

FEDECOLCHEER 2019 • SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN CONSTRUCCIÓN

DIFICULTAD DE ELEVACIONES		
3.0 – 3.5	INFERIOR	Las habilidades presentadas no cumplen el requerimiento del rango Bajo
3.5 – 4.0	BAJO	4 habilidades diferentes apropiadas del Nivel ejecutadas por Gran Parte del equipo
4.0 – 4.5	MEDIO	4 habilidades diferentes apropiadas del Nivel ejecutadas por Gran Parte del equipo, 1 de las cuales es habilidad Elite apropiada del Nivel
4.5 – 5.0	ALTO	4 habilidades diferentes apropiadas del Nivel ejecutadas por Gran Parte del equipo, 2 de las cuales son habilidades Elite apropiadas del Nivel

Para Elevaciones Nivel 6: 4 Todas las habilidades Niveles 5 & 6 serán consideradas "apropiadas del Nivel" para propósitos de evaluación (al menos 2 habilidades diferentes del Nivel 6 son requeridas para puntuar en el rango Alto).

CANTIDAD ELEVACIONES BASADO EN UN GRUPO TRADICIONAL DE 4, EN DIFERENTE O MISMO TIEMPO DENTRO DE LA MISMA SECCIÓN (SIN REICLAR GRUPOS)	
4.0	Menos de la Mayoría del equipo ejecuta una habilidad de construcción apropiada Nivel
4.2	Mayoría del equipo ejecuta una habilidad de construcción apropiada del Nivel
4.4	Gran Parte del equipo ejecuta una habilidad de construcción apropiada del Nivel
4.6	Menos de la Mayoría del equipo ejecuta la misma habilidad de construcción Elite apropiada del Nivel
4.8	Mayoría del equipo ejecuta la misma habilidad de construcción Elite apropiada del Nivel
5.0	Gran Parte del equipo ejecuta la misma habilidad de construcción Elite apropiada del Nivel

CREATIVIDAD DE ELEVACIONES	
2.0 – 2.3	Menos del 50% de las habilidades de elevaciones incorporan ideas visuales, únicas o novedosas. Incluyendo tanto habilidades apropiadas como no del Nivel
2.3 – 2.5	50% de las habilidades de elevaciones incorporan ideas visuales, únicas o novedosas. Incluyendo tanto habilidades apropiadas como no del Nivel

DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS	
4.0	Menos de la Mayoría del equipo ejecuta un lanzamiento
4.5	Mayoría del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del Nivel
5.0	Mayoría del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del Nivel dentro de la misma sección de forma sincronizada o en diferentes tiempos ("canon")

TÉCNICA	
3.5 – 5.0	La habilidad de un equipo para ejecutar parejas, pirámides y lanzamientos con excelente precisión y forma

Controladores para Parejas/Pirámides	Controladores para lanzamientos
<ul style="list-style-type: none"> • Top (Persona Elevada) • Bases/Spotter • Transiciones/Desmontes • Erores obvios • Sincronización 	<ul style="list-style-type: none"> • Top (Persona Lanzada) • Bases/Spotter • Altura • Desmonte/Cuna • Sincronización/Timing

CONTROLADORES DE DIFICULTAD ELEVACIONES/PIRAMIDES
<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad de la habilidad • Porcentaje de participación del equipo • Combinación de habilidades (apropiadas o inferiores al Nivel) • Velocidad de las habilidades ejecutadas

TABLA DE CANTIDAD ELEVACIONES/LANZAMIENTOS		
# ATLETAS	MAYORÍA	GRAN PARTE
5 – 11	1	1
12 – 15	1	2
16 – 19	2	3
20 – 23	3	4
24 – 27	4	5
28 – 30	4	6
31 – 38	5	7

TABLA DE CANTIDAD COED	
# VARONES	# DUPLAS
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

DIFICULTAD DE PIRÁMIDES		
3.0 – 3.5	INFERIOR	Las habilidades presentadas no cumplen el requerimiento del rango Bajo
3.5 – 4.0	BAJO	2 habilidades diferentes apropiadas del Nivel, 2 estructuras ejecutadas por Gran Parte del equipo
4.0 – 4.5	MEDIO	3 habilidades diferentes apropiadas del Nivel, 2 estructuras ejecutadas por Gran Parte del equipo
4.5 – 5.0	ALTO	4 habilidades diferentes apropiadas del Nivel, 2 estructuras ejecutadas por Gran Parte del equipo

CREATIVIDAD DE PIRÁMIDES	
2.0 – 2.3	Menos del 50% de las habilidades de pirámides incorporan ideas visuales, únicas o novedosas. Incluyendo tanto habilidades apropiadas como no del Nivel
2.3 – 2.5	50% de las habilidades de pirámides incorporan ideas visuales, únicas o novedosas. Incluyendo tanto habilidades apropiadas como no del Nivel

CANTIDAD COED – EQUIPOS SENIORS NIVELES 3 & 4 BASADO EN UN GRUPO DE 3, EN DIFERENTE O MISMO TIEMPO DENTRO DE LA MISMA SECCIÓN (SIN REICLAR GRUPOS)		
	Estilo Coed ASISTIDO	Estilo Coed NO-ASISTIDO
3.5	Las habilidades presentadas no cumplen con el requerimiento de 4.0	
4.0	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia las Manos (prep) • Toss hacia las Manos (prep) 	NO APLICA
4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia las Manos (prep), impulso a Extensión • Toss hacia las Manos (prep), impulso a Extensión 	NO APLICA
4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 2-piernas • Toss hacia elevación Extendida en 2-piernas (SOLO Nivel 4) • Walk-in hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo 	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia las Manos (prep) • Toss hacia las Manos (prep)
4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo (SOLO Nivel 4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia las Manos (prep), impulso a Extensión • Toss hacia las Manos (prep), impulso a Extensión
4.8	NO APLICA	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 2-piernas • Toss hacia elevación Extendida en 2-piernas (SOLO Nivel 4) • Walk-in hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo
5.0	NO APLICA	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo (SOLO Nivel 4)

CANTIDAD COED – EQUIPOS WORLDS NIVELES 5 & 6 BASADO EN UN GRUPO DE 3, EN DIFERENTE O MISMO TIEMPO DENTRO DE LA MISMA SECCIÓN (SIN REICLAR GRUPOS)		
	Estilo Coed ASISTIDO	Estilo Coed NO-ASISTIDO
3.5	Las habilidades presentadas no cumplen con el requerimiento de 4.0	
4.0	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 2-piernas • Toss hacia elevación Extendida en 2-piernas • Walk-in hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo 	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia las Manos (prep) • Toss hacia las Manos (prep)
4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia elevación Extendida en 1-pierna 	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia las Manos (prep), impulso a elevación Extendida en 2-piernas • Toss hacia las Manos (prep), impulso a elevación Extendida en 2-piernas
4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Toss entre 1/4 y 3/4 de giro hacia elevación Extendida en 1-pierna 	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 2-piernas • Toss hacia elevación Extendida en 2-piernas • Walk-in hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia las manos (prep), impulso hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo
4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Toss hacia elevación Extendida en 1-brazo • Toss con 1 giro completo hacia elevación Extendida • Toss handvolt hasta con 1/2 giro hacia elevación Extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Walk-in hacia elevación Extendida en 1-pierna/1-brazo • Toss hacia elevación Extendida en 1-pierna
4.8	NO APLICA	<ul style="list-style-type: none"> • Toss entre 1/4 y 3/4 de giro hacia elevación Extendida en 1-pierna
5.0	NO APLICA	<ul style="list-style-type: none"> • Toss hacia elevación Extendida en 1-brazo • Toss con 1 giro completo hacia elevación Extendida • Toss handvolt hasta con 1/2 giro hacia elevación Extendida

Requerido para equipos Senior Coed y Open Coed Niveles 3, 4, 5R y 5 y equipos International Open Coed 5 y 6 solamente. Equipos N4.2, siempre seguirán la tabla de Cantidad de Elevaciones, no la Tabla Coed. Las elevaciones Coed deben ser ejecutadas al mismo tiempo y con la misma subida/entrada y habilidad para recibir el crédito por la cantidad/habilidad. El puntaje en esta categoría puede otorgarse al cumplir con los requerimientos de elevaciones en la lista – independiente de si la elevación tiene una base masculina o femenina. Para obtener el crédito de "NO-ASISTIDO", la habilidad debe ser completamente ejecutada sin asistencia (o contacto con alguna persona extra) desde el inicio hasta el desmonte, y este debe ser hacia una cuna o hacia la superficie de presentación.

FEDECOLCHEER 2019 • SISTEMA DE Puntuación EN Saltos & Gimnasia

DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR/ESTÁTICA (Nivel 1 - 5 Youth, Junior y Restringido)

3.0 - 3.5	INFERIOR	Las habilidades presentadas no cumplen el requerimiento del rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Mayoría del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Gran Parte del equipo ejecuta el mismo pase apropiado del Nivel, el cual debe ser sincronizado desde el inicio del pase
4.5 - 5.0	ALTO	Gran Parte del equipo ejecuta el mismo pase apropiado del Nivel, el cual debe ser sincronizado desde el inicio del pase, más Mayoría del equipo ejecutando un pase apropiado del Nivel

DIFICULTAD DE GIMNASIA DESDE EL LUGAR/ESTÁTICA (Nivel 5 - 6 Worlds)

3.0 - 3.5	INFERIOR	Las habilidades presentadas no cumplen el requerimiento del rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Gran Parte del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Mayoría del equipo ejecuta un pase Elite apropiado del Nivel
4.5 - 5.0	ALTO	Gran Parte del equipo ejecuta un pase Elite apropiado del Nivel dentro de la misma sección

DIFICULTAD CON CARRERA/DINÁMICA (Nivel 1 - 5 Youth, Junior y Restringido)

3.0 - 3.5	INFERIOR	Las habilidades presentadas no cumplen el requerimiento del rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Menos de la Mayoría del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Mayoría del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel
4.5 - 5.0	ALTO	Gran Parte del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel

DIFICULTAD CON CARRERA/DINÁMICA (Nivel 5 - 6 Worlds)

3.0 - 3.5	INFERIOR	Las habilidades presentadas no cumplen el requerimiento del rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Mayoría del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Gran Parte del equipo ejecuta un pase apropiado del Nivel
4.5 - 5.0	ALTO	Mayoría del equipo ejecuta un pase Elite apropiado del Nivel

CONTROLADORES DIFICULTAD

- Grado de dificultad
- Porcentaje de participación de equipo.
- Combinación de habilidades
- Sincronización de las pasadas
- Variedad de las pasadas

DIFICULTAD DE Saltos

3.5	Los saltos ejecutados no cumplen con el requerimiento de 4.0
4.0	Gran Parte del equipo ejecuta 1 salto avanzado
4.5	Gran Parte del equipo ejecuta 2 saltos Avanzados conectados - Deben ser sincronizados y deben incluir variedad Tiny/Mini: Mismos requerimientos, pero NO necesitan ser saltos conectados
5.0	Gran Parte del equipo ejecuta 3 saltos Avanzados conectados o 2 saltos Avanzados conectados + 1 salto Avanzado adicional. Deben ser sincronizados y deben incluir variedad Tiny/Mini: Mismos requerimientos, pero NO necesitan ser saltos conectados

Toda aproximación dentro de los saltos deben ser aproximación "Whip" (movimiento circular de los brazos frente al cuerpo) para que estos se consideren como conectados. El equipo debe ejecutar el set de habilidades requerido o si no obtendrán un puntaje inferior. SALTOS BÁSICOS: Águila o X, Ovílido/Agrupado o Rodillas al Pecho // SALTOS AVANZADOS: Pike, Saltos de Valla Izquierdo/Derecho (Lateral o Frontal), Toe

TABLA DE CANTIDAD GIMNASIA/SALTOS

# ATLETAS	MAYORÍA	GRAN PARTE
5 - 7	2	3
8 - 9	4	5
10 - 11	5	6
12 - 14	6	7
15 - 16	7	9
17 - 19	8	10
20 - 22	10	12
23 - 25	11	13
26 - 27	13	15
28 - 30	14	16
31 - 38	15	18

TÉCNICA

3.5 - 5.0	La habilidad de un equipo para ejecutar la gimnasia estática, gimnasia de carrera y saltos con excelente precisión y forma
-----------	--

Controladores de técnica para la gimnasia

- Preparación/Entrada
- Velocidad
- Control corporal
- Aterrizajes
- Sincronización

Controladores técnica de los saltos

- Posición de los brazos
- Posición de las piernas
- Hiperextensión/Altura
- Aterrizajes
- Sincronización

FEDECOLCHEER 2018 • SISTEMA DE Puntuación GENERAL

DANZA

9.0 - 10	La habilidad de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y valor de entretenimiento, que incorpora una variedad de niveles, cambios de formaciones, trabajo en parejas, juego de piernas y trabajo en suelo. Esto incluye técnica, perfección, sincronización, velocidad y complejidad de los movimientos del baile
----------	--

PRESENTACIÓN

9.0 - 10	La habilidad de un equipo para demostrar un alto nivel de energía y emoción mientras mantiene un genuino entusiasmo y showmanship. Esto incluirá una impresión atlética adecuada
----------	--

COMPOSICIÓN DE RUTINA

9.0 - 10	La habilidad de un equipo para demostrar un espaciado preciso y patrones uniformes de desplazamiento realizados durante la rutina. Esto incluye ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad(es) extras ejecutadas para mejorar el atractivo general.
----------	--



FEDECOLCHEER
Federación Colombiana de Porrismo

FEDECOLCHEER 2019 • SISTEMA DE DESCUENTO

INFRACCIONES DE RUTINA

CAÍDA DE ATLETA – .25

- Caídas hacia la superficie de presentación durante cualquier habilidad de gimnasia y/o salto

Otros Ejemplos:

- Mano, manos o cabeza tocando el suelo en gimnasia o saltos
- Rodilla o rodillas tocando el suelo en gimnasia o saltos

CAÍDA DE CONSTRUCCIÓN – .75

- Cuna o desmonte descontrolado o bajar descontroladamente una habilidad de construcción (no un problema de timing)

Otros Ejemplos:

- La persona elevada cambia el peso y/o se alinea sobre una base o spotter durante una habilidad de construcción, la mayoría del peso de la top cae sobre la base/spotter y este empuja a la empuja devolviéndola a la habilidad
- Base o spotter cayendo al suelo durante una habilidad de construcción

CAÍDA IMPORTANTE DE CONSTRUCCIÓN – 1.25

- Caída de la persona elevada y/o las bases/spotters hacia la superficie de presentación desde una elevación, pirámide o lanzamiento

Otros Ejemplos:

- Top cayendo hacia la superficie de presentación
- Múltiples bases/spotters cayendo hacia la superficie de presentación
- Top aterrizando sobre una base/spotter y producto de ello cae a la superficie de presentación

CAÍDA IMPORTANTE DE CONSTRUCCIÓN – 1.75

Cuando se deben efectuar múltiples descuentos durante una caída individual de elevación o lanzamiento (por un solo grupo), o durante un colapso de pirámide, entonces la suma de estos descuentos no debe ser mayores a 1.75

INFRACCIONES A LAS REGLAS

INFRACCIONES AL LÍMITE DEL ÁREA DE PRESENTACIÓN – .25

El área de presentación es definida por los 12.8 metros de ancho x 16.5 metros de largo que tiene la superficie de competencia. El límite del área de presentación es definido como cualquier borde de seguridad inmediatamente adyacente. Se descontará por cada ocasión en la que un atleta apoye ambos pies fuera del área de competencia. Pisar o pasar por sobre la cinta/velcro que bordea el tapete no se considera como una infracción.

INFRACCIONES AL LÍMITE DEL TIEMPO – .25

Los equipos que excedan 2:30 obtendrán el siguiente descuento:

- 1 o más segundos de tiempo extra resultará en un descuento de .25

El tiempo límite de rutina es de 2:30. La rutina que exceda el tiempo límite corre el riesgo de este descuento. Los jueces utilizarán un cronómetro o similar para medir de forma oficial el tiempo. Sabiendo que existen variables que potencialmente pueden afectar el cronometraje de la rutina, los jueces no descontarán hasta que el reloj/cronómetro se detenga en un tiempo que exceda de 2:33.

INFRACCIONES DE SEGURIDAD

- **.50** – Obtendrán .50 de descuento las habilidades de Gimnasia ejecutada fuera del Nivel y romper las Reglas Generales de Seguridad
- **1.0** – Obtendrán 1.0 de descuento las habilidades de Construcción ejecutadas fuera del Nivel

INFRACCIONES A LA POLÍTICA DE IMAGEN – .25

Obtendrán .25 de descuento coreografía y/o música inapropiada, así como infracciones que rompan la política de imagen

DESCUENTO POR CONDUCTA ANTIDeportiva – 1.0

Cuando un entrenador sostiene una conversación/discusión con un oficial, otro entrenador, atleta, padre/espectador, este debe mantener una adecuada conducta profesional. El no hacerlo resultará en un descuento de 1.0, suspensión del entrenador o descalificación del equipo.



FEDECOLCHEER
Federación Colombiana de Porrismo

FEDECOLCHEER 2019 • INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

POSICIONES DEL CUERPO

- Liberty y Plataforma no son considerados como Posiciones del Cuerpo
- Las Posiciones del Cuerpo incluyen: Heel Stretch, Arco y Flecha, Escorpión, Arabesque, Scale, etc.

CANTIDAD COED

- Deben satisfacer este requerimiento las divisiones: Senior Coed 3 – 5 y los International Open Coed 5 – 6
- Solo se considerarán las habilidades que se encuentran en la tabla de Cantidad Coed
- Al ejecutar la misma habilidad incluye la misma subida/entrada hacia esa habilidad. Las elevaciones pueden ser en diferentes tiempos (“onda/canon”) o al mismo tiempo (sincronizadas) dentro de la misma sección

ESTILO COED

- Consiste en una Base, una Top y un Spotter
- La entrada a la elevación debe ser un Toss o Wak-in
- Walk-in – Antes de subir, Top y Base se encuentran frente a frente con un pie de la Top tomado por la Base
- Toss – Antes de subir, la Top comienza con ambos pies sobre la superficie de presentación y la Base comienza con las manos en la cintura de la Top
- La Base debe estar directamente debajo de la elevación
- La Base y el Spotter no deben estar de frente pecho a pecho

GIMNASIA DESDE EL LUGAR (ESTÁTICA), CON CARRERA (DINÁMICA) Y SALTOS

- Los pases de gimnasia y habilidades de saltos deben aterrizar con ambos pies para que sean considerados como habilidades apropiadas del Nivel y que reciban el crédito para la Dificultad de esos elementos (ejemplo: Saltos con 3/4 de mortal adelante cayendo sentado, flic flacs que aterricen en posición prona, saltos que aterricen en una o ambas rodillas o que aterricen sentados, etc., no serán considerados)
- En los Niveles 1 al 5R – Un mismo pase sincronizado apropiada del Nivel no puede ser utilizado para satisfacer el requerimiento de Mayoría
- **N2** - Ninguna de las habilidades conectadas después del Rondada que son ILEGALES en N1 obtendrán crédito como Habilidades Apropriadas del Nivel 2
- **N3** - Ninguna de las habilidades conectadas después de un Flic flac “Step Out” (que aterriza con primero con un pie y luego realiza 1/2 giro) que son ILEGALES en N2 obtendrán crédito como Habilidades Apropriadas del Nivel 3
- **N4** - Mortal adelante > volteo/voltereta adelante (ILLEGAL en N3) NO se considerarán Habilidades Apropriadas del Nivel 4
- Saltos dentro de un mismo pase no romperá el pase (ej: Toe Touch > Flic flac > Toe Touch > Flic flac es 1 solo pase en N3)
- Saltos-T no son considerados saltos, por lo que romperán el pase en 2 si es que se continúa con más habilidades

SALTOS

- Variedad – Al menos 2 saltos son diferentes

MISMA SECCIÓN

- Una porción de la rutina donde se ejecutan habilidades de un mismo tipo (ejemplo: Sección de gimnasia desde el lugar/estática, sección de lanzamientos, etc.). Para Lanzamientos y Cantidad de Elevaciones/Coed, los atletas no pueden reciclarse en la misma sección.

CONTROLADORES DE DIFICULTAD & TÉCNICA

- Factores que considerarán los jueces cuando van a determinar cierto puntaje dentro de un rango



FEDECOLCHEER
Federación Colombiana de Porrismo

FEDECOLCHEER 2018 • RESUMEN HOJA DE PUNTAJE

NIVELES 2-6

HABILIDADES DE CONSTRUCCIÓN	TOTAL	DIFICULTAD	TÉCNICA	CREATIVIDAD
ELEVACIONES	12.5	5.0	5.0	2.5
PIRÁMIDES	12.5	5.0	5.0	2.5
LANZAMIENTOS	10.0	5.0	5.0	
CANTIDAD DE ELEVACIONES / CANTIDAD COED	5.0	5.0		

HABILIDADES DE SALTOS & GIMNASIA	TOTAL	DIFICULTAD	TÉCNICA
GIMNASIA DESDE EL LUGAR	10.0	5.0	5.0
GIMNASIA CON CARRERA	10.0	5.0	5.0
SALTOS	10.0	5.0	5.0

RUTINA GENERAL	TOTAL	DIFICULTAD
COMPOSICIÓN DE LA RUTINA	10.0	10.0
PRESENTACIÓN	10.0	10.0
DANZA	10.0	10.0

TOTAL	100
--------------	------------

NIVELES 1

HABILIDADES DE CONSTRUCCIÓN	TOTAL	DIFICULTAD	TÉCNICA	CREATIVIDAD
ELEVACIONES	12.5	5.0	5.0	2.5
PIRÁMIDES	12.5	5.0	5.0	2.5
LANZAMIENTOS	10.0	5.0	5.0	
CANTIDAD DE ELEVACIONES / CANTIDAD COED	5.0	5.0		

HABILIDADES DE SALTOS & GIMNASIA	TOTAL	DIFICULTAD	TÉCNICA
GIMNASIA DESDE EL LUGAR	10.0	5.0	5.0
GIMNASIA CON CARRERA	10.0	5.0	5.0
SALTOS	10.0	5.0	5.0

RUTINA GENERAL	TOTAL	DIFICULTAD
COMPOSICIÓN DE LA RUTINA	10.0	10.0
PRESENTACIÓN	10.0	10.0
DANZA	10.0	10.0

TOTAL	90
--------------	-----------

% DE PERFECCIÓN	$(90 \times 100) / 90 = 100$
------------------------	------------------------------

El puntaje de los equipos N1 serán convertidos a Porcentaje de Perfección antes de que se les apliquen los descuentos