



FEDECOLCHEER
FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PORRISMO

RÚBRICA CHEER – ALL STAR PREP 2023

Esta rúbrica debe ser utilizada en todas las divisiones ALL STAR PREP

Documento basado en la Rúbrica All Star de Estados Unidos 2022-2023

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER

RÚBRICA ALL STAR PREP 2023 • CONSTRUCCIÓN



DIFICULTAD DE ELEVACIONES

LA DIFICULTAD DE ELEVACIONES SOLO SE CONSIDERA SI DEMUESTRA CONTROL

2.0	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos de 3.0
3.0	4 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel realizadas por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo
3.5	2 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	3 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas

DRIVERS DE ELEVACIONES

Una vez que el puntaje de Dificultad de Elevación se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **Grado de Dificultad, Participación Máxima y Candencia/Velocidad y Conexión.** Cada uno de los ítems tiene un número máximo de puntos, descrito en las tablas de abajo para un total de 1.1 puntos

GRADO DE DIFICULTAD (0 - 0.6)

	Apropriadada por GRAN PARTE _{IMOST}	Avanzada/Élite por GRAN PARTE _{IMOST}
Habilidad 1	0.1	0.2
Habilidad 2	0.1	0.2
Habilidad 3	0.1	0.2

PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 - 0.4)

(EN CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCIÓN Y SIN REPETIR ATLETAS)

Habilidad Apropriadada del nivel por MÁXIMO _{IMAX} o AVANZADO por GRAN PARTE _{IMOST}	0.4
--	-----

CADENCIA/VELOCIDAD Y CONEXIÓN (0 - 0.1)

La mayoría de la secuencia tiene una cadencia y conexión consistente/rápida	0.1
---	-----

TABLA DE CANTIDAD EN CONSTRUCCIÓN

# DE ATLETAS	NÚMERO DE GRUPOS		
	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24 - 27	4	5	6
28 - 31	5	6	7
32 - 38	6	7	8

DIFICULTAD DE PIRÁMIDES

LA SECCIÓN DE PIRÁMIDE INICIA CUANDO 2 O MÁS ELEVACIONES SE CONECTAN Y TERMINA CUANDO TODAS LAS ELEVACIONES SE SEPARAN/DESMONTAN

2.0	DEBAJO	Las habilidades realizadas no cumplen con los requerimientos del RANGO BAJO o NO se conectan 2 elevaciones en ningún momento, pero existe la intención de agrupar elevaciones en una pirámide
2.5 - 3.0	BAJO	2 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras
3.0 - 3.5	MEDIO	3 habilidades diferentes Apropriadadas del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo

DRIVERS DE PIRÁMIDES

Una vez determinado el RANGO de la DIFICULTAD DE PIRÁMIDES los siguientes criterios determinarán el valor del **GRADO DE DIFICULTAD:**

- Maximización de grupos realizando las habilidades/transiciones Apropriadadas del nivel
- Uso de habilidades Apropriadadas del nivel hacia las estructuras o dentro de la secuencia
- Combinación de habilidades. Ya sean Apropriadadas, o no Apropriadadas, del nivel
- Candencia/Velocidad/Ritmo (frecuencia en las que suceden las habilidades) y Conexión de las habilidades realizadas

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Si la sincronización no es parte de los requerimientos, las habilidades pueden ser realizadas de forma acumulativa para cumplir con el criterio de **Dificultad**
- **Estructura** – Dos o más elevaciones conectadas entre sí que se detienen por mínimo 2 conteos. Las Estructuras Apropriadadas del nivel también cuentan como habilidades Apropriadadas del nivel

RÚBRICA ALL STAR PREP 2023 • GIMNASIA



DIFICULTAD DE SALTOS

0.5	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 1.0
1.0	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza 1 salto avanzado sincronizado
1.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza 2 saltos avanzados sincronizados. NO requieren estar conectados ni tener variedad
2.0	MÁXIMO _{MAX} del equipo realiza 3 saltos avanzados sincronizados. NO requieren estar conectados ni tener variedad

SALTOS

- **Variedad** – Al menos 2 de los saltos son diferentes. Realizar el mismo salto con diferente pierna no se considera variedad (Ej: Salto Front izquierdo/derecho)
- Las habilidades de salto deben aterrizar en ambos pies para que sean considerados dentro de la dificultad (Ej: NO se consideran los saltos que aterricen en una o ambas rodillas, sentados, etc.)
- **Saltos Básicos:** Salto de Águila/X_{ISpread Eagle} Salto Agrupado_{Tuck Jump}
- **Saltos Avanzados:** Pike, Salto Front o Side (Izquierdo/Derecho)_{Right/Left Hurdles}
(front or side)_r Toe Touch, Doble Nueve_{Double Nine}

TABLA DE CANTIDAD EN SALTOS/GIMNASIA

# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST	MÁXIMO MAX
5 - 11	5	6	7
12 - 15	6	7	9
16 - 19	8	10	12
20 - 23	10	13	16
24 - 27	12	15	19
28 - 31	14	18	22
32 - 38	16	20	25

GIMNASIA

- ***Misma Sección:** Porción de la rutina donde se realizan un mismo tipo de habilidades. *Se pueden realizar habilidades/pases de gimnasia estática y gimnasia con carrera de forma conjunta/alternada y se seguirá considerando la misma sección. Los motions/coreografía NO rompen la sección. **Aclaración:** Los atletas adicionales que no estén participando en las habilidades/pases requeridos en la misma sección, pueden participar al mismo tiempo en otro tipo de habilidades. Por ejemplo, no se rompe la sección si el equipo está realizando el MÁX de gimnasia y al mismo tiempo 3 atletas están haciendo una habilidad ESTILO COED*
- La Dificultad de la Gimnasia Estática/con Carrera y el driver de Grado de Dificultad pueden lograrse de forma sincronizada o acumulativa
- Las habilidades deben aterrizar en ambos pies para que cuenten como habilidades Apropriadas del nivel y así ser consideradas para la dificultad (Ej: NO se consideran 3/4 de mortal adelante, flic flacs que aterrizan en posición prona, etc.)

DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA

1.0	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiada del nivel
2.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase apropiada del nivel

DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA

1.0	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza una habilidad/pase apropiada del nivel
2.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase apropiada del nivel

DRIVERS DE GIMNASIA

Una vez que el puntaje de Dificultad de Gimnasia Estática/con Carrera se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **Grado de Dificultad y Participación Máxima**. Cada uno de los ítems tiene un número máximo de puntos, descrito en las tablas de abajo para un total de .5 décimas

GRADO DE DIFICULTAD (0 - 0.2)

	Apropiada por GRAN PARTE _{MOST}	Avanzada/Élite por GRAN PARTE _{MOST}
Habilidad/Pase	0.1	0.2

MÁXIMA PARTICIPACIÓN EN LA *MISMA SECCIÓN (0 - 0.3)

Los atletas pueden repetirse dentro de la *misma sección

Apropiada/Avanzado/Élite del nivel - Habilidad/Pase por MAYORÍA _{MAJORITY}	0.1
Apropiada del nivel - Habilidad/Pase por GRAN PARTE _{MOST}	0.2
Avanzado/Élite del nivel - Habilidad/Pase por GRAN PARTE _{MOST}	0.3

RÚBRICA ALL STAR PREP 2023 • EJECUCIÓN



EJECUCIÓN

VALOR INICIAL EN ELEVACIONES PIRÁMIDES Y GIMNASIA	Es una expectativa el que los atletas demuestren una excelente técnica (forma y precisión) al ejecutar cada habilidad. El puntaje de Ejecución es determinado por todos los atletas realizando las habilidades <ul style="list-style-type: none"> • Tiene un valor inicial y se reduce en 0.1, 0.2 o 0.3 basado en el grado de deficiencia en la ejecución técnica de cada DRIVER • Menos 0.1 – Si el equipo presenta problemas técnicos menores, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos con una cantidad reducida de atletas) • Menos 0.2 – Si el equipo presenta múltiples problemas técnicos • Menos 0.3 – Si el equipo presenta problemas técnicos generalizados
4.0	
VALOR INICIAL EN SALTOS	• Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. Excepto en Sincronización de Saltos.
2.0	• Las diferencias en el "estilo" NO serán un factor en este u otro puntaje. Un "estilo" es algo que caracteriza a un Club al momento de enseñar y/o mostrar habilidades. Un "estilo diferente" NO compromete la eficiencia del movimiento y es uniforme (igual en todo el equipo)

DRIVERS DE ELEVACIONES/PIRÁMIDES

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

Flyer	<ul style="list-style-type: none"> • Control del cuerpo • Flexibilidad uniforme • Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta
Bases/Spotters	<ul style="list-style-type: none"> • Estabilidad de la elevación • Postura sólida • Pies estacionarios
Transiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Subidas • Desmontes • Control desde una habilidad hacia otra
Sincronización	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión (incluyendo inconsistencias en canons) <p><i>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/transición apropiada del nivel con 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides, se les descontará automáticamente 0.3</i></p>

DRIVERS DE SALTOS

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

Posición de los Brazos	<ul style="list-style-type: none"> • Aproximación • Movimiento consistente en la entrada/inicio • Braceo/preparación • Posición de los brazos durante el/los saltos
Posición de las Piernas	<ul style="list-style-type: none"> • Piernas extendidas • Pies en punta • Posición/Rotación de caderas/Hiperextensión • Altura • Piernas/pies juntos • Posición del pecho • Aterrizajes
Sincronización	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión <p><i>No puede descontarse más de 0.1</i></p>

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA/CON CARRERA

Cada driver puede incluir, pero sin limitarse a, los ejemplos de abajo:

Aproximación	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de los brazos hacia la habilidad/pase • Braceo/preparación • Posición del pecho
Control del Cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de la cabeza • Posición de los hombros/brazos en las habilidades • Posición de las caderas • Posición de las piernas en las habilidades • Control desde una habilidad hacia otra durante un pase • Pies en punta
Aterrizajes	<ul style="list-style-type: none"> • Controlados • Posición del pecho • Pases/habilidades terminadas • Habilidades con giros incompletos
Sincronización	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión <p><i>Los equipos que NO realicen al menos 1 habilidad/pase sincronizada en grupo (2 o más atletas), se les descontará automáticamente 0.3</i></p>

RÚBRICA ALL STAR PREP 2023 • GENERAL



FORMACIONES Y TRANSICIONES (ANTERIORMENTE COMPOSICIÓN DE RUTINA)

1.0 - 2.0	<p>La habilidad de un equipo para demostrar de forma precisa la espacialidad, las formaciones y las transiciones</p> <p>Este ítem tiene un valor inicial de 2.0 y se reducirá 0.1 por CADA VEZ que la espacialidad carezca de precisión en formaciones y/o transiciones</p>
-----------	---

CREATIVIDAD DE RUTINA (ANTERIORMENTE JUZGADO POR 1 SOLO JUEZ)

1.5 - 2.0	<p>La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción , Gimnasia y General y se basa en la incorporación de ideas innovadoras, visuales e intrincadas durante la rutina. Cada Juez observa de forma específica las secciones de habilidades que pertenecen a sus respectivas hojas de evaluación</p> <p>JUEZ GENERAL <small>OVERALL JUDGE</small>: Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como también habilidades adicionales realizadas para aumenta el atractivo general y el flujo de la rutina. El puntaje del Juez General encapsula la rutina completa desde inicio a fin</p> <p>JUEZ DE CONSTRUCCIÓN <small>BUILDING JUDGE</small>: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas/Entradas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye tanto las habilidades del Nivel como las de Niveles inferiores</p> <p>JUEZ DE GIMNASIA <small>TUMBLING JUDGE</small>: Incorporación de patrones visuales claros al incorporar la gimnasia que aumentan el atractivo de las habilidades/pases realizadas sin dificultar su evaluación</p>
-----------	---

DANCE

El Dance se evaluará como la habilidad de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y valor de entretención, mientras incorpora una variedad de elementos de dificultad demostrando una fuerte ejecución (Se basa SOLO en los elementos de abajo)

0.5 - 1.0	DIFICULTAD DE ELEMENTOS	Elementos visuales • Variedad de niveles • Cambios de formaciones • Trabajo de pies • Trabajo de suelo • Trabajo en parejas • Velocidad/Cadencia
0.5 - 1.0	EJECUCIÓN	Técnica • Perfección • Fuerza/Precisión de los movimientos • Sincronización

SHOWMANSHIP (ANTERIORMENTE IMPRESIÓN GENERAL)

1.0 - 2.0	<p>El Showmanship es el promedio de 3 opiniones entregadas por los Jueces de Construcción , Gimnasia y General basado en la percepción de la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la capacidad de mantener la atención del espectador, el contacto visual y la expresión facial durante toda la presentación</p> <p>Este ítem NO se basa en habilidades, pero considera la adecuada impresión atlética durante toda la rutina</p>
-----------	---