

SISTEMA DE CALIFICACIÓN NOVICE 2024 - 2025

EJECUCIÓN - PARNERT/ PIRÁMIDES Y GIMNASIA DE CARRERA Y ESTÁTICA	
4	<p>Se espera que los atletas demuestren una excelente técnica al realizar cada habilidad. La ejecución de los equipos será determinada por todos los atletas que realicen las habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none">Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en .1, .2 o .3 según las falencias técnicas. <p>Drivers de ejecución</p> <ul style="list-style-type: none">.1 - Problemas técnicos menores por parte del equipo, no solo 1 atleta en gimnasia o 1 atleta en acrobacias/pirámide.2 – Múltiples problemas técnicos por parte del equipo.3 – Problemas técnicos generalizados por parte del equipoNo se descontará más de .3 por un solo driver.Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de Ejecución de un equipo.

DRIVERS DE PARNERT/ PIRÁMIDES Cada driver puede incluir, entre otros, los siguientes ejemplos:	
FLYER	<ul style="list-style-type: none">Control corporalFlexibilidad uniformePiernas extendidas y puntas de pie
BASES / SPOTTER	<ul style="list-style-type: none">Estabilidad de la elevaciónPostura solidaPies estacionarios
TRANSICIONES	<ul style="list-style-type: none">EntradasTransicionesDesmontes
SINCRONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Timing <p>*Equipos que no realizan al menos 1 habilidad/transición apropiada del nivel por 2 o más grupos en Acrobacias y Pirámides recibirán automáticamente .3 de descuento por sincronización*</p>

DRIVERS DE GIMNASIA DE CARRERA/ESTÁTICA Cada driver puede incluir, entre otros, los siguientes ejemplos:	
ENTRADA	<ul style="list-style-type: none">Posición de brazos en el pase o habilidadSwing/ prepPosición del pecho
CONTROL CORPORAL	<ul style="list-style-type: none">Posición de la cabezaPosición de brazos y hombros en las habilidadesCaderasPosición de las piernas en las habilidadesControl de una habilidad a otra en un pasePuntas de pie
ATERRIZAJES	<ul style="list-style-type: none">RecepciónPosición de pechoFinalización del pase o habilidadHabilidades de giro incompletas
SINCRONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Timing <p>*Equipos que no realizan al menos 1 habilidad/pase apropiada del nivel por 2 o más atletas en gimnasia de carrera/estática recibirán automáticamente .3 de descuento por sincronización*</p>

BAILE		
El baile se evaluará como la capacidad de un equipo para demostrar una variedad de elementos de dificultad con una buena ejecución, según los siguientes elementos.		
0.5 - 1.0	ELEMENTOS DE DIFICULTAD	<ul style="list-style-type: none">Elementos visualesVariedad de nivelesCambios de formaciónTrabajo de piesTrabajo de sueloTrabajo en parejaRitmo
0.5 - 1.0	EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none">PerfecciónFuerza/Colocación del MovimientoSincronizaciónValor Energético/Entrenimiento

EJECUCIÓN - SALTO	
2	<p>Se espera que los atletas demuestren una excelente técnica al realizar cada habilidad. La ejecución de los equipos será determinada por todos los atletas que realicen las habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none">Las puntuaciones comenzarán en 2.0 y podrán reducirse en .1, .2 o .3 según las falencias técnicas. <p>Drivers de ejecución</p> <ul style="list-style-type: none">.1 - Problemas técnicos menores por parte del equipo, no solo 1 atleta en saltos o 1 grupo en lanzamientos..2 – Múltiples problemas técnicos por parte del equipo.3 – Problemas técnicos generalizados por parte del equipoNo se descontará más de .3 por un solo driver.Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de Ejecución de un equipo.

DRIVERS DE SALTO Cada driver puede incluir, entre otros, los siguientes ejemplos:	
POSICIÓN DE BRAZOS	<ul style="list-style-type: none">EntradaConsistencia en la entradaSwing/prepPosición de brazos durante los saltos
POSICIÓN DE PIERNAS	<ul style="list-style-type: none">Piernas estiradasPuntas de piePosición de caderas/ rotación/ hiperextensiónAlturaPiernas/pies juntosPosición de pechoAterrizajes
SINCRONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Timing <p>(El valor deducido no excederá 0.1)</p>

FORMACIONES Y TRANSICIONES	
1.0 - 2.0	<p>La capacidad de un equipo para demostrar espacios precisos y movimientos uniformes.</p> <p>La puntuación de Formaciones y Transiciones comenzará en 2,0 y se reducirá a 0,1 para CADA formación y transición que carezca de precisión.</p>

CREATIVIDAD DE RUTINA	
1.5 - 2.0	<p>La creatividad de rutina es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por el juez de construcción, gimnasia y general, se basa en la incorporación por parte del equipo de elementos innovadores, visuales e ideas innovadoras a lo largo de la rutina. Cada juez analiza específicamente las secciones de habilidades que pertenecen a sus respectivas categorías y cómo están compuestas, como se define a continuación.</p> <ul style="list-style-type: none">Juez de Overall: ideas innovadoras, visuales y complejas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y el flujo de la rutina. El puntaje del juez de overall contempla toda la rutina de principio a fin.Juez de Construcción: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las entradas, transiciones y desmontes de todas las habilidades de construcción. Esto incluye tanto habilidades del nivel como las que no son del nivel. Se considerará el ritmo/conexión de habilidades.Juez de Gimnasia: Incorporación de patrones visuales claros de gimnasia que mejoran las habilidades realizadas.

SHOWMANSHIP	
1.0 - 2.0	<p>El puntaje de showmanship es un promedio de 3 puntajes proporcionados por los jueces de Construcción, Gimnasia y Overall en función de la impresión del panel de toda la rutina de presentación, que abarca todos los aspectos y áreas que se centran en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial.</p> <p>Esta categoría no se basa en la habilidad, pero tendrá en cuenta la impresión atlética adecuada a lo largo de la rutina.</p>

2024 - 2025 SISTEMA UNIFICADO SISTEMA DE DESCUENTOS

CAÍDA DE ATLETA - 0.15 Caídas a la superficie de presentación durante las habilidades de gimnasia y/o saltos	
Esto incluye lo siguiente:	Esto no incluye lo siguiente:
<ul style="list-style-type: none"> Mano, manos o cabeza hacia abajo en habilidades de gimnasia o saltos. Rodilla o rodillas hacia abajo en habilidades de gimnasia o saltos. Transiciones de gimnasia entrando y/o saliendo de una habilidad de acrobacia. 	<ul style="list-style-type: none"> Un atleta que tropieza mientras camina durante un desplazamiento.

CAÍDA MAYOR DE ATLETA - 0.25 Múltiples partes del cuerpo caen a la superficie de presentación durante las habilidades de gimnasia y/o saltos	
Esto incluye lo siguiente:	Esto no incluye lo siguiente:
<ul style="list-style-type: none"> Múltiples partes del cuerpo tocan la superficie de presentación al caer mientras se realiza gimnasia o saltos, es decir, manos y rodillas, caer sentado colocando manos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Un atleta que tropieza mientras camina durante un desplazamiento.

INESTABILIDAD DE ACROBACIA - 0.25 Habilidades de acrobacia que casi caen, pero se salvan	
Esto incluye lo siguiente:	Esto no incluye lo siguiente:
<ul style="list-style-type: none"> La base o el spotter cae a la superficie de presentación durante una habilidad de construcción. La flyer se inclina y/o soporta peso sobre la base/spotter y es empujada para volver al truco/habilidad. Bajar una habilidad desde la posición extendida al nivel de prep (cuando no es un problema de sincronización). Acrobacias de estilo coed (asistidas o sin asistencia) que caen a una posición de carga. Habilidades de pirámides que caerían sin el conector o el agarre del conector. Ambos pies de la flyer entran en contacto con la superficie de presentación durante una cuna/boca abajo (excluyendo un pie). Ambas manos de la flyer entran en contacto con superficie de presentación durante la cuna/prono (excluyendo una mano). Caída a la superficie de presentación desde nugget, una posición sobre los muslos y/o acrobacia estilo nivel de cintura sobre sus pies (cuando no es un problema de sincronización). 	<ul style="list-style-type: none"> Una habilidad omitida Flyer soltando una posición de cuerpo Movimiento excesivo por bases Desbalance de la flyer

CAIDA DE ACROBACIA - 0.75 Caída de una habilidad o transición de acrobacia	
Esto incluye lo siguiente:	Esto no incluye lo siguiente:
<ul style="list-style-type: none"> Caída a una posición de cuna Caída a una posición de carga Cae a una posición boca abajo Acrobacias de estilo coed (asistidas o sin asistencia) que caen a una cuna y/o boca abajo Acrobacias de estilo coed (asistidas o sin asistencia) que caen a la superficie de presentación (no a posición de carga) con ayuda de las bases y/o spotter 	<ul style="list-style-type: none"> Acrobacias de estilo coed (asistidas o sin asistencia) que caen a una posición de carga.

CAIDA MAYOR DE ACROBACIA - 1.25 Caída a la superficie de presentación desde una habilidad de construcción de la flyer y/o las bases/spotter	
Esto incluye lo siguiente:	Esto no incluye lo siguiente:
<ul style="list-style-type: none"> Múltiples bases y/o spotter caen a la superficie de presentación. La flyer caer sobre la base y/o spotter y este a su vez cae a la superficie de presentación. Acrobacias de base sencilla y estilo coed (asistidas o sin asistencia) donde la flyer cae en la superficie de presentación sin ayuda de las bases y/o spotter. 	<ul style="list-style-type: none"> La flyer entra en contacto con la superficie de presentación durante una transición y/o una pirámide pero continúa sin interrupción/parada. La flyer es puesta sobre la superficie de presentación al finalizar una habilidad o transición y luego cae a la superficie de presentación (esto incluye tropezar al caminar)

2024 - 2025 SISTEMA UNIFICADO SISTEMA DE DESCUENTOS

VIOLACIÓN DE LOS LÍMITES - 0.5

El límite de competición se define como la superficie de presentación y cualquier límite de seguridad inmediatamente adyacente. Se aplicará una deducción de .05 por ocurrencia a un atleta que haga contacto con ambos pies fuera del área límite de competencia. Pisar o simplemente pasar la cinta blanca no es una violación de los límites.

VIOLACIÓN DE TIEMPO - 0.5

Los equipos que excedan el tiempo asignado en 1 o más segundos están sujetos a una deducción de 0.5. Los jueces utilizarán un cronómetro/reloj para medir el tiempo oficial. Los jueces no emitirán una deducción hasta que su cronómetro/reloj muestre un tiempo que exceda 3 segundos del tiempo asignado, reconociendo la variación potencial causada por la velocidad de reacción humana y las variaciones de tiempo del sistema de sonido.

Los equipos que excedan el tiempo asignado por categoría a continuación estarán sujetos a la deducción:

- Novice All Star – 1:30

VIOLACIÓN DE DIVISIÓN - 5.0

Los equipos que no tengan el mínimo o excedan el número máximo de atletas dentro de una división específica recibirá una deducción de 5 puntos y/o podrá ser descalificado.

POLITICA DE IMAGEN

- 0.1 Directrices de uniformes
- 0.25 Estándares de performance atletico

REGLAS

- 0.05 - Reglas generales / gimnasia fuera de nivel
- 0.10 - Acrobacia fuera del nivel
- 0.5 - Reglas de todos los niveles / restricciones de habilidades por división

Ejemplos adicionales:

- Una habilidad se realiza ilegalmente y parece ser inherentemente peligrosa y/o insegura, independientemente del número de grupos de construcción.
- Si a una habilidad le falta el número de atletas requeridos para realizar esa habilidad legalmente (por ejemplo: no tener el número de receptores requeridos para la cuna, L1 no tener un observador requerido)
- Ejemplo de restricciones de habilidades por división: un equipo de preparación realiza una cuna desde el nivel de la cintura, lo cual no está permitido en esta división L1.