



**Planillas Internacionales
Divisiones Global Club**

NOTAS GENERALES DEL SISTEMA DE CALIFICACIÓN



IASF

Divisiones Internacionales Global Club

LÍMITES DE TIEMPO DE RUTINA

Global Nivel 6:

- 30 segundos como mínimo a 40 segundos como máximo para la parte inicial de Cheer/Animación
- Máximo de 20 segundos para pasar de la porción de animación/Cheer y prepararse para la porción de música
- 2:30 máximo para la parte musical

PORCIÓN DE CHEER/ANIMACIÓN DE LA RUTINA

- Puntaje Comparativo: los puntajes son relativos al desempeño en el evento del día en comparación con otros equipos en su división y/o nivel.
- La puntuación se otorgará en décimas (1/10).
- La porción de Animación/Cheer de la rutina DEBE ser la primera porción de la rutina (antes de la porción de Música).
- CRITERIOS DE LA ANIMACIÓN/CHEER: Dirigir al público – Se recomienda usar la lengua nativa para dirigir al público- Voz, ritmo y fluidez. Habilidad para liderar a la multitud de la nación del equipo, equipo/programa, delegación y todos los espectadores. Uso adecuado de los props, pompones, megáfonos, banderas, técnica de los motions. Uso práctico de elevaciones/pirámides para dirigir al público. Ejecución.

Vea la siguiente página para la PORCIÓN DE MÚSICA DE LA RUTINA

PORCIÓN DE MÚSICA DE LA RUTINA

- **Sistema Comparativo:** Los puntos son relativos al desempeño del día del evento comparado con otros equipos dentro de la misma división y/o nivel.
- **Los puntos son otorgados en décimas (1/10).**
- **Técnica:** La efectividad de un equipo para demostrar forma y ejecución apropiada, conteos uniformes y precisión.
- **Creatividad/Coreografía:** La efectividad de un equipo para implementar ideas, incorporaciones y música innovadoras, únicas, visuales y complejas.
- **Formaciones/Transiciones:** La efectividad de un equipo para demostrar espaciado preciso, transiciones sin interrupciones y patrones de movimiento.
- **Baile/Dance:** La habilidad de un equipo para incorporar cambios de niveles y formaciones con habilidades de baile que crean efectos visuales, transiciones ininterrumpidas, trabajo de pies, trabajo de parejas, trabajo de piso/suelo, con un buen nivel de energía y valor de entretenimiento.
- **Impresión General de la Rutina:** La efectividad de un equipo para llevar a cabo una experiencia integral y memorable.
- **Showmanship:** La efectividad de un equipo para demostrar entusiasmo y confianza genuinos con un alto nivel de energía y emoción con la capacidad de instalar esa misma energía y emoción a los espectadores.
- **Gimnasia:** En los niveles 1-4 las pasadas de gimnasia individuales (pasadas de gimnasia por una sola persona) **no serán consideradas** en el proceso de puntuación. En los niveles 5 -7 las pasadas individuales (pasadas de gimnasia por una sola persona) **serán** consideradas en el proceso de puntuación. En niveles 6-7, las pasadas de gimnasia con giro o doble giro **no tendrán** el mismo valor en dificultad, **pero serán consideradas habilidades apropiadas del nivel en la dificultad de Gimnasia Estática. La gimnasia sincronizada es definida como las pasadas que tienen la intención de empezar y terminar al tiempo por más de un atleta.** Las habilidades de giro que no se completen tendrán -1 de deducción. Referencia: Última hoja de este documento.
- **Pirámides – Mínimo dos estructuras:** Transiciones consecutivas dentro de una pirámide no reúnen los requisitos mínimos para hacer una estructura. **Las estructuras deben cumplir la definición de una "pirámide" según el Glosario de reglas de IASF.**
- **Salto:** Los Saltos y la Gimnasia Estática serán juzgados de manera separada aun cuando estén conectados.
- **Lanzamientos:** Los giros incompletos tendrán -2 puntos de deducción. Además, en los niveles 2-6, cualquier lanzamiento que se invierta será penalizado como una infracción a las reglas y tendrá -4 puntos de deducción por ocurrencia. Referencia: Última hoja de este documento.
- **Las Elevaciones, Pirámides, Gimnasia, Lanzamientos y Saltos son acumulativos durante toda la rutina.**
- **Mayoría para Saltos y Gimnasia:** $\frac{1}{2}$ del equipo + 1. Aproximado al menor decimal. Ejemplo: 20 atletas \div 2 = 10 + 1 = 11. 23 atletas \div 2 = 11.5 + 1 = 12.5 = 12 atletas.
- **Mayoría para Elevaciones y Pirámides:** la mitad de los grupos + 1 grupo adicional, basado en grupos de elevaciones de 4 personas. Aproximado al menor decimal. En las divisiones Coed, la mayoría para las habilidades de una sola base asistidas o no, usarán los mismos cálculos que para las elevaciones de 4 personas. Ejemplo: 20 atletas \div 4 = 5, dividido por 2 = 2.5 + 1 = 3.5 = 3 grupos. 24 atletas \div 4 = 6, dividido por 2 = 3 + 1 = 4 grupos.
- **Mayoría para Lanzamientos:** la mitad de los grupos + 1 adicional, basados en grupos de elevaciones de 5 personas. Ejemplo: 20 atletas \div 5 = 4 lanzamientos, dividido por 2 = 2 + 1 = 3 lanzamientos. / 24 atletas \div 5 = 4.8, dividido por 2 = 2.4 + 1 = 3.4 = 3 lanzamientos

GIMNASIA ESTÁTICA

DIFICULTAD (1-5 puntos)

0 pts No se realizaron habilidades.

0.1-2.0 pts: Menos de la mayoría de los atletas realizan una pasada apropiada de gimnasia estática y/o la mayoría realizó pasadas por debajo del nivel apropiado.

2.0-5.0 pts: La mayoría de los atletas realizan una pasada apropiada de gimnasia estática incluyendo pasadas con múltiples atletas y múltiples pasadas sincronizadas.

GIMNASIA CON CARRERA

DIFICULTAD (1-5 puntos)

0 pts No se realizaron habilidades.

0.1-2.0 pts: Menos de la mayoría de los atletas realizan una pasada apropiada de gimnasia con carrera y/o la mayoría realizó pasadas por debajo del nivel apropiado.

1.0-2.0 pts: La mayoría de los atletas realizan una pasada apropiada de gimnasia con carrera, las pasadas sincronizadas fueron mínimas.

2.0-5.0 pts: La mayoría de los atletas realizan una pasada apropiada de gimnasia con carrera incluyendo pasadas con múltiples atletas y múltiples pasadas sincronizadas.

EJECUCIÓN/TÉCNICA DE GIMNASIA

DIFICULTAD (1-5 puntos)

0 pts No se realizaron habilidades.

0.1-2.0 pts: La(s) pasada(s) de gimnasia son ejecutadas con técnica y sincronización por debajo del promedio.

1.0-2.0 pts: La(s) pasada(s) de gimnasia son ejecutadas con técnica y sincronización promedio.

2.0-5.0 pts: La(s) pasada(s) de gimnasia son ejecutadas con técnica y sincronización que van desde por encima del promedio a excelente.

Lo siguiente será considerado cuando se esté evaluando la Dificultad de Gimnasia:

- Grado de dificultad
- Porcentaje de participación del equipo
- Variedad
- Sincronización
- Combinación de Saltos/Gimnasia (Solamente Gimnasia)
- **La combinación de saltos/mortal se considera como gimnasia estática apropiada para los niveles 5-7.**
- En los niveles 1-4, las pasadas individuales (ejecutadas por un solo atleta) **no serán** consideradas en el proceso de evaluación.

SALTOS

TÉCNICA/DIFICULTAD (1-5 puntos)

- 0 pts** No se realizaron saltos.
- 1.0-2.0 pts:** Menos de la mayoría del equipo realiza 1-3 saltos. Los saltos son ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad, y sincronización **promedio o por debajo del promedio.**
- 2.0-3.0 pts:** Menos de la mayoría del equipo realiza 1-3 saltos. Los saltos son ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad, y sincronización **excelente o por encima del promedio.**
- 3.0-4.0 pts:** La mayoría del equipo realiza 3 saltos avanzados. Los saltos son ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad, y sincronización **promedio o por encima del promedio.**
- 4.0-5.0 pts:** La mayoría del equipo realiza 3 saltos avanzados. Los saltos son ejecutados con técnica, perfección, flexibilidad, y sincronización **por encima del promedio o excelente.**

Lo siguiente será considerado cuando se esté evaluando la Dificultad de Saltos:

- Porcentaje de participación del equipo
- Sincronización
- Altura de los Saltos
- **Variedad**
- **Saltos conectados**

ANIMACIÓN/CHEER

CRITERIOS DE LA ANIMACIÓN/CHEER (1-10 puntos)

- 0 pts** No se realiza animación/Cheer.
- 1.0-10.0 pts:** Dirigir al público – Se recomienda usar la lengua nativa para dirigir al público- Voz, ritmo y fluidez. Habilidad para liderar a la multitud de la nación del equipo, equipo/programa, delegación y todos los espectadores. Uso adecuado de los props, pompones, megáfonos, banderas, técnica de los motions. Uso práctico de elevaciones/pirámides para dirigir al público. Ejecución.

ELEVACIONES

TÉCNICA (1-20 puntos)

- 0 pts** No se realizaron habilidades.
- 1.0-8.0 pts:** Las elevaciones son ejecutadas con estabilidad, flexibilidad y sincronización por debajo del promedio.
- 8.0-16.0 pts:** Las habilidades son ejecutadas con técnica, estabilidad, flexibilidad, y sincronización promedio.
- 16.0-20 pts:** Las habilidades son ejecutadas con técnica, estabilidad, flexibilidad y sincronización por encima del promedio o excelente.

DIFICULTAD **EQUIPOS FEMENINOS** (1-20 puntos)

- 0 pts** No se realizaron habilidades.
- 1.0-8.0 pts:** Menos de la mayoría de las atletas realizan habilidades apropiadas del nivel.
- 8.0-20.0 pts:** La mayoría de las atletas realiza habilidades apropiadas del nivel.

DIFICULTAD **EQUIPOS COED** (1-20 puntos)

- 0 pts** No se realizaron habilidades.
- 1.0-8.0 pts:** Menos de la mayoría de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel. NO se ejecutan elevaciones de una sola base (asistidas o no).
- 8.0-16.0 pts:** La mayoría de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel. Menos de la mayoría realiza elevaciones de una sola base (asistidas o no).
- 10.0-20.0 pts:** La mayoría de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel y la mayoría de los atletas realizan elevaciones de una sola base (asistidas o no).

PIRÁMIDES

TÉCNICA (1-20 puntos)

- 1.0-8.0 pts:** Las habilidades de pirámide son ejecutadas con técnica, flexibilidad y sincronización por debajo del promedio.
- 8.0-16.0 pts:** Las habilidades de pirámide son ejecutadas con técnica, flexibilidad y sincronización promedio.
- 16.0-20 pts:** Las habilidades de pirámide son ejecutadas con técnica, flexibilidad y sincronización por encima del promedio o excelente.

DIFICULTAD (1-20 puntos)

- 0 pts** No se realizaron habilidades.
- 1.0-8.0 pts:** No se realizan estructuras con elementos transicionales.
- 8.0-16.0 pts:** Habilidades apropiadas del nivel mínimas y/o menos de dos estructuras.
- 10.0-20.0 pts:** La mayoría de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel y presentan al menos dos estructuras.



IASF

Divisiones Internacionales Global Club

Lo siguiente será considerado cuando se esté evaluando la Dificultad de Elevaciones y Pirámides:

- **Uno mínimo de bases**
- Grado de dificultad
- Porcentaje de participación del equipo.
- Variedad de ascensos, descensos y elementos transicionales.
- Incluir habilidades adicionales y la combinación de habilidades (incluidas las no apropiadas del nivel) podrían incrementar sus puntos.

LANZAMIENTOS

(Nota: En el nivel 1 no se permiten los lanzamientos; por ende, no se darán puntajes de lanzamientos)

TÉCNICA (1-5 puntos)

- 0 pts** No se realizaron habilidades.
- 0.1-2.0 pts:** Los lanzamientos son ejecutados con técnica, flexibilidad, sincronización por debajo del promedio, además de altura por debajo del promedio.
- 2.0-3.0 pts:** Los lanzamientos son ejecutados con técnica, flexibilidad, sincronización promedio, además de altura promedio.
- 3.0-5.0 pts:** Los lanzamientos son ejecutados con técnica, flexibilidad, sincronización por encima del promedio, además de altura por encima promedio.

DIFICULTAD (1-5 puntos)

- 0 pts** No se realizan lanzamientos.
- 0.1-2.0 pts:** Los lanzamientos se ejecutan, pero no son apropiados del nivel.
- 2.0-3.0 pts:** Menos de la mayoría del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del nivel.
- 3.0-5.0 pts:** La mayoría del equipo realiza un lanzamiento apropiado del nivel.

Lo siguiente será considerado cuando se esté evaluando la Dificultad de Lanzamientos:

- Grado de dificultad.
Excepción: En nivel 2 – solamente se permiten lanzamientos rectos; por ende, el grado de dificultad no será tenido en cuenta.
- Altura de los lanzamientos
- Las habilidades adicionales, variedad y combinación de habilidades, (incluidas las no apropiadas del nivel) podrían incrementar sus puntos.
- El uso mínimo de bases no aplicará cuando se evalúen los lanzamientos.

CREATIVIDAD DE LAS ELEVACIONES

(1-10 puntos)

- 0.1-3.0 pts:** Habilidades visualmente atractivas, complejas y únicas por debajo del promedio.
- 3.0-8.0 pts:** Habilidades visualmente atractivas, complejas y únicas promedio.
- 8.0-10.0 pts:** Habilidades visualmente atractivas, complejas y únicas por encima del promedio.

BAILE

(1-5 puntos)

0 pts

No se realiza baile

0-1.0 pts:

El baile tiene incorporaciones mínimas de cambios de niveles y formaciones con habilidades que crean efectos visuales mínimos y transiciones ininterrumpidas, se ejecutan pocas habilidades de trabajo de pies, trabajo de parejas, y trabajo de suelo con poca energía y poco valor de entretención.

1.0-2.0 pts:

El baile incorpora cambios de niveles y formaciones con habilidades que crean efectos visuales y transiciones ininterrumpidas, las habilidades de trabajo de pies, trabajo de parejas, y trabajo de suelo se ejecutan con buena energía y valor de entretención.

2.0-5.0 pts:

El baile incorpora múltiples cambios de niveles y formaciones con habilidades que crean muchos efectos visuales con transiciones ininterrumpidas, hay variedad de habilidades de trabajo de pies, trabajo de parejas y trabajo de pies, ejecutadas con gran energía y valor de entretención. Existe una excelente sincronización y un ritmo sólido.



IASF

Divisiones Internacionales Global Club

CREATIVIDAD DE LA RUTINA

(1-5 puntos)

- 1.0-2.0 pts:** Uso mínimo de ideas e incorporaciones innovadoras, únicas, visuales e intrincadas.
 - 2.0-4.0 pts:** Ideas e incorporaciones innovadoras, visuales y únicas promedio.
 - 4.0-5.0 pts:** Ideas e incorporaciones innovadoras, visuales y únicas por encima del promedio.
-

FORMACIONES/TRANSICIONES

(1-10 puntos)

- 1.0-3.0 pts:** Por debajo del promedio en términos de, patrón del movimiento sin interrupciones, grado de dificultad con problemas de conteos a lo largo de la rutina, poco uso de la superficie y mínimos elementos visuales.
 - 3.0-8.0 pts:** Promedio en términos de, patrón del movimiento sin interrupciones. Grado de dificultad promedio, algunos problemas de conteos, elementos visuales y uso de la superficie promedio.
 - 8.0-10.0 pts:** Por encima del promedio o excelente en términos de, patrón del movimiento sin interrupciones y grado de dificultad. Los cambios de formaciones se ejecutan de manera limpia con muy pocos problemas de conteos. Se añaden cambios de formaciones durante la rutina para agregar impacto visual y emoción a la rutina. Excelente uso completo de la superficie.
-

IMPRESIÓN GENERAL DE LA RUTINA Y SHOWMANSHIP

La efectividad de un equipo para presentar una experiencia integral, memorable y positiva.

(1-10 puntos)

- 1.0-3.0 pts:** Efectividad por debajo del promedio para presentar una experiencia integral, memorable y positiva.
- 3.0-8.0 pts:** Efectividad promedio para presentar una experiencia integral, memorable y positiva.
- 8.0-10.0 pts:** Efectividad por encima del promedio o excelente para presentar una experiencia integral, memorable y positiva.

Divisiones Internacionales Global Club

BOBBLES DE ATLETAS

1pt de deducción por cada ocurrencia

EJEMPLOS:

- Poner las manos durante la gimnasia
- Poner las rodillas durante la gimnasia o los saltos
- Giro(s) incompleto(s) de gimnasia

**la posición de los pies del atleta durante el aterrizaje será utilizada para determinar la completitud del giro*

ATHLETE FALL

2 pts de deducción por cada ocurrencia

EJEMPLOS:

- Múltiples partes del cuerpo caen durante los saltos o la gimnasia
- Caídas al suelo durante pasadas individuales (saltos, gimnasia, etc.)

BOBBLES DE ELEVACIONES

2 pts de deducción por cada ocurrencia

EJEMPLOS:

- Elevaciones, lanzamientos o pirámides que casi se caen *de la posición en la que deberían estar (determinado o medido por el resto de las elevaciones que se están ejecutando simultáneamente, si aplica)*, pero que son salvados (incluye movimiento excesivo de las bases.)
- Cunas con giro evidentemente incompletas (aterrizar en el estómago, etc.)
- Tocar con la rodilla o la mano durante una cuna o un desmonte.
- Descender en cuna **controladamente**, desmontar o bajar una elevación o pirámide anticipadamente (no se refiere a problemas de conteos)

CAÍDAS DE ELEVACIONES

3 pts de deducción por cada ocurrencia

EJEMPLOS:

- Desmontar en cuna **de manera descontrolada**, desmontar o bajar una elevación o pirámide anticipadamente (no se refiere a problemas de conteos) *de la posición en la que deberían estar (determinado o medido por el resto de las elevaciones que se están ejecutando simultáneamente, si aplica)*
- Una base que se cae al suelo durante una cuna o un desmonte

CAÍDAS GRAVES DE ELEVACIONES

4 pts de deducción por cada ocurrencia

EJEMPLOS:

- Una caída directo al suelo desde una elevación, pirámide o lanzamiento (la flyer aterriza en el suelo)

MÁXIMO DE CAÍDAS DE ELEVACIONES

5 pts de deducción

Cuando se deben deducir múltiples caídas durante una sola elevación o lanzamiento (por un solo grupo), la suma de todas esas deducciones no podrá ser más alta a **5 pts**.



IASF

Divisiones Internacionales Global Club

COLAPSO DE PIRÁMIDE

6pts de deducción

Cuando se deben deducir múltiples caídas dentro de la misma estructura de pirámide/transición (por dos o más grupos), la suma de todas esas deducciones no podrá ser más alta a 6pts.

VIOLACIONES DE SEGURIDAD/TIEMPO

Las violaciones de seguridad tendrán como resultado una deducción de 4 pts por cada ocurrencia. Deducciones por límite de tiempo: 1 pt de deducción por cada segundo de más. Las deducciones inician en 2:31.00.

VIOLACIONES DEL LÍMITE

Las violaciones del límite tendrán una deducción de 1 pt por cada ocurrencia. Una ocurrencia se define cuando AMBOS pies están por fuera de los 42' por 54' de la superficie de presentación. **Aclaración: un atleta debe tener al menos un pie tocando la superficie de presentación y/o el borde adyacente para ser considerado dentro del límite.**