



2026-2027

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

RUBRICA- ALL STAR NOVICE

ALL STAR NOVICE
ECUADOR



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2026 – **NOVICE** GENERALIDADES



Este reglamento y sistema de calificación, han sido creados gran parte específicamente para los equipos de Ecuador con el propósito de impulsar el desarrollo de los equipos en niveles iniciales, permitiéndoles avanzar progresivamente y mejorar su desempeño con el tiempo. Además, el reglamento garantiza un entorno competitivo, justo y seguro, preservando la integridad de la competencia y asegurando que todos los equipos cumplan con las normas establecidas. La responsabilidad de su aplicación recae en cada entrenador durante la participación en el evento.

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

La categoría NOVICE será para las divisiones TINY, MINI y YOUTH, tendrán un tiempo máximo de 1:30 minutos, no se califica la dificultad, pero si la ejecución.

ELEVACIONES ALL STAR NOVICE - STUNTS

TINY NOVICE ÚNICAMENTE: No se permiten elevaciones ni pirámides. Es ILEGAL, levantar a un atleta de la superficie de presentación.

MINI Y YOUTH NOVICE: Pueden realizar elevaciones y pirámides **ÚNICAMENTE de nivel.**

GIMNASIA ALL STAR NOVICE

LA Gimnasia no tendrá puntaje, sin embargo puede ser mostrada pero SOLO las habilidades permitidas.

Las habilidades permitidas y habilidades restringidas de NOVICE 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.

FEDERACIÓN ECUATORIANA
DE CHEERLEADING



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2026 – NOVICE SCORE SHEETS



HOJA DE ELEVACIONES BUILDING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
ELEVACIONES STUNTS (TINY NOVICE N/A)	4.0	X	4.0	X
PIRÁMIDES PYRAMIDS (TINY NOVICE N/A)	4.0	X	4.0	
LANZAMIENTOS TOSSES (TINY NOVICE N/A)	X	X	X	

HOJA DE GIMNASIA TUMBLING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
GIMNASIA ESTÁTICA STANDING TUMBLING	X	X	X	X
GIMNASIA CON CARRERA RUNNING TUMBLING	X	X	X	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

TOTAL TINY NOVICE	10.00	TOTAL MINI NOVICE	18.00
-------------------	-------	-------------------	-------

MAXIMO POSIBLE	PUNTAJE OBTENIDO	ESCALA DE 100 PTOS.	DEDUCCIONES E ILEGALIDADES	% DE PERFECCION
TINY NOVICE (10)	P.0	(P.0+40) X 2	100 - DI	100%
MINI NOVICE (18)	P.0	(P.0+32) X 2	100 - DI	100%

NOVICE

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

Las divisiones **Novice** se enfocan en el rendimiento individual de cada equipo y la una instancia introductoria al Cheer donde los atletas puedan disfrutar y entretenerse aprendiendo sobre este deporte.

Este Sistema será utilizado en ECUADOR, para las divisiones **All Star Novice Tiny, Mini Y Youth**.

Tiny Novice NO permite habilidades de construcción (Elevaciones/Pirámides)

Leer todas las Regulaciones para mayor información.

En ROJO los ajustes respecto a la temporada pasada

SISTEMA DE CATEGORIZACIÓN POR RENDIMIENTO

SOBRESALIENTE	EXCELENTE	SUPERIOR
Inferior – 12.6	12.7 – 16.1	16.2 – 18
Inferior – 70%	71% – 89%	90% – 100%



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2026 – NOVICE



EJECUCIÓN - ELEVACIÓN Y PIRÁMIDE

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 ELEVACIÓN/PIRÁMIDE

Cada driver puede incluir, pero no se limitan 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 o Pirámides, recibirán automáticamente una deducción de .3 en Sincronización

DRIVERS DE SALTO

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

Posición de Brazos	- Aproximación - Entrada consistente - Braceo/preparación - Posición de los 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 deducido no excederán de .1)

FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0	La capacidad de un equipo para demostrar un espaciado preciso y un movimiento uniforme. El puntaje de Formaciones y Transiciones comenzará en 2.0 y se reducirá en .1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.
-----------	---

BAILE/DANZA

El baile/danza será evaluado como la capacidad del equipo para demostrar una variedad de elementos de dificultad con una ejecución fuerte, basándose en los elementos a continuación.		
0.5 - 1.0	Elementos de Dificultad	- Elementos visuales - Variedad de niveles - Cambios de formaciones - Trabajo de suelo - Ritmo - Trabajo de pies - Trabajo en pareja
0.5 - 1.0	Ejecución	- Técnica - Perfección - Fuerza/precisión del movimiento - Sincronización - Energía/Valor de entretenimiento

CREATIVIDAD DE RUTINA

1.5 - 2.0	La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por el Juez de Construcción, el Juez de Gimnasia y el Juez General y se basa en la incorporación por parte del equipo de ideas innovadoras, visuales e intrincadas a lo largo de la rutina. Cada juez se centra específicamente en las secciones de habilidades que corresponden a sus respectivas categorías y en cómo están compuestas, según se define a continuación. Juez General: Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y fluidez de la rutina. Las puntuaciones de los jueces generales encapsulan toda la rutina de principio a fin. Juez de Construcción: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye habilidades tanto de nivel como de algún nivel inferior. Se considerará el ritmo/conexión de las habilidades Juez de Gimnasia: Incorporación de patrones visuales claros de gimnasia que enriquezcan las habilidades realizadas
-----------	--

SHOWMANSHIP (HABILIDAD ESCÉNICA)

1.0 - 2.0	El Showmanship es un promedio de 3 puntuaciones proporcionadas por los Jueces de Construcción, Gimnasia y General, basadas en la impresión del panel sobre la presentación en su totalidad, abarcando todas las áreas y centrándose en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial. <i>Esta categoría no se basa en habilidades, pero tomará en cuenta la impresión atlética apropiada a lo largo de la rutina.</i>
-----------	--



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2026 – HABILIDADES NIVEL 1 **NOVICE**



ELEVACIONES

ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL			
- 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 RESTRINGIDAS DE NOVICE -.50 por cada habilidad adicional realizada			
- 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 DE NOVICE -.50 por cada habilidad adicional realizada			
- 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 RECOMENDADAS DEL NIVEL EN NOVICE	HABILIDADES RESTRINGIDAS DEL NIVEL (ILEGALES) NOVICE - .05 por ocurrencia
- ROL ADELANTE - ROL EN ESCUADRA - ARCO DESDE EL SUELO - ARCO DESDE PARADO (STANDING BACKBEND) - ROL ATRÁS TINY NOVICE – SOLO PUEDEN REALIZAR ROL Y MEDIA LUNA	- PARADO DE MANOS (INVERTIDA) - ARCO A PASAR - CAMINO ADELANTE/ATRÁS CON PIERNAS JUNTAS - CAMINO ATRÁS O ADELANTE - ROL ATRÁS A PARADO DE MANOS (INVERTIDA) - CUALQUIER COMBINACIÓN O VARIACIÓN DE LAS ANTERIORES TINY NOVICE – NINGUNA HABILIDAD CON LA ESPALDA ARQUEADA (PUENTE)

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES RECOMENDADAS DEL NIVEL EN NOVICE	HABILIDADES RESTRINGIDAS DEL NIVEL (ILEGALES) NOVICE - .05 por ocurrencia
- MEDIA LUNA - MEDIA LUNA – ROL ATRÁS - PARADO DE MANOS (INVERTIDA) – ROL ADELANTE - PARADA DE MANOS -ARCO	- MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS RONDADA (RO) - CAMINO ADELANTE - CUALQUIER COMBINACIÓN O VARIACIÓN DE LAS ANTERIORES TINY NOVICE – NINGUNA HABILIDAD CON LA ESPALDA ARQUEADA (PUENTE)

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.