
| 3.0 | GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza una habilidad/pase del Nivel              |

**DRIVERS** Una vez que el puntaje de DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA está determinado, cada una de las Habilidades/Pases serán valoradas basadas en el siguiente criterio:  
**GRADO DE DIFICULTAD**

| GRADO DE DIFICULTAD – GIMNASIA CON CARRERA (0 - 0.5)           |          |   |       |
|--|----------|---|-------|
| HABILIDAD/PASE   | AVANZADA | 0 | ELITE |
| Por GRAN PARTE <sub>MOST</sub><br>SINCRONIZADO Y/O ACUMULATIVO | 0.3      | 0 | 0.5   |

## TABLA DE CANTIDAD EN SALTOS/GIMNASIA | JUMPS/TUMBLING

| SALTOS: # DE ATLETAS<br>GIMNASIA: # HABILIDADES/PASES |                     |                    |
|---|---------------------|--------------------|
| # DE ATLETAS  | MAYORÍA<br>MAJORITY | GRAN PARTE<br>MOST |
| 10 - 16   | 9                   | 10                 |
| 17 - 24   | 11                  | 12                 |
| 25 - 30   | 12                  | 13                 |

## TABLA DE CANTIDAD NON-TUMBLING EN SALTOS | JUMPS

| # DE ATLETAS | MAYORÍA<br>MAJORITY | GRAN PARTE<br>MOST |
|--------------|---------------------|--------------------|
| 10 - 16      | 10                  | 14                 |
| 17 - 22      | 15                  | 17                 |
| 23 - 30      | 20                  | 23                 |

## DIFICULTAD DE SALTOS | JUMPS

Los saltos deben tener un movimiento "whip" al enlazarse para que sean conectados

|     |   |
|-----|---|
| 0.5 | Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 1.0   |
| 1.0 | Menos de la MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza 1 salto AVANZADO   |
| 1.5 | MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza 2 saltos AVANZADOS conectados. Requieren estar sincronizados y tener variedad  |
| 2.0 | GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza 3 saltos AVANZADOS conectados o 2 saltos AVANZADOS conectados y adicionalmente 1 salto AVANZADO. Requieren estar sincronizados y tener variedad |

## SALTOS | JUMPS

**WHIP:** Es un movimiento circular continuo con los brazos para conectar 2 o más saltos

Las habilidades de saltos | Jump skills deben aterrizar con pies juntos al mismo tiempo para que sean considerados dentro de este ítem.

**VARIEDAD:** Al menos 1 de los saltos debe ser diferente. NO se considera "variedad" el realizar el mismo salto con diferente pierna

**SALTOS BÁSICOS:** Salto de Águila/Estrella/X | Spread Eagle, Salto Agrupado | Truck Jump

**SALTOS AVANZADOS:** Pike, Salto de Valla Frontal | Front Hurdlers, Salto de Valla Lateral | Side Hurdler, Toe Touch, Doble Nueve | Double Nine

## INFORMACIÓN ADICIONAL

**ACUMULATIVO:** Múltiples habilidades realizadas durante la rutina. Estas habilidades se suman para cumplir con algún requerimiento cuando NO se exige sincronización

**SINCRONIZADO:** La misma habilidad realizada al mismo tiempo por 2 o más atletas/grupos

**CANON:** 2 o más grupos realizan habilidad(es) con un patrón, secuencia u orden con cuentas predeterminadas. *Aclaración: Un mismo grupo NO cuenta más de una vez en un canon.*



EJECUCIÓN | EXECUTION

| HABILIDAD  | VALOR INICIAL | DESCRIPCIÓN  |
|--|---------------|--|
| <b>ELEVACIONES</b>   STUNTS<br><b>PIRÁMIDES</b>   PYRAMIDS   | <b>4.0</b>    | Es una expectativa el que los atletas demuestren una excelente técnica (forma y precisión) al ejecutar cada habilidad. El puntaje de Ejecución es determinado por todos los atletas realizando las habilidades <ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene un valor inicial y se reduce en 0.1, 0.2 o 0.3 basado en el grado de deficiencia en la ejecución técnica de cada DRIVER</li> <li><b>Menos 0.1</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>menores</b>, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos de 5-11 atletas)</li> <li><b>Menos 0.2</b> – Si el equipo presenta <b>múltiples</b> problemas técnicos</li> <li><b>Menos 0.3</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>generalizados</b></li> <li>Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepción: ALTURA de Lanzamientos y SINCRONIZACIÓN de Saltos</li> <li>Las diferencias en el “estilo” NO serán un factor en este u otro puntaje. Un “estilo” es algo que caracteriza a un Club/Institución al momento de enseñar y/o mostrar habilidades. Un “estilo diferente”, no compromete la eficiencia del movimiento y es uniforme (igual en todo el equipo)</li> <li>Los ejemplos en cada DRIVER son solo una guía y no serán los únicos a considerar por los Jueces</li> </ul> |
| <b>GIMNASIA DESDE EL LUGAR</b>   STANDING TUMBLING<br><b>GIMNASIA CON CARRERA</b>   RUNNING TUMBLING | <b>4.0</b>    |  |
| <b>LANZAMIENTOS</b>   TOSSES<br><b>SALTOS</b>   JUMPS  | <b>2.0</b>    |  |

DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES | STUNTS/PYRAMIDS

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

|  |  |
|--|--|
| <b>FLYER</b><br>TOP PERSON               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Flexibilidad uniforme</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul>   |
| <b>BASES/SPOTTERS</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Estabilidad de la Elevación</li> <li>Postura sólida</li> <li>Pies estacionarios</li> </ul>  |
| <b>TRANSICIONES</b><br>TRANSITIONS       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Subidas</li> <li>Desmontes</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra</li> </ul>   |
| <b>SINCRONIZACIÓN</b><br>SYNCHRONIZATION | <ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión (Incluyendo inconsistencias en canons)</li> </ul> <p><i>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/transición del Nivel con 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides, se les descontará automáticamente 0.3</i></p> |

DRIVERS DE LANZAMIENTOS | TOSSES

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>FLYER</b><br>TOP PERSON | <ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Ejecución consistente de las habilidades/trucos</li> <li>Posición de los brazos</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul> |
| <b>BASES/SPOTTERS</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de brazos/piernas para lanzar (Timing)</li> <li>Postura sólida</li> <li>Control</li> <li>Cuna</li> </ul>  |
| <b>ALTURA</b><br>HEIGHT    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las Bases</li> </ul> <p><i>No puede descontarse más de 0.1</i></p>  |

*Los equipos que SOLO realicen 1 Lanzamiento perderán automáticamente 0.3 por cada DRIVER con problemas sin importar su gravedad*

*Los lanzamientos N2 SOLO afecta a equipos N2, NO APLICA a Equipos N3-7 que realicen adicionalmente Lanzamientos N2 para evitar perder automáticamente 0.3 si presentan algún problema*

DRIVERS DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR/CON CARRERA | STANDING/RUNNING TUMBLING

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

|   |  |
|---|--|
| <b>APROXIMACIÓN</b><br>APPROACH           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de los brazos hacia el pase/habilidad</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición del pecho</li> </ul>   |
| <b>CONTROL DEL CUERPO</b><br>BODY CONTROL | <ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de la cabeza</li> <li>Posición de los hombros/brazos en las habilidades</li> <li>Posición de las caderas</li> <li>Posición de las piernas en las habilidades</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra durante un pase</li> <li>Pies en punta</li> </ul> |
| <b>ATERRIJAJES</b><br>LANDINGS            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Controlados</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Pases/habilidades terminadas</li> <li>Habilidades con giros incompletos</li> </ul>   |
| <b>SINCRONIZACIÓN</b><br>SYNCHRONIZATION  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <p><i>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/pase sincronizado en grupo (2 o más atletas), se les descontará automáticamente 0.3</i></p>  |

DRIVERS DE SALTOS | JUMPS

Cada Driver puede incluir, pero no se limita a, los siguientes ejemplos:

|   |   |
|---|---|
| <b>POSICIÓN DE LOS BRAZOS</b><br>ARM PLACEMENT  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aproximación</li> <li>Movimiento consistente en la entrada/inicio</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición de los brazos durante el/los saltos</li> </ul>   |
| <b>POSICIÓN DE LAS PIERNAS</b><br>LEG PLACEMENT | <ul style="list-style-type: none"> <li>Piernas extendidas</li> <li>Pies en punta</li> <li>Posición/Rotación de caderas/Hiperextensión</li> <li>Altura</li> <li>Piernas/pijes juntos</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Aterrizajes</li> </ul> |
| <b>SINCRONIZACIÓN</b><br>SYNCHRONIZATION        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <p><i>No puede descontarse más de 0.1</i></p>  |



## FORMACIONES Y TRANSICIONES | FORMATIONS & TRANSITIONS

|           |   |
|-----------|---|
| 1.0 - 2.0 | La habilidad de un equipo para demostrar <b>una espacialidad precisa y movimiento uniforme</b><br>Este ítem tiene un valor inicial de 2.0 y se reducirá 0.1 por CADA VEZ que la espacialidad carezca de precisión en formaciones y/o transiciones |
|-----------|---|

## CREATIVIDAD DE RUTINA | ROUTINE CREATIVITY

|           |   |
|-----------|---|
| 1.5 - 2.0 | La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción <sub> Building</sub> , Gimnasia <sub> Tumbling</sub> Y General <sub> Overall</sub> y se basa en la incorporación de ideas innovadoras, visuales e intrincadas durante la rutina. Cada Juez observa de forma específica las secciones de habilidades que pertenecen a sus respectivas hojas de evaluación<br><b>JUEZ GENERAL<sub> OVERALL JUDGE</sub>:</b> Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como también habilidades adicionales realizadas para aumentar el atractivo general y el flujo de la rutina. El puntaje del Juez General encapsula la rutina completa desde inicio a fin<br><b>JUEZ DE CONSTRUCCIÓN<sub> BUILDING JUDGE</sub>:</b> Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas/Entradas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye tanto las habilidades del Nivel como las de Niveles inferiores. <b>Será considerada la velocidad/cadencia al conectar las habilidades durante la/las secuencias</b><br><b>JUEZ DE GIMNASIA<sub> TUMBLING JUDGE</sub>:</b> Incorporación de patrones visuales claros al incorporar la gimnasia para aumentar el atractivo de las habilidades/pases realizados <b>y que esto también facilite su evaluación</b> |
|-----------|---|

## DANZA | DANCE

La Danza se evaluará como la habilidad de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y valor de entretención, mientras incorpora una variedad de elementos de dificultad demostrando una fuerte ejecución (Se basa SOLO en los elementos abajo)

|           |                                |  |
|-----------|--------------------------------|--|
| 0.5 - 1.0 | <b>ELEMENTOS DE DIFICULTAD</b> | • Elementos Visuales • Variedad de Niveles • Cambios de Formaciones • Trabajo de Pies <sub> Foot Work</sub> • Trabajo de Suelo <sub> Floor Work</sub> • Trabajo en Pareja • Cadencia/Ritmo/Velocidad |
| 0.5 - 1.0 | <b>EJECUCIÓN</b>               | • Técnica • Perfección • Fuerza/Precisión de los Movimientos • Sincronización  |

## HABILIDAD PARA ENTRETENER/SHOWMANSHIP

|           |   |
|-----------|---|
| 1.0 - 2.0 | La Habilidad para Entretener o Showmanship es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción <sub> Building</sub> , Gimnasia <sub> Tumbling</sub> Y General <sub> Overall</sub> basado en la percepción de la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la capacidad de mantener la atención del espectador, el contacto visual y la expresión facial durante toda la presentación<br>Este ítem NO se basa en habilidades técnicas, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina |
|-----------|---|

## ANIMACIÓN<sub>|CHEER</sub> (REEMPLAZA EL ÍTEM DE SHOWMANSHIP EN LA DIVISIÓN GLOBAL)

|           |   |
|-----------|---|
| 1.0 - 2.0 | La porción de Animación <sub> Cheer</sub> DEBE completarse antes de la porción Musical de la rutina<br><b>CRITERIO DE LA ANIMACIÓN<sub> CHEER</sub>:</b> Liderazgo de la Multitud – Habilidad de liderar al público • Efectividad con el Público – Voz, Ritmo y Fluidez • Uso apropiado de carteles, pompones, megáfonos, banderas y técnica de motions (movimientos de brazos) • Uso práctico de elevaciones/pirámides para liderar al público • Ejecución |
|-----------|---|