



ALL STAR
NOVICE- PLUS
ECUADOR

2025-2026
SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RUBRICA- ALL STAR
NOVICE PLUS

Este reglamento y sistema de calificación han sido diseñados principalmente para los equipos de Ecuador, con el objetivo de fomentar su desarrollo en niveles iniciales. Esta categoría exclusiva busca brindar un espacio de crecimiento progresivo, permitiendo que los equipos avancen de nivel y fortalezcan su rendimiento con el tiempo. Además, el reglamento garantiza un entorno competitivo, justo y seguro, preservando la integridad del evento y asegurando que todos los equipos cumplan con las normas establecidas. La aplicación de este reglamento será responsabilidad de cada entrenador durante la participación en la competencia.

La categoría NOVICE PLUS será exclusiva para Ecuador y únicamente para las divisiones MINI, YOUTH Y JUNIOR tendrán una duración máxima de 1:30 minutos. En esta categoría, la dificultad no será evaluada, **pero la ejecución sí será un criterio clave en la calificación.**

ELEVACIONES ALL STAR NOVICE PLUS - STUNTS

MINI-YOUTH-JUNIOR NOVICE PLUS: Pueden realizar elevaciones y pirámides ÚNICAMENTE hasta nivel prep (dos piernas).

Pueden realizar las habilidades de nivel según el cuadro de habilidades del Nivel 1 Restringido.

GIMNASIA ALL STAR NOVICE PLUS

LA Gimnasia **solo tendrá puntaje de ejecución, NO de dificultad**, sin embargo puede ser mostrada pero SOLO las habilidades permitidas.

Las habilidades permitidas y habilidades restringidas de NOVICE PLUS tanto en elevaciones, gimnasia como en pirámide, las podrán encontrar al final de este documento.

De realizar habilidades fuera de las habilidades permitidas, se realizara una deducción de 0.50 por ocurrencia.

HOJA DE ELEVACIONES _{BUILDING}	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
ELEVACIONES _{STUNTS}	4.0	X	4.0	X
PIRÁMIDES _{PYRAMIDS}	4.0	X	4.0	
LANZAMIENTOS _{TOSSES}	X	X	X	

HOJA DE GIMNASIA _{TUMBLING}	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
GIMNASIA ESTÁTICA _{STANDING TUMBLING}	4.0	X	4.0	X
GIMNASIA CON CARRERA _{RUNNING TUMBLING}	4.0	X	4.0	X
SALTOS _{JUMPS}	2.0	X	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)	TOTAL	PUNTAJE
CREATIVIDAD DE RUTINA _{ROUTINE CREATIVITY}	2.0	2.0
HABILIDAD ESCÉNICA _{SHOWMANSHIP}	2.0	2.0

MAXIMO POSIBLE	PUNTAJE OBTENIDO	ESCALA DE 100 PTOS.	DEDUCCIONES E LEGALIDADES	% DE PERFECCION
NOVICE PLUS (26)	P.0	(P.0+24) X 2	100 - DI	100%

NOVICE > NOVICE **PLUS**

Con el fin de mantener el Sistema de Puntaje y armonizar el trabajo internacional con el nacional, se utilizará una versión **modificada** de UNITED SCORING - NOVICE, favoreciendo el desarrollo competitivo inicial del Cheer en dirección hacia un estándar global.

Las divisiones Novice **Plus** poseen un fuerte enfoque en la ejecución, creando una estructura de categorías competitivas que priorizan la seguridad y progresión de los atletas.

Este Sistema será utilizado en ECUADOR, para las divisiones **All Star Novice Plus Mini, Youth, y Junior**.

Leer todas las Regulaciones para mayor información.

En **ROJO** los ajustes respecto a la temporada pasada

EJECUCIÓN - ELEVACIÓN/PIRÁMIDE Y GIMNASIA ESTÁTICA/CARRERA

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 – 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 0.3 en sincronización

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA/CON CARRERA

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 o Recepciones	• 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 0.3 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 0.1)



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – GENERAL



FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0

La capacidad de un equipo para demostrar un espaciamiento preciso y un movimiento uniforme.
El puntaje de Formaciones y Transiciones comenzará con 2.0 y se reducirá en .1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.

CREATIVIDAD DE RUTINA

1.5 - 2.0

La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por los jueces de Construcción, Gimnasia y General y se basa en la incorporación de ideas innovadoras, visuales y elaboradas a lo largo de 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: Ideas innovadoras, visuales y elaboradas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y fluidez de la rutina. Las puntuajes de los jueces generales encapsulan toda la rutina, de principio a fin.

Juez de Construcción: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en Subidas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye habilidades del nivel y de niveles inferiores. Se considerará el ritmo/conexión de habilidades.

Juez de Gimnasia: Incorporación de patrones de gimnasia visuales claros que mejoren las habilidades realizadas.

BAILE/DANZA

El baile/danza será evaluada según la capacidad del equipo para demostrar una variedad de elementos de dificultad con una ejecución sólida, basada en los siguientes elementos:

0.5 - 1.0

Elementos de Dificultad

- Elementos visuales
- Variedad de niveles
- Cambios de formación
- Juego de pies
- Trabajo en el suelo
- Trabajo en parejas
- Ritmo

0.5 - 1.0

Ejecución

- Técnica
- Perfección
- Fuerza/Posición del movimiento
- Sincronización
- Energía/Valor de Entretenimiento

SHOWMANSHIP (HABILIDAD ESCÉNICA)

1.0 - 2.0

El Showmanship (habilidad escénica) es el promedio de 3 puntajes proporcionados por los jueces de Construcción, Gimnasia y General, basado en la impresión del panel sobre toda presentación, abarcando todas las áreas de la categoría y enfocándose en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial.

Esta categoría no se basa en habilidades, pero tomará en consideración la impresión atlética durante toda la rutina.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 1 NOVICE PLUS



ELEVACIONES

ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL EXCLUSIVAS PARA NOVICE PLUS			
- Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia lib debajo del nivel prep - Tic toc debajo del nivel prep (lib a lib) - Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia posición del cuerpo debajo del nivel prep - Tic toc debajo del nivel prep (lib a posición del cuerpo)	- Transición con 1/4 de giro hacia debajo del nivel prep - Transición con 1/4 de giro hacia nivel de suelo	- Parado en espalda - Show & go por nivel prep - Escuadra - Acostado de espalda - Elevación en 1 pierna bajo nivel prep - Elevación nivel prep - Sentado en hombros - Silla - Tic toc con 1/4 de giro debajo del nivel prep (lib a posición del cuerpo)	- Bajarse con paso - Bajarse desde una posición de carga/esponja
HABILIDADES RESTRINGIDAS DEL NIVEL (ILEGALES) – .50 por ocurrencia			
- Transiciones hacia/en 1 pierna en nivel prep con conector - Transiciones hacia prono - Transiciones que pasen por extensión	- Excepciones de transición con 1/2 giro - Transición con 1/4 de giro desde nivel prep - Transición con 1/4 de giro desde nivel prep hacia nivel prep - Transición con 1/4 de giro desde nivel inferior a prep hacia elevación prep	- Transiciones hacia/en 1 pierna en nivel prep con conector - Transiciones hacia prono - Transiciones que pasen por extensión	- Desmontes directos hacia el suelo - Desmontes hacia cuna

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES RECOMENDADAS DEL NIVEL EN NOVICE	HABILIDADES RESTRINGIDAS DEL NIVEL (ILEGALES) NOVICE PLUS - .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 - INVERSIÓN ATRÁS O ADELANTE (CAMINO ATRÁS O ADELANTE) - ROL ATRÁS A PARADO DE MANOS (INVERTIDA) - CUALQUIER COMBINACIÓN O VARIACIÓN DE LAS ANTERIORES

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES RECOMENDADAS DEL NIVEL EN NOVICE	HABILIDADES RESTRINGIDAS DEL NIVEL (ILEGALES) NOVICE PLUS - .05 por ocurrencia
- MEDIA LUNA - MEDIA LUNA – ROL ATRÁS - PARADO DE MANOS (INVERTIDA) – ROL ADELANTE	- MEDIA LUNA – INVERSIÓN ATRÁS (CAMINO ATRAS) - RONDADA (RO) - INVERSIÓN ADELANTE (CAMINO ADELANTE) - CUALQUIER COMBINACIÓN O VARIACIÓN DE LAS ANTERIORES

PIRAMIDES

HABILIDADES RECOMENDADAS DEL NIVEL EN NOVICE	HABILIDADES RESTRINGIDAS DEL NIVEL (ILEGALES) NOVICE - .50 por ocurrencia
- Mismas permitidas en elevaciones - Excepción: Elevaciones/transiciones en 1 pierna a nivel prep con un conector (otra flyer en nivel inferior previa conexión)	- Mismas RESTRINGIDAS en elevaciones. - Transiciones hacia/pasando por extensión

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.