ADVENTURE BRANDS

2025-2026

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

RUBRICA- ESCOLAR - ECUADOR

ESCOLAR

ECUADOR

SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCOLAR 2025 – GENERALIDADES

ESTAS REGULACIONES TIENEN COMO PROPÓSITO, GARANTIZAR UN ENTORNO COMPETITIVO JUSTO Y SEGURO, PRESERVANDO LA INTEGRIDAD DE LA COMPETENCIA Y ASEGURANDO QUE LOS EQUIPOS CUMPLAN CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS. ***LA RESPONSABILIDAD DE APLICAR ESTE DOCUMENTO RECAE EXCLUSIVAMENTE EN EL ENTRENADOR***

DIVISIONES ESCOLAR TRADICIONAL

ESCOLAR	NIVEL	EDAD	TIEMPO	GENERO	CANTIDAD
MINI ESCOLAR (no separa all-girl de mixto)	1.1	5 – 9 años	2:45 minutos (0:30 porra/ 2:00 All Music)	Femenino/ Masculino	10 – 35 Atletas
YOUTH ESCOLAR (no separa all-girl de mixto)	1.1	8 – 12 años		Femenino/ Masculino	10 – 35 Atletas
JUNIOR ESCOLAR (no separa all-girl de mixto)	1.1	9 – 16 años		Femenino/ Masculino	10 – 35 Atletas

REGULACIONES CATEGORIA ESCOLAR

- La categoría ESCOLAR está destinada exclusivamente a rutinas presentadas por grupos que pertenezcan a una unidad educativa es colar o colegial.
- **Para completar el proceso de inscripción en esta categoría, se deberá presentar una carta firmada por el director o rector de la institución, que certifique que las participantes forman parte de dicha entidad educativa.**
- Las Escuelas compitiendo en esta categoría deben seguir los lineamientos de esta categoría.
- La rutina debe tener dos (2) secciones y no debe exceder de 2 minutos y 45 segundos (2:45)
- Los equipos Escolares pueden ser mixtos o femeninos, es decir que ninguna de sus categorías será dividida en mixta y femenina .
- La organización se reserva el derecho de fusionar, modificar o eliminar categorías que no cumplan con el mínimo de equipos ne cesario de participación.
- Las categorías Escolares no competirán por el título de ULTIMATE Champions.

DISTRIBUCIÓN DE LA RUTINA Y CRONOMETRAJE

La rutina debe tener dos (2) secciones y el orden es primero (1°) la sección de Animación y segundo (2°) la sección Musical. La suma del tiempo de ambas Secciones no debe exceder de dos minutos y cuarenta y cinco segundos (2:45) y el tiempo máximo de transición entre porciones no debe ser mayor a quince segundos (0:15)

1. **SECCIÓN DE ANIMACIÓN**
   - Es lo primero que se debe realizar y NO debe presentarse con Música.
   - El cronometraje comenzará desde la primera palabra o movimiento organizado, cualquiera que se presente al inicio y terminará con la última palabra o movimiento organizado, cualquiera que se presente al final.
   - **La Porción de Animación NO tiene tiempo mínimo requeridos, la duración máxima de la animación será de treinta segundos (0:30).**
2. **TRANSICIÓN**
   - Es el tiempo entre Secciones, el cual NO debe exceder los quince segundos (0:15).
   - Sugerimos que considere finalizar la sección de Animación en una formación cercana a la formación inicial de la sección Musical.
3. **SECCIÓN MUSICAL**
   - Luego de la Animación, esta es una Porción que debe realizarse con Música en su totalidad.
   - El cronometraje comenzará desde el primer movimiento organizado o la primera nota musical, cualquiera que se presente al inicio y terminará con la última nota musical o movimiento organizado, cualquiera que se presenta al final.
   - **La Porción Musical NO tiene tiempo mínimo requeridos, la duración máxima de la rutina con música será de dos minutos (2:00).**

UNIFORMES

- Los uniformes de competencia o similares **no son un requerimiento**, sin embargo, se espera uniformidad y representación para fomentar la cohesión y el sentido de pertenencia. La representatividad tiene relación con colores, nombres, letras, mascotas, etc. que sean distintivas de su Institución Educacional.
- Los atletas deben sentirse cómodos y respetados con la vestimenta, evitando cualquier exhibición inapropiada del cuerpo. Como regla general a considerar, si el entrenador tiene alguna duda de si algo es inapropiado o no, entonces es un indicio de que podría serlo.
- Es importante destacar que el Cheer es un deporte inclusivo. En las competencias, los atletas son valorados por sus habilidades, esfuerzo y dedicación, no por la vestimenta que utilizan. Por lo que un uniforme solo podría afectar negativamente si es distractor, por ejemplo: Notoriamente incómodo para los atletas, inapropiado, diferente entre los atletas, etc.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCOLAR 2025 – SCORE SHEETS

HOJA DE CONSTRUCCIÓN|BUILDING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
ELEVACIONES|STUNTS	8.0	3.7	4.0	0.3
PIRÁMIDES|PYRAMIDS	8.0	3.7	4.0	0.3
LANZAMIENTOS|TOSSES	X	X	X	

HOJA DE GIMNASIA|TUMBLING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
GIMNASIA ESTÁTICA|STANDING TUMBLING GIMNASIA CON CARRERA|RUNNING TUMBLING	8.0	3.7	4.0	0.3
SALTOS|JUMPS	3.0	1.0	2.0	

HOJA GENERAL|OVERALL	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN
DANZA/DANCE	3.0	1.0	2.0
FORMACIONES Y TRANSICIONES|FORMATIONS & TRANSITIONS	1.0	1.0	

TODOS LAS HOJAS (PROMEDIO)	TOTAL	PUNTAJE
IMPRESIÓN GENERAL|OVERALL IMPRESSION	1.0	1.0
ANIMACIÓN|CHEER	5.0	5.0

Este Sistema de Puntaje ha sido diseñado para armonizar el trabajo internacional con el nacional, favoreciendo el desarrollo del Cheer en dirección hacia un estándar global.

Este Sistema será utilizado en ECUADOR, para las divisiones **Escolares Mini, Youth, y Junior**.

Leer todas las Regulaciones para mayor información.

MÁXIMO POSIBLE	FÓRMULA PARA CALCULAR EL PORCENTAJE DE PERFECCIÓN
37 PTS	(Puntaje Obtenido x 100) / **37** = Escala de 100 – Descuentos/Ilegalidades = % de Perfección

Este documento es propiedad exclusiva de THE ADVENTURE BRANDS® y no nos hacemos responsables por la interpretación o uso que otras organizaciones puedan darle. THE ADVENTURE BRANDS® únicamente garantiza el uso legítimo de este documento durante los eventos o campeonatos organizados por nuestra marca. Si desea utilizar este sistema de forma parcial o completa, debe solicitar autorización; de lo contrario, se considerará como plagio y se tomarán las medidas legales correspondientes.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCOLAR 2025 – CONSTRUCCIÓN

DIFICULTAD DE ELEVACIÓN

Las habilidades de elevación recibirán el crédito completo solo si demuestran control

3.0	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 3.3
3.3	4 habilidades diferentes del nivel realizadas por GRAN PARTE del equipo
3.5	2 habilidades diferentes del nivel realizadas en un mismo momento por GRAN PARTE del equipo, en canon o sincronizado, sin repetir atletas
3.7	3 habilidades diferentes del nivel realizadas en un mismo momento por GRAN PARTE del equipo, en canon o sincronizado, sin repetir atletas

***Aclaración**: Este **ítem es acumulativo** y puede utilizar dentro del conteo de habilidades aquellas del nivel realizadas en canon o sincronizadas para lograr la **bonificación** en los DRIVERS DE DIFICULTAD (GRADO DE DIFICULTAD Y PARTICIPACIÓN).*
Ejemplo: Un equipo con 20 atletas realiza en canon o sincronizado 1 habilidad Avanzada del nivel con 5 grupos (MÁX). Ese equipo solo necesitaría 2 habilidades del nivel adicionales en canon o sincronizado con 4 grupos (GRAN PARTE) para maximizar tanto en DIFICULTAD como en los DRIVERS DE DIFICULTAD.

DRIVERS DE DIFICULTAD EN ELEVACIÓN

Una vez que la Dificultad de Elevación está determinada, una habilidad será evaluada, basada en el siguiente criterio: Grado de Dificultad y Participación Máxima. Ambas categorías tienen una cantidad máxima de puntaje en la tabla de abajo, para un total de 0.3 pts.

GRADO DE DIFICULTAD Y PARTICIPACIÓN MÁXIMA EN ELEVACIÓN (En canon o sincronizado dentro de la misma sección, sin repetir atletas)	
Habilidad del Nivel por MÁX	0.1
Habilidad Avanzada por GRAN PARTE	0.2
Habilidad Avanzada por MÁX	0.3

TABLA DE CANTIDAD EN CONSTRUCCIÓN

#DE ATLETAS	CANTIDAD DE GRUPOS		
	MAYORÍA	GRAN PARTE	MÁX
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 30	4	5	6
31-35	5	6	7

DIFICULTAD DE PIRÁMIDE

3.0	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 3.3
3.3	2 habilidades diferentes del nivel y 1 estructura
3.5	2 habilidades diferentes del nivel y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE del equipo
3.7	3 habilidades diferentes del nivel y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE del equipo

DRIVERS DE DIFICULTAD EN PIRÁMIDE

Grado de Dificultad:
- Maximización de grupos realizando cada transición del nivel
- Utilización de elevaciones del nivel hacia estructuras/dentro de la secuencia
- Combinación de habilidades (del nivel y o nivel inferior)
- Velocidad y Conexión de las habilidades realizadas

GRADO DE DIFICULTAD EN PIRÁMIDE		
BAJO	Uso mínimo, bajo el promedio, poco frecuente o irregular de los Drivers en **Grado de Dificultad**	0.1
MEDIO	Uso moderado, promedio, frecuente o inconsistente de los Drivers en **Grado de Dificultad**	0.2
ALTO	Uso elevado, sobre el promedio, continuo o consistente de los Drivers en **Grado de Dificultad**	0.3

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para cumplir con la dificultad, las habilidades que no requieran estar sincronizadas pueden ser acumulativas.

Para recibir crédito por una estructura, debe haber dos o más elevaciones conectadas entre sí por 2 o más flyers

POSICIÓN DEL CUERPO
- Lib y plataforma no son consideradas posiciones del cuerpo
- Las posiciones del cuerpo incluyen: Stretch, arco y flecha, arabesque, scale y escorpión

Este documento es propiedad exclusiva de THE ADVENTURE BRANDS® y no nos hacemos responsables por la interpretación o uso que otras organizaciones puedan darle. THE ADVENTURE BRANDS® únicamente garantiza el uso legítimo de este documento durante los eventos o campeonatos organizados por nuestra marca. Si desea utilizar este sistema de forma parcial o completa, debe solicitar autorización; de lo contrario, se considerará como plagio y se tomarán las medidas legales correspondientes.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCOLAR 2025 – GIMNASIA

DIFICULTAD DE SALTO

Los saltos deben utilizar una aproximación "whip" para que se consideren conectados
Aproximación "Whip" – Movimiento circular continuo con los brazos conectando 2 o más saltos

0.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 0.7
0.7	GRAN PARTE del equipo realiza 1 salto avanzado
0.8	GRAN PARTE del equipo realiza 2 saltos avanzados. No deben estar conectados, deben estar sincronizados y no requieren variedad
0.9	GRAN PARTE del equipo realiza 2 saltos avanzados conectados. Deben estar sincronizados y no incluir variedad
1.0	GRAN PARTE del equipo realiza 2 saltos avanzados conectados. Deben estar sincronizados e incluir variedad

TABLA DE CANTIDAD GIMNASIA/SALTOS

#DE ATLETAS	MAYORÍA	GRAN PARTE
5 - 6	4	5
7 - 11	6	7
12 - 15	7	9
16 - 19	10	12
20 - 23	13	16
24 - 30	15	19

SALTOS

- **Solo se requiere un ítem, Saltos o Baile/Danza. Si se presentan ambos, permanece el de mayor puntaje**
- Variedad – Al menos 2 saltos diferentes. Realizar el mismo salto con diferente pierna no se considera como variedad (ejemplo: Salto de valla izquierdo/derecho)
- Las habilidades de salto deben aterrizar en ambos pies para que sean consideradas y reciban crédito de dificultad (ejemplo: Saltos que aterricen de rodilla(s) o sentados, etc. no se cuentan)
- Saltos Básicos: Águila/X/Estrella, Salto Agrupado
- Saltos Avanzados: Carpado, Salto de Valla Derecho/Izquierdo (Frontal/Lateral), Toe Touch, Doble Nueve

DIFICULTAD DE GIMNASIA (ESTÁTICA Y/O CON CARRERA)

3.0	Las habilidades/pases realizadas no cumplen con el requerimiento de 3.5
3.5	MAYORÍA del equipo realiza una habilidad/pase de gimnasia
3.7	GRAN PARTE del equipo realiza una habilidad/pase del nivel

La **DIFICULTAD DE GIMNASIA** otorga un **valor inicial** y puede lograrse de forma acumulativa con Gimnasia Estática, Gimnasia con Carrera o una Combinación de Ambas.
Ejemplo: Si un equipo con 20 atletas realiza 8 pases de Gimnasia Estática del nivel y 8 pases de Gimnasia con Carrera del nivel, el valor inicial del equipo será de 3.7, ya que acumulativamente realizó 16 (GRAN PARTE) pases del nivel.

*Este **ítem es acumulativo** y puede utilizar dentro del conteo de habilidades aquellas del nivel realizadas en forma sincronizada para lograr la **bonificación** en el DRIVER DE DIFICULTAD (PARTICIPACIÓN).*
*Ejemplo: Un equipo con 20 atletas realiza de forma **sincronizada** 16 (GRAN PARTE) pases del nivel. Ese equipo maximiza tanto en DIFICULTAD como en el DRIVER DE DIFICULTAD. En este caso, el equipo cumple con ambos requerimientos al mismo tiempo, por lo que no es requerido mostrar más habilidades/pases de gimnasia.*

DRIVER DE DIFICULTAD EN GIMNASIA (ESTÁTICA O CARRERA)

Una vez que la Dificultad de Gimnasia está determinada, una habilidad/pase realizado de manera sincronizada por MAYORÍA o GRAN PARTE y su nivel, obtendrá un puntaje descrito en la tabla de abajo para un total de 0.3 pts.

PARTICIPACIÓN EN GIMNASIA

(Sincronizado: La misma habilidad/pase ejecutado al mismo tiempo por dos o más grupos/atletas)

Habilidad/pase del Nivel sincronizada por MAYORÍA	0.1
Habilidad/pase del Nivel sincronizada por GRAN PARTE	0.3

La **PARTICIPACIÓN** otorga una bonificación de puntaje y puede lograrse con Gimnasia Estática **o** Gimnasia con Carrera. Debe ser la **misma habilidad ejecutada al mismo tiempo** por MAYORÍA o GRAN PARTE

Ejemplo 1: Un equipo con 20 atletas realiza el mismo pase estático del nivel con 13 atletas (MAYORÍA). Ese equipo obtendrá una bonificación de 0.1

Ejemplo 2: Un equipo con 20 atletas realiza el mismo pase con carrera del nivel con 16 atletas (GRAN PARTE). Ese equipo obtendrá una bonificación de 0.3

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Los pases de gimnasia deben aterrizar en ambos pies para que sean considerados y recibir crédito de dificultad (ejemplo: Mortal con 3/4 de rotación a caer sentado, flic flac cayendo en prono, etc. no serán contados)
- Los saltos dentro de un pase no romperán el pase (ejemplo: Toe touch-Flic flac-Toe touch- Flic flac es 1 solo pase N3)
- Los saltos-T no son considerados saltos y romperá el pase en 2 pases separados.

Este documento es propiedad exclusiva de THE ADVENTURE BRANDS® y no nos hacemos responsables por la interpretación o uso que otras organizaciones puedan darle. THE ADVENTURE BRANDS® únicamente garantiza el uso legítimo de este documento durante los eventos o campeonatos organizados por nuestra marca. Si desea utilizar este sistema de forma parcial o completa, debe solicitar autorización; de lo contrario, se considerará como plagio y se tomarán las medidas legales correspondientes.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCOLAR 2025 – EJECUCIÓN

EJECUCIÓN - ELEVACIÓN/PIRÁMIDE Y GIMNASIA

4.0	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. • Los puntajes comenzarán en 4.0 y pueden reducirse en .1, .2 o .3 según la falta de ejecución técnica de cada driver • .05 – Problemas mínimos de técnica por parte del equipo • .1 – Problemas menores de técnica por parte del equipo • .2 – Múltiples problemas de técnica por parte del equipo • .3 – Problemas generalizados de técnica por parte del equipo • No se descontará más de .3 por un solo driver • Las diferencias en el estilo no influirán en el puntaje de Ejecución del equipo

EJECUCIÓN – BAILE/DANZA Y SALTOS

2.0	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. • Los puntajes comenzarán en 2.0 y pueden reducirse en .1, .2 o .3 según la falta de ejecución técnica de cada driver • .05 – Problemas mínimos de técnica por parte del equipo • .1 – Problemas menores de técnica por parte del equipo • .2 – Múltiples problemas de técnica por parte del equipo • .3 – Problemas generalizados de técnica por parte del equipo • No se descontará más de .3 por un solo driver • Las diferencias en el estilo no influirán en el puntaje de Ejecución del equipo

DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES

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

Flyer	• Control corporal • Flexibilidad uniforme • Piernas rectas/extendidas y pies en punta
Bases/Spotters	• Estabilidad de la elevación • Postura sólida • Pies estacionarios
Transiciones	• Subidas • Desmontes • Control de habilidad a habilidad
Sincronización*	• Timing *Los equipos que no realicen al menos 1 transición de habilidad del nivel por 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides recibirán automáticamente una deducción de .3 en sincronización

DRIVERS DE BAILE/DANZA

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

Técnica	• Postura y definición • Fuerza y control de movimientos • Ritmo y musicalidad
Uniformidad	• Sincronización de movimientos • Espacialidad en formaciones y transiciones • Consistencia entre atletas
Energía	• Confianza y entusiasmo (El valor de la deducción no excederá .1)

DRIVERS DE GIMNASIA

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

Aproximación	• Posición de los brazos hacia el pase/habilidad • Braceo/preparación • Posición del pecho
Control Corporal	• Posición de la cabeza • Posición de los brazos/hombros • Caderas • Posición de las piernas • Control de habilidad a habilidad • Pies en punta
Aterrizajes	• Controlado • Posición del pecho • Pase/habilidad finalizada • Habilidades con giro incompletas
Sincronización*	• Timing *Los equipos que no realicen al menos 1 pase sincronizado en grupo (dos o más atletas) recibirán automáticamente una deducción de .3 en sincronización.

DRIVERS DE SALTOS

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

Posición de Brazos	• Aproximación • Inicio consistente • Braceo/preparación • Posición de brazos durante salto(s)
Posición de Piernas	• Piernas extendidas • Pies en punta • Posición de caderas/rotación/hiperextensión • Altura • Piernas/pies juntos • Posición del pecho • Aterrizajes
Sincronización	• Timing (El valor de la deducción no excederá .1)

Este documento es propiedad exclusiva de THE ADVENTURE BRANDS® y no nos hacemos responsables por la interpretación o uso que otras organizaciones puedan darle. THE ADVENTURE BRANDS® únicamente garantiza el uso legítimo de este documento durante los eventos o campeonatos organizados por nuestra marca. Si desea utilizar este sistema de forma parcial o completa, debe solicitar autorización; de lo contrario, se considerará como plagio y se tomarán las medidas legales correspondientes.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN ESCOLAR 2025 – GENERAL

IMPRESIÓN GENERAL - PROMEDIO

0.5 - 1.0	La Impresión General es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por los jueces de Construcción, Gimnasia y General y se basa en la incorporación limpia, ordenada y visual de los ítems que componen la rutina. Cada juez se enfoca específicamente en las secciones de habilidades que corresponden a sus respectivas categorías y cómo están compuestas, tal como se define a continuación: • **Juez General:** Grado de esfuerzo en la elaboración de la rutina. Consideración al ubicar y desplazar a los atletas para una incorporación ordenada y/o fluida de las elementos. Las puntajes de los jueces generales encapsulan toda la rutina, de principio a fin. • **Juez de Construcción:** Grado de esfuerzo en la incorporación efectiva de ideas visuales en Subidas, Transiciones y/o Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye habilidades del nivel y de niveles inferiores. Se considerará la variedad y el ritmo/conexión de habilidades. • **Juez de Gimnasia:** Grado de esfuerzo en la incorporación de patrones de gimnasia visuales claros, que mejoren las habilidades realizadas y que faciliten su evaluación. ***Este ítem incluye la deportividad y representación (respeto, buen comportamiento y la proyección de una imagen positiva del deporte y su Institución Educacional)***

FORMACIONES Y TRANSICIONES

0.5 - 1.0	La capacidad de un equipo para demostrar un espaciamiento preciso y un movimiento uniforme. El puntaje de Formaciones y Transiciones comenzará con 1.0 y se reducirá en .1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.

DIFICULTAD DE BAILE/DANZA

0.5	El baile/danza no cumple con el requerimiento de 0.7
0.7	GRAN PARTE del equipo realiza 2 formaciones diferentes y 1 elemento visual (canon, cambio de nivel o trabajo en parejas)
0.8	GRAN PARTE del equipo realiza 3 formaciones diferentes y 1 elemento visual (canon, cambio de nivel o trabajo en parejas)
0.9	GRAN PARTE del equipo realiza 3 formaciones diferentes y 2 elementos visuales diferentes (canon, cambio de nivel y/o trabajo en parejas)
1.0	GRAN PARTE del equipo realiza 3 formaciones diferentes y 3 elementos visuales diferentes (canon, cambio de nivel y trabajo en parejas)

BAILE/DANZA

- **Solo se requiere un ítem, Baile/Danza o Saltos. Si se presentan ambos, permanece el de mayor puntaje.**
- **Formación** – Disposición y organización de atletas en una figura o forma determinada. Para que las formaciones se consideren diferentes, estas deben tener una configuración visualmente distinta, por ejemplo: Separar grupos, triángulo, triángulo invertido, V/V invertida, diamante, cuadrado, X, círculo, ventanas, línea horizontal/vertical/diagonal, etc.
- **Canon** – Los atletas/grupos realizan movimientos en un patrón u orden secuencial con cuentas predeterminadas.
- **Cambio de Nivel** – El uso diferentes alturas para crear profundidad como: bajo, medio, alto o variado.
- **Trabajo en Parejas** – 2 o más atletas interactuando, esto incluye: Elevaciones, lifts, conectividad, movimientos espejo, etc.

ANIMACIÓN (CHEER) - PROMEDIO

5.0

La Animación es un promedio de los puntajes proporcionados por los jueces, basados en la capacidad de un equipo para liderar al público mediante el uso de instrucciones verbales con un estilo de pregunta y respuesta, apoyándose de forma coordinada con el uso práctico de habilidades para motivar la participación de la multitud.
Los equipos deben demostrar altos niveles de energía y promover positivamente su Institución Educacional dentro de su animación. Esto incluirá la ejecución de motions (movimientos de brazos) y el uso adecuado de props (carteles, pompones o megáfonos).

CRITERIO Y DESCRIPCIÓN	BAJO	MEDIO	ALTO
CAPACIDAD PARA LIDERAR AL PÚBLICO • Energético y dinámico, manteniendo la atención del público de izquierda, centro y derecha • Palabras fáciles de seguir y entender que entregan indicaciones claras para responder	0.6	0.8	1.0
VOZ • Proyección con buen volumen y claridad, de buena fluidez (ni muy lento ni muy rápido) • La inflexión es variada, con un tono más fuerte y controlado en momentos claves	0.6	0.8	1.0
MOTIONS • Los movimientos de brazos son cortados, rígidos y precisos • El equipo los realiza de manera uniforme y sincronizada	0.6	0.8	1.0
USO PRÁCTICO DE PROPS • Carteles • Pompones • Megáfonos • Banderas • Se utilizan coordinadamente con la animación ayudando a reconocer los momentos de respuesta • No se requiere utilizar todos los props. Utilizar todos no garantiza un mejor puntaje	0.6	0.8	1.0
USO PRÁCTICO DE HABILIDADES DE CONSTRUCCIÓN Y/O GIMNASIA • Se utilizan coordinadamente con la animación para enfatizar los momentos de respuesta • Se incorporan con excelente ejecución. La dificultad NO afecta el puntaje	0.6	0.8	1.0

ANIMACIÓN

- La Porción de Animación debe realizarse ANTES de la Porción Musical.
- **Las habilidades realizadas dentro de la Porción de Animación SOLO se consideran dentro de este ítem, por lo tanto, no se consideran dentro del proceso de evaluación en la Porción Musical. En otras palabras, las habilidades realizadas en la Animación, NO serán contadas ni consideradas para NINGÚN requerimiento de DIFICULTAD/DRIVERS en Habilidades de CONSTRUCCIÓN o GIMNASIA.**
- **Percepción del cumplimiento del criterio durante toda la animación:**
  BAJO – Necesita trabajo, bajo el promedio y/o poco distinguible
  MEDIO – Bueno, promedio y/o distinguible, pero inconsistente
  ALTO – Excelente, sobre el promedio y/o fácilmente distinguible y consistente

Este documento es propiedad exclusiva de THE ADVENTURE BRANDS® y no nos hacemos responsables por la interpretación o uso que otras organizaciones puedan darle. THE ADVENTURE BRANDS® únicamente garantiza el uso legítimo de este documento durante los eventos o campeonatos organizados por nuestra marca. Si desea utilizar este sistema de forma parcial o completa, debe solicitar autorización; de lo contrario, se considerará como plagio y se tomarán las medidas legales correspondientes.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 1 ESCOLAR

ELEVACIONES

ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL PERMITIDAS			
• Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia lib debajo del nivel prep • Tic toc debajo del nivel prep (lib a lib)	• Transición con 1/4 de giro hacia debajo del nivel prep • Transición con 1/4 de giro hacia nivel de suelo • Transición con 1/4 de giro desde nivel prep	• Parado en espalda • Show & go por nivel prep • Escuadra • Acostado de espalda • Escuadra extendida • Elevación en 1 pierna bajo nivel prep • Acostado de espalda extendido • Elevación en 1 pierna a nivel prep • Sentado en hombros • Silla • Parado en hombros • Prono	• Bajarse con paso
HABILIDADES AVANZADAS PERMITIDAS			
• Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia posición del cuerpo debajo del nivel prep • Tic Tic toc debajo del nivel prep (lib a posición del cuerpo) • Tic toc en nivel prep (lib a posición del cuerpo) con un conector • Estilo suelto desde nivel de cintura hacia lib en nivel prep con conector • Estilo suelto desde nivel de suelo (switch up) hacia lib en nivel prep con conector	• Transición con 1/4 de giro desde nivel prep hacia nivel prep • Transición con 1/4 desde nivel inferior a prep hacia lib en nivel prep con conector	• Tic toc con 1/4 de giro en nivel prep (lib a lib) con conector • Tic toc con 1/4 de giro debajo del nivel prep (lib a posición del cuerpo) • Transición desde nivel inferior a prep hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector	
HABILIDADES RESTRINGIDAS (ILEGALES) ESCOLARES – .50 por ocurrencia			
• Estilo suelto desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector • Tic Tic toc debajo del nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) • Tic toc en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) con conector • Estilo suelto desde nivel de cintura hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector	• Transición con 1/4 de giro desde nivel inferior a prep hacia elevación prep • Transición con 1/4 desde nivel inferior a prep hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector	• Tic toc con 1/4 de giro en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) con conector • Estilo suelto con 1/4 de giro desde nivel del suelo (switch up) hacia lib en nivel prep con conector • Estilo suelto con 1/4 de giro desde nivel de cintura hacia lib en nivel prep con conector • Tic toc con 1/4 de giro debajo del nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo)	• Cuna recta desde elevación prep

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES RESTRINGIDAS (ILEGALES) ESCOLARES- .05 por ocurrencia
• ROL ADELANTE • ROL EN ESCUADRA • ARCO DESDE EL SUELO • ROL ATRÁS • PARADO DE MANOS (INVERTIDA) • ARCO CON PATEO ATRÁS • ARCO DESDE PARADA DE MANOS • INVERSIÓN ADELANTE/ATRÁS CON PIERNAS JUNTAS	• CAMINO ATRÁS • CAMINO ATRÁS – ROL ATRÁS – CAMINO ATRÁS • ROL ATRÁS A INVERTIDA	• SERIE DE CAMINO ATRÁS • CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA • ROL ATRÁS HACIA INVERTIDA – CAMINO ATRÁS/ SERIE DE CAMINOS ATRÁS • VALDEZ • *CUALQUIER COMBINACIÓN O VARIACIÓN DE LAS ANTERIORES*

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES RESTRINGIDAS (ILEGALES) ESCOLARES - .05 por ocurrencia
• MEDIA LUNA • MEDIA LUNA – ROL ATRÁS • PARADO DE MANOS (INVERTIDA) – ROL ADELANTE	• MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA • RONDADA (RO) • CAMINO ADELANTE / SERIE DE CAMINOS ADELANTE • INVERTIDA – ROL ADELANTE – MEDIA LUNA	• MEDIA LUNA – SERIE DE CAMINOS ATRÁS • CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA / RONDADA • CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS/ SERIE DE C.ATRAS • CAMINO ADELANTE– MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA • INVERTIDA – ROL ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / SERIE DE C.ATRAS • *CUALQUIER COMBINACIÓN O VARIACIÓN DE LAS ANTERIORES*

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un "habilidad diferente" y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.