



# RÚBRICA CHEER – UNIVERSITARIO 2023

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

- Alinear progresivamente los criterios del Cheer Tradicional Universitario para una eventual conversión al Sistema de Calificación específico
- Ofrecer una rúbrica detallada que permita simplificar el armado de rutinas
- Requerir solo los ítems/habilidades del Cheer Tradicional Universitario. 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.

Esta rúbrica debe ser utilizada en todas las divisiones UNIVERSITARIAS

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER

# RÚBRICA UNIVERSTARIO 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 <sub>MOST</sub> del equipo
3.5	2 habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas N7: Al menos 1 de las habilidades requeridas debe ser N7
4.0	N2 Y N4 - 3 habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas
4.0	COED N4 Y N7 - 2 habilidades diferentes Apropriadas del nivel, cada una realizada en un mismo momento por GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo, de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas y 1 habilidad Estilo Coed utilizando la Tabla de Cantidad Coed N7: Al menos 2 de las habilidades requeridas deben ser N7

## 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 décimas

## GRADO DE DIFICULTAD (0 - 0.6)

	Apropiada por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>	Avanzada/Élite por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>
Habilidad 1	0.1	0.2
Habilidad 2	0.1	0.2
Habilidad 3 / Estilo Coed	0.1	0.2

## PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 - 0.4)

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

Habilidad Apropiada del nivel por MÁXIMO <sub>MAX</sub> o AVA/ÉLITE por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>	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 - 27	4	5	6
28 - 30	5	6	7

## TABLA DE CANTIDAD COED

# VARONES	# GRUPOS DE 3
1 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 15	7
16 - 17	8
18 - 19	9
20+	10

## ESTILO COED

- **GRUPO DE 3:** Consiste en 1 Base, 1 Flyer y 1 Spotter
- La subida debe ser **WALK-IN** o **TOSS**:
  - **WALK-IN:** Flyer, en el suelo, inicia con 1 pie sujetado por la Base, mientras ambos están frente a frente
  - **TOSS:** Flyer inicia con ambos pies en el suelo, mientras que la Base (detrás de la Flyer) la sujeta por la cintura (Posición de Carga o "Load-in Position"). El Spotter NO puede comenzar sujetando ningún pie por debajo.
- La Base debe estar directamente debajo de la Flyer
- La Base y el Spotter NO deben estar frente a frente

## 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 <sub>MOST</sub> 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
- 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 y se detienen por mínimo 2 conteos. Las Estructuras Apropriadas del nivel también cuentan como habilidades Apropriadas del nivel

## GRADO DE DIFICULTAD COED

- Solo son consideradas las habilidades en la lista de Estilo Coed dentro del documento de Ejemplos de Habilidades
- Deben mantenerse por al menos 4 conteos. Se cuenta desde que la habilidad se detiene en la altura y posición intentada, hasta que la Base y Flyer pierdan contacto
- Deben desmontar hacia la superficie de presentación
- Elevaciones Estilo Coed que se conecten en una Pirámide NO son consideradas



TABLA DE CANTIDAD EN GIMNASIA		
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	GRAN PARTE MOST
8 - 11	5	6
12 - 15	6	7
16 - 19	8	10
20 - 23	10	13
24 - 27	12	15
28 - 30	14	18

DIFICULTAD DE GIMNASIA (ESTÁTICA Y/O CON CARRERA)	
1.0	Las habilidades realizadas no cumplen con el requerimiento de 2.0
2.0	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza una habilidad/pase Apropiaada del nivel
2.5	GRAN PARTE <sub>MOST</sub> del equipo realiza una habilidad/pase Apropiaada 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: <b>Grado de Dificultad y Participación Máxima</b> . 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)		
	Apropiaada por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>	Avanzada/Élite por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>
Habilidad/Pase	0.1	0.2

MÁXIMA PARTICIPACIÓN EN LA *MISMA SECCIÓN (0 - 0.3)	
Los atletas pueden repetirse dentro de la *misma sección	
Apropiaada/Avanzado/Élite del nivel - Habilidad/Pase por MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub>	0.1
Apropiaada del nivel - Habilidad/Pase por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>	0.2
Avanzado/Élite del nivel - Habilidad/Pase por GRAN PARTE <sub>MOST</sub>	0.3

TABLA DE CANTIDAD EN LANZAMIENTOS	
# DE ATLETAS	NÚMERO DE GRUPOS
	MAYORÍA MAJORITY
8 - 11	1
12 - 15	1
16 - 19	2
20 - 23	3
24 - 27	4
28 - 30	5

DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS	
1.0	Menos de la MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza un lanzamiento
1.5	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza un lanzamiento Apropiaado del nivel. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales
2.0	MAYORÍA <sub>MAJORITY</sub> del equipo realiza en la <b>Misma Sección</b> un lanzamiento Apropiaado del nivel de forma sincronizada o en canon, sin repetir atletas. NO es requerido que los lanzamientos sean iguales

**Misma Sección:** Porción de la rutina donde se realizan un mismo tipo de habilidades

GIMNASIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>*Misma Sección:</b> Porción de la rutina donde se realizan un mismo tipo de habilidades. <i>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. <b>Aclaración:</b> 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</i></li> <li>• La Dificultad de la Gimnasia (Estática/con Carrera) y el driver de Grado de Dificultad pueden lograrse de forma sincronizada o acumulativa</li> <li>• Las habilidades deben aterrizar en ambos pies para que cuenten como habilidades Apropiaadas 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.)</li> </ul>

SALTOS Y DANCE
NINGUNO de estos ítems (Saltos y Dance) son requeridos. Los Saltos pueden combinarse con pases de gimnasia como lo requirieren algunos pases Avanzados/Élites. El Dance puede ser considerada dentro de la Impresión General de la Hoja si afecta positivamente, pero su incorporación NO garantiza un mayor puntaje.



## 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
4.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li><b>Menos 0.1</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>menores</b>, no solo lo que hace 1 atleta (esto puede ser diferente en equipos con una cantidad reducida de atletas)</li> <li><b>Menos 0.2</b> – Si el equipo presenta <b>múltiples</b> problemas técnicos</li> <li><b>Menos 0.3</b> – Si el equipo presenta problemas técnicos <b>generalizados</b></li> </ul>
VALOR INICIAL EN LANZAMIENTOS	• Se puede descontar un máximo de 0.3 por cada DRIVER. <b>Excepto en Altura de Lanzamientos</b>
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:

<b>Flyer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Flexibilidad uniforme</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul>
<b>Bases/Spotters</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estabilidad de la elevación</li> <li>Postura sólida</li> <li>Pies estacionarios</li> </ul>
<b>Transiciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subidas</li> <li>Desmontes</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra</li> </ul>
<b>Sincronización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión (incluyendo inconsistencias en canons)</li> </ul> <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 LANZAMIENTOS

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

<p><i>Los equipos que SOLO realicen 1 Lanzamiento, perderán automáticamente 0.3 por cada DRIVER con problemas sin importar su gravedad</i></p> <p><i>Los lanzamientos N2 SOLO afecta a equipos N2, NO APLICA a Equipos N3-7 que realicen adicionalmente Lanzamientos N2 para evitar perder automáticamente 0.3 si presentan algún problema</i></p>	
<b>Flyer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Control del cuerpo</li> <li>Ejecución consistente de las habilidades/trucos</li> <li>Posición de los brazos</li> <li>Piernas extendidas/bloqueadas y pies en punta</li> </ul>
<b>Bases/Spotters</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de brazos/piernas para lanzar (Timing)</li> <li>Postura sólida</li> <li>Control</li> <li>Cuna</li> </ul>
<b>Altura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las Bases</li> </ul> <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:

<b>Aproximación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de los brazos hacia la habilidad/pase</li> <li>Braceo/preparación</li> <li>Posición del pecho</li> </ul>
<b>Control del Cuerpo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posición de la cabeza</li> <li>Posición de los hombros/brazos en las habilidades</li> <li>Posición de las caderas</li> <li>Posición de las piernas en las habilidades</li> <li>Control desde una habilidad hacia otra durante un pase</li> <li>Pies en punta</li> </ul>
<b>Aterrizajes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controlados</li> <li>Posición del pecho</li> <li>Pases/habilidades terminadas</li> <li>Habilidades con giros incompletos</li> </ul>
<b>Sincronización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Timing/Precisión</li> </ul> <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
-----------	---

## ANIMACIÓN | CHEER

<b>INFORMACIÓN ADICIONAL</b>		<b>Porcentaje de tiempo en que se demuestra cada ítem descrito de forma EXCELENTE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>La porción de Animación debe realizarse ANTES de la porción Musical</li> <li><b>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</b></li> <li>El puntaje de Animación es el promedio de las <b>opiniones o percepción de los Jueces con respecto a la porción de Animación   Cheer</b></li> <li>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.</li> </ul>		- 25%	25% - 50%	50% - 75%	+ 75%	
2.0 - 5.0	<b>HABILIDAD PARA LIDERAR AL PÚBLICO</b> (3.0)	<b>COMPOSICIÓN DE LA ANIMACIÓN</b> • 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
		<b>HABILIDAD Y ENERGÍA PARA LIDERAR AL PÚBLICO</b> • Alientan la participación del público • Voz fuerte • Abarca a todo el público • Proyecta entusiasmo y confianza	0.4	0.6	0.8	1.0
	<b>INCORPORACIÓN DE HABILIDADES</b> (2.0) • Las habilidades NO requieren ser Apropriadas del nivel • Las habilidades realizadas deben hacer la Animación más eficaz	<b>USO EFECTIVO DE PROPS/MOTIONS</b> – Cuándo y cómo se usan los Props. NO es necesario utilizar todos. Tener todos los Props NO garantiza un buen puntaje • <b>Carteles/Banderas:</b> Generan la participación del público, son fáciles de leer y se muestran con tiempo antes de una respuesta • <b>Pompones:</b> Indican colores específicos o momentos en que se debe responder • <b>Megáfonos:</b> Proyectan la voz y ayudan a crear efectos visuales durante la animación • <b>Motions:</b> 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
		<b>USO PRÁCTICO DE HABILIDADES TÉCNICAS</b> – 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 • <b>Elevaciones/Pirámides/Lanzamientos:</b> Ubica el/los atletas en una mayor altura para atraer la atención • <b>Gimnasia/Saltos:</b> Utilizada para resaltar alguna respuesta	0.4	0.6	0.8	1.0
	<b>EJECUCIÓN</b> • <b>Técnica:</b> Elevaciones, Pirámides, Gimnasia, Saltos, etc. Con excelente forma y precisión • <b>Sincronización y Espacialidad:</b> Buen timing de las habilidades realizadas y formaciones definidas	0.4	0.6	0.8	1.0	