



FEDECOLCHEER
FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PORRISMO

RÚBRICA CHEER – COLEGIAL 2023

En un esfuerzo para guiar el desarrollo seguro y progresivo de la división Colegial, FEDECOLCHEER ha creado esta rúbrica que tiene como objetivos:

- Alinear progresivamente los criterios del Cheer Tradicional Colegial para una eventual conversión a un Sistema de Calificación específico para Colegial
- Ofrecer una rúbrica detallada que permita simplificar el armado de rutinas
- Eliminar ítems/habilidades que no son requeridos en el Cheer Tradicional Colegial y favorecer el enfoque del trabajo. Esto implica menos habilidades a realizar para que los equipos puedan dedicarle más tiempo al trabajo de Dificultad y Ejecución de aquellas habilidades que son más características de este tipo de Cheer.
- Crear un espacio competitivo inicial para equipos Tiny y Mini

Esta rúbrica debe ser utilizada en todas las divisiones COLEGIALES

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER



FEDECOLCHEER APLICARÁ LO SIGUIENTE PARA LAS DIVISIONES COLEGIALES:

• PORCIONES Y TIEMPOS COLEGIALES

- **PORCIÓN DE ANIMACIÓN | CHEER** – Debe presentarse primero, **mínimo 0:40** y **máximo 1:00**, incluyendo el tiempo de transición hacia la siguiente Porción
La Porción de Animación|Cheer tiene su propia Hoja de Calificación, todas las habilidades realizadas en esta porción serán consideradas en esta Hoja y NO en la hoja de Porción Musical (ejemplo: Las habilidades Apropriadas de gimnasia en esta Porción, NO se suman al ítem de DIFICULTAD DE GIMNASIA, pero si se considera si su incorporación y ejecución fueron efectivas para hacer más atractiva la Porción de Animación)
- **PORCIÓN MUSICAL** – **Máximo 1:30**
- **TIEMPO TOTAL DE RUTINA** – **Máximo 2:30**

• PORCIONES Y TIEMPOS COLEGIALES NON-TUMBLING

- **PORCIÓN DE ANIMACIÓN | CHEER** – Debe presentarse primero, **mínimo 0:40** y **máximo 1:00**, incluyendo el tiempo de transición hacia la siguiente Porción
- **PORCIÓN MUSICAL** – **Máximo 1:00**
- **TIEMPO TOTAL DE RUTINA** – **Máximo 2:00**

• LANZAMIENTOS EN COLEGIAL NO SE PERMITEN

Los lanzamientos, NO SON PERMITIDOS.

Motivos principales de la adaptación: 1) SEGURIDAD: Los Lanzamientos son las habilidades de mayor potencial de lesión debido a la altura que pueden lograr. **2) PROYECCIÓN INTERNACIONAL:** El Cheer Tradicional Colegial NO requiere de Lanzamientos en estas divisiones, y esta adaptación está alineada con ello.

• SALTOS Y/O DANCE

Se debe presentar al menos uno, Saltos o Dance, también se pueden realizar ambos, pero esto NO es requerido. Si se presentan ambos, permanecerá el de mayor puntaje.

Motivos principales de la adaptación: 1) TIEMPO: Debido a la naturaleza formativa de los programas CHEER Colegiales, el desarrollo de una variedad de habilidades nuevas consume una gran cantidad de tiempo. Este formato opcional le permitirá a los equipos Colegiales crear estrategias para enfocar sus esfuerzos en las áreas de mayor afinidad. **2) PROYECCIÓN INTERNACIONAL:** El Cheer Tradicional Colegial NO requiere ambos ítems por separado en las divisiones Coed y en los equipos All-Girl ambos son requeridos, pero la Dance tiene un equivalente a 2% del puntaje y esta adaptación está mejor alineada con ello.

• GIMNASIA

Gimnasia Estática y Gimnasia con Carrera se consideran un solo ítem llamado GIMNASIA y se puede utilizar uno o ambos tipos de gimnasia para lograr los requerimientos.

Motivos principales de la adaptación: 1) SEGURIDAD: La Gimnasia requiere de tiempo, equipamiento especial y/o entrenadores especializados para desarrollarse de forma segura y exigir ambos tipos de gimnasia de forma separada demanda una gran cantidad de estos recursos, los cuales son difíciles de obtener en la gran mayoría de los programas CHEER Colegiales. **2) PROYECCIÓN INTERNACIONAL:** El Cheer Tradicional Colegial NO requiere ambos tipos de Gimnasia por separado, y esta adaptación está alineada con ello.

• TINY/MINI

Debido a la naturaleza formativa de estas divisiones, se realizarán modificaciones que NO obliguen a los equipos a buscar un trabajo de Dificultad, para así enfocarse en el trabajo técnico de las habilidades y los diferentes conceptos básicos de una rutina colegial.

Motivos principales de la adaptación: SEGURIDAD Y PROGRESIÓN: Enfoque para bonificar la ejecución, permitiéndole a estos equipos que suban su puntaje de acuerdo al desarrollo técnico de sus habilidades y no buscando ganar al subir su grado de dificultad.

RÚBRICA COLEGIAL 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 Apropriadas del nivel realizadas por GRAN PARTE _{IMOST} del equipo
3.5	COLEGIAL – 2 / NON-TUMBLING – 3 habilidades diferentes Apropriadas 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	COLEGIAL – 3 / NON-TUMBLING – 4 habilidades diferentes Apropriadas 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 Elevaciones se ha determinado, cada una de las habilidades serán valoradas basadas en el siguiente criterio: **Grado de Dificultad, Participación Máxima y Cadencia/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 y 1.3 en NT

GRADO DE DIFICULTAD (0 - 0.6)

	Apropriada por GRAN PARTE _{IMOST}		Avanzada/Élite por GRAN PARTE _{IMOST}
Habilidad 1	0.1	o	0.2
Habilidad 2	0.1	o	0.2
Habilidad 3	0.1	o	0.2
NT - Habilidad 4	0.1	o	0.2

MÁXIMA PARTICIPACIÓN (0 - 0.4)

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

Habilidad Apropriada del nivel por MÁXIMO _{IMAX} o AVA/ÉLITE 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
8 - 11	1	1	2
12 - 15	1	2	3
16 - 19	2	3	4
20 - 23	3	4	5
24	4	5	6

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 Apropriadas del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras
3.0 - 3.5	MEDIO	3 habilidades diferentes Apropriadas 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 Apropriadas del nivel
- Uso de habilidades Apropriadas del nivel hacia las estructuras o dentro de la secuencia
- Combinación de habilidades. Ya sean Apropriadas, o no Apropriadas, del nivel
- Cadencia/Velocidad/Ritmo (frecuencia en las que suceden las habilidades) y Conexión de las habilidades realizadas

INFORMACIÓN ADICIONAL ELEVACIONES/PIRÁMIDES

- 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 Apropriadas del nivel también cuentan como habilidades Apropriadas del nivel

RÚBRICA COLEGIAL 2023 • GENERAL



TABLA DE CANTIDAD EN GENERAL		
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST
8 - 11	5	6
12 - 15	6	7
16 - 19	8	10
20 - 23	10	13
24	12	15

DIFICULTAD DE GIMNASIA (ESTÁTICA Y/O 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 Apropriadada del nivel
2.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase Apropriadada 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)		
	Apropriadada 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	
Apropriadada/Avanzado/Élite del nivel - Habilidad/Pase por MAYORÍA _{MAJORITY}	0.1
Apropriadada del nivel - Habilidad/Pase por GRAN PARTE _{MOST}	0.2
Avanzado/Élite del nivel - Habilidad/Pase por GRAN PARTE _{MOST}	0.3

SALTO(S) SINCRONIZADO(S) POR GRAN PARTE _{MOST}		
Los saltos deben tener un movimiento de "whip" para que sean considerados conectados. Whip es un movimiento circular continuo con los brazos para conectar 2 o más saltos		
DIFICULTAD	0.5 0.6	Salto(s) Básico(s) 1 Salto Avanzado
	0.7 0.8	2 Saltos Avanzados 2 Saltos Avanzados conectados
	0.9 1.0	3 Saltos Avanzados conectados con variedad o 2 Saltos Avanzados conectados y adicionalmente 1 Salto Avanzado, con variedad
EJECUCIÓN	0.5 - 1.0	<ul style="list-style-type: none"> Uniformidad en la aproximación Hiperextensión/Rotación de Caderas Aterrizajes Sincronización

DANCE POR GRAN PARTE _{MOST}		
Elementos visuales: • Cambio de Nivel • Canon • Trabajo de pies • Trabajo de suelo • Trabajo en parejas • Velocidad		
DIFICULTAD	0.5 - 0.6	BAJO • 1-2 cambios de Formación y limitado número de elementos visuales
	0.7 - 0.8	MEDIO • 2-3 cambios de Formación y algunos elementos visuales
	0.9 - 1.0	ALTO • 3+ cambios de Formación y múltiples elementos visuales
EJECUCIÓN	0.5 - 1.0	<ul style="list-style-type: none"> Espacialidad precisa en formaciones y desplazamientos Fuerza/Precisión de los movimientos Uniformidad Sincronización

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 Apropriadadas 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.)

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_{Spread Eagle} Salto Agrupado_{Tuck Jump}
- Saltos Avanzados:** Pike, Salto Front o Side (Izquierdo/Derecho)_{Right/Left Hurdlers (front or side)} Toe Touch, Doble Nueve_{Double Nine}

SALTOS Y/O DANCE

Se debe presentar al menos uno, Saltos o Dance, también se pueden realizar ambos, pero esto NO es requerido. Si se presentan ambos, se considerará el de mayor puntaje

RÚBRICA COLEGIAL TINY/MINI 2023 • CONSTRUCCIÓN Y GENERAL



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 Apropriadas del nivel realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo
3.5	2 habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	3 habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE _{MOST} del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas

SIN DRIVERS

TABLA DE CANTIDAD EN CONSTRUCCIÓN		
# DE ATLETAS	NÚMERO DE GRUPOS	
	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST
5 - 11	1	1
12 - 15	1	2
16 - 19	2	3
20 - 23	3	4
24	4	5

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
3.0	BAJO	2 habilidades diferentes Apropriadas del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras
3.5	MEDIO	3 habilidades diferentes Apropriadas del nivel realizadas por uno o más grupos y 2 estructuras realizadas por GRAN PARTE _{MOST} del equipo

SIN RANGOS NI DRIVERS

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 Apropriadas del nivel también cuentan como habilidades Apropriadas del nivel	

TABLA DE CANTIDAD EN GENERAL		
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST
5 - 11	5	6
12 - 15	6	7
16 - 19	8	10
20 - 23	10	13
24	12	15

DIFICULTAD DE GIMNASIA (ESTÁTICA Y/O 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 Apropriada del nivel
2.5	GRAN PARTE _{MOST} del equipo realiza una habilidad/pase Apropriada del nivel

SIN DRIVERS

SALTO(S) SINCRONIZADO(S) POR GRAN PARTE _{MOST}		
Los saltos deben tener un movimiento de "whip" para que sean considerados conectados. Whip es un movimiento circular continuo con los brazos para conectar 2 o más saltos		
DIFICULTAD	0.5 0.6	Salto(s) Básico(s) 1 Salto Avanzado
EJECUCIÓN	0.5 - 1.0	<ul style="list-style-type: none"> Uniformidad en la aproximación Hiperextensión/Rotación de Caderas Aterrizajes Sincronización

DANCE POR GRAN PARTE _{MOST}		
Elementos visuales:		
• Cambio de Nivel • Canon • Trabajo de pies • Trabajo de suelo • Trabajo en parejas • Velocidad		
DIFICULTAD	0.5 - 0.6	BAJO • 1-2 cambios de Formación y limitado número de elementos visuales
EJECUCIÓN	0.5 - 1.0	<ul style="list-style-type: none"> Espacialidad precisa en formaciones y desplazamientos Fuerza/Precisión de los movimientos Uniformidad Sincronización

GIMNASIA
<ul style="list-style-type: none"> La Dificultad de la Gimnasia (Estática/con Carrera) puede 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, flip flacs que aterrizan en posición prona, etc.)

SALTOS
<ul style="list-style-type: none"> 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_{Spread Eagle} Salto Agrupado_{Tuck Jump} Saltos Avanzados: Pike, Salto Front o Side (Izquierdo/Derecho)_{Right/Left Hurdlers (front or side)} Toe Touch, Doble Nueve_{Double Nine}

SALTOS Y/O DANCE
Se debe presentar al menos uno, Saltos o Dance, también se pueden realizar ambos, pero esto NO es requerido. Si se presentan ambos, se considerará el de mayor puntaje



EJECUCIÓN

VALOR INICIAL EN ELEVACIONES PIRÁMIDES Y GIMNASIA	<p>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</p> <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 • Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. • 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)
4.0	

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 Apropiaada del nivel con 2 o más grupos en Elevaciones y Pirámides, se les descontará automáticamente 0.3</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>



IMPRESIÓN GENERAL DE LA HOJA

1.5 - 2.0	La Impresión General es el promedio de las opiniones entregadas por los Jueces y se basa en la incorporación visual y/o clara/limpia de elementos/ítems que se califican en sus respectivas hojas
-----------	---

HOJA DE ANIMACIÓN | CHEER

INFORMACIÓN ADICIONAL		Porcentaje de tiempo en que se demuestra cada ítem descrito de forma EXCELENTE				
<ul style="list-style-type: none"> La porción de Animación debe realizarse ANTES de la porción Musical Las habilidades realizadas dentro de la porción de Animación SOLO se consideran dentro de esta hoja y NO se suman dentro de las habilidades realizadas en la porción Musical El puntaje de Animación es el promedio de las opiniones o percepción de los Jueces con respecto a la porción de Animación Cheer Recomendamos que la Animación sea sencilla, fácil de responder y/o repetir, que le permita a la audiencia aprendérsela y/o seguirla aunque sea la primera vez que la escucha. Para facilitar la transición desde la Porción de Animación a la Porción Musical, finalice en una posición/formación lo más cercana al inicio de la siguiente. 		- 25%	25% - 50%	50% - 75%	+ 75%	
2.0 - 5.0	HABILIDAD PARA LIDERAR AL PÚBLICO (3.0)	COMPOSICIÓN DE LA ANIMACIÓN • Respuesta del público • Fácil de seguir • Buen Ritmo/Velocidad • Fluido • Mensaje claro desde el inicio hasta el final	0.4	0.6	0.8	1.0
		HABILIDAD Y ENERGÍA PARA LIDERAR AL PÚBLICO • Alientan la participación del público • Voz fuerte • Abarca a todo el público • Proyecta entusiasmo y confianza	0.4	0.6	0.8	1.0
		USO EFECTIVO DE PROPS/MOTIONS – Cuándo y cómo se usan los Props. NO es necesario utilizar todos. Tener todos los Props NO garantiza un buen puntaje • Carteles/Banderas: Generan la participación del público, son fáciles de leer y se muestran con tiempo antes de una respuesta • Pompones: Indican colores específicos o momentos en que se debe responder • Megáfonos: Proyectan la voz y ayudan a crear efectos visuales durante la animación • Motions: Rígidos, cortados y precisos para indicar o guiar, tanto en el suelo como en las elevaciones, pirámides, etc.	0.4	0.6	0.8	1.0
	INCORPORACIÓN DE HABILIDADES (2.0)	USO PRÁCTICO DE HABILIDADES TÉCNICAS – Pueden liderar al público mientras realizan las habilidades. La dificultad NO es considerada. Práctico: Favorece la respuesta del público v/s Impráctico = Distrae la atención del pública para responder • Elevaciones/Pirámides: Ubica el/los atletas en una mayor altura para atraer la atención • Gimnasia/Saltos: Utilizada para resaltar alguna respuesta	0.4	0.6	0.8	1.0
	<ul style="list-style-type: none"> Las habilidades NO requieren ser Apropriadas del nivel Las habilidades realizadas deben hacer la Animación más eficaz 	EJECUCIÓN • Técnica: Elevaciones, Pirámides, Gimnasia, Saltos, etc. Con excelente forma y precisión • Sincronización y Espacialidad: Buen timing de las habilidades realizadas y formaciones definidas	0.4	0.6	0.8	1.0