



FEDECOLCHEER
FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PORRISMO

SISTEMA COMPARATIVO ALL STAR 2023

INCLUYE LOS DESCUENTOS/ILEGALIDADES

Este documento se debe ser utilizada en las divisiones ALL STAR N5-N7

Destacado o escrito con ROJO, los cambios más relevantes

Destacado o escrito con AZUL, adaptaciones FEDECOLCHEER

ALL STAR INTERNATIONAL N5-N7 2023 • CONSTRUCCIÓN



DIFICULTAD DE ACROBACIA – ALL GIRL (1-20 puntos)	
0	No se realizan habilidades
1.0 – 8.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel
8.0 – 20.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel

DIFICULTAD DE ACROBACIA – COED (1-20 puntos)	
0	No se realizan habilidades
1.0 – 8.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel. No se realizan habilidades con una sola base asistidas o no asistidas
8.0 – 16.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel. Menos de la mayoría realizan habilidades con una sola base asistidas o no asistidas
10.0 – 20.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel y mayoría de los atletas realizan habilidades con una sola base asistidas o no asistidas

TÉCNICA DE ELEVACIONES (1-20 puntos) LA EFECTIVIDAD DE UN EQUIPO DEMONSTRANDO LA APROPIADA FORMA, TIMING, UNIFORMIDAD Y PRECISIÓN	
0	No se realizan habilidades
1.0 – 8.0	Habilidades de acrobacia ejecutadas con estabilidad, flexibilidad y sincronización por debajo del promedio
8.0 – 16.0	Habilidades de acrobacia ejecutadas con estabilidad, flexibilidad y sincronización promedio
16.0 – 20.0	Habilidades de acrobacia ejecutadas con estabilidad, flexibilidad y sincronización por sobre del promedio

TABLA DE MAYORÍA EN LANZAMIENTOS		
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	Fórmula MAYORÍA
10 - 19	2	½ de los grupos + 1 grupo adicional, basado en grupos de 5 personas. Si hay decimales, se redondea hacia el número natural Ejemplo: 20 atletas / 5 = 4, dividido por 2 = 2 + 1 = 3 = 3 grupos
20 - 29	3	
30 - 38	4	

DIFICULTAD DE LANZAMIENTOS (1-5 puntos) NIVEL 1 – NO se permiten lanzamientos, por lo tanto, no se otorgará puntaje por este ítem	
0	No se realizan lanzamientos
1.0 – 2.0	Los lanzamientos realizados NO son apropiados del nivel
2.0 – 3.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza un lanzamiento apropiado del nivel
3.0 – 5.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza un lanzamiento apropiado del nivel

TABLA DE MAYORÍA EN ELEVACIONES/PIRÁMIDES		
# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	Fórmula MAYORÍA
10 - 15	2	½ de los grupos + 1 grupo adicional, basado en grupos de 4 personas. Si hay decimales, se redondea hacia el número natural Ejemplo: 20 atletas / 4 = 5, dividido por 2 = 2.5 + 1 = 3.5 = 3 grupos
16 - 23	3	
24 - 31	4	
32 - 38	5	

LO SIGUIENTE SE CONSIDERA AL PUNTUAR LA DIFICULTAD DE ELEVACIONES Y PIRÁMIDES
<ul style="list-style-type: none"> • Mínimo uso de bases • Grado de dificultad • Porcentaje de participación del equipo • Variedad de subidas, desmontes y elementos de transición • Habilidades adicionales y combinación de habilidades (incluyendo habilidades no apropiadas del nivel)

INFORMACIÓN ADICIONAL
<ul style="list-style-type: none"> • Elevaciones, Pirámides y Lanzamientos 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.

DIFICULTAD DE PIRÁMIDES (1-20 puntos) LA SECCIÓN DE PIRÁMIDE INICIA CUANDO 2 O MÁS ELEVACIONES SE CONECTAN Y TERMINA CUANDO TODAS LAS ELEVACIONES SE SEPARAN/ DESMONTAN	
0	No se realizan habilidades
1.0 – 8.0	Sin estructuras con elementos de transición
8.0 – 16.0	Mínimo uso de habilidades apropiadas del nivel y/o menos de 2 estructuras
10.0 – 20.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades apropiadas del nivel y al menos 2 estructuras

TÉCNICA DE PIRÁMIDES (1-20 puntos) LA EFECTIVIDAD DE UN EQUIPO DEMONSTRANDO LA APROPIADA FORMA, TIMING, UNIFORMIDAD Y PRECISIÓN	
0	No se realizan habilidades
1.0 – 8.0	Pirámides ejecutadas con técnica, flexibilidad y sincronización por debajo del promedio
8.0 – 16.0	Pirámides ejecutadas con técnica, flexibilidad y sincronización promedio
16.0 – 20.0	Pirámides ejecutadas con técnica, flexibilidad y sincronización por sobre del promedio

CREATIVIDAD DE CONSTRUCCIÓN (1-10 puntos)	
1.0 – 3.0	Habilidades visuales, únicas e intrincadas por debajo del promedio
3.0 – 8.0	Habilidades visuales, únicas e intrincadas promedio
8.0 – 10.0	Habilidades visuales, únicas e intrincadas por sobre del promedio

TÉCNICA DE LANZAMIENTOS (1-5 puntos) NIVEL 1 – NO se permiten lanzamientos, por lo tanto, no se otorgará puntaje por este ítem	
0	No se realizan lanzamientos
1.0 – 2.0	Lanzamientos ejecutados con técnica, flexibilidad, sincronización y altura por debajo del promedio
2.0 – 3.0	Lanzamientos ejecutados con técnica, flexibilidad, sincronización y altura promedio
3.0 – 5.0	Lanzamientos ejecutados con técnica, flexibilidad, sincronización y altura por sobre del promedio a excelente

ALL STAR INTERNATIONAL N5-N7 2023 • GIMNASIA



DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA (1-5 puntos)

0	No se realizan habilidades
1.0 – 2.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan 1 habilidad/pase apropiado del nivel y/o MAYORÍA _{MAJORITY} realiza habilidades/pases de un nivel inferior
2.0 – 5.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades/pases apropiados del nivel incluyendo múltiples atletas y múltiples habilidades/pases sincronizados

DIFICULTAD DE GIMNASIA CON CARRERA (1.0-5.0 puntos)

0	No se realizan habilidades
0.1 – 2.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan 1 habilidad/pase apropiado del nivel y/o MAYORÍA _{MAJORITY} realiza habilidades/pases de un nivel inferior
1.0 – 2.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades/pases apropiados del nivel con un mínimo de habilidades/pases sincronizados
2.0 – 5.0	MAYORÍA _{MAJORITY} de los atletas realizan habilidades/pases apropiados del nivel incluyendo múltiples atletas y múltiples habilidades/pases sincronizados

TABLA DE MAYORÍA EN SALTOS/GIMNASIA

# DE ATLETAS	MAYORÍA MAJORITY	
10 - 11	6	
12 - 13	7	
14 - 15	8	
16 - 17	9	
18 - 19	10	
20 - 21	11	
22 - 23	12	
24 - 25	13	
26 - 27	14	
28 - 29	15	
30 - 31	16	
32 - 33	17	
34 - 35	18	
36 - 37	19	
38	20	

Fórmula MAYORÍA
 $\frac{1}{2}$ de los atletas + 1.
 Si hay decimales, se redondea hacia el número natural
 Ejemplo: 20 atletas / 2 = 10 + 1 = 11 atletas

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Saltos y Gimnasia se califican por separado, incluso si están conectados
- **Saltos y Gimnasia** pueden ser realizados de forma acumulativa para cumplir con el criterio de **Dificultad**

DIFICULTAD/TÉCNICA DE SALTOS (1.0-5.0 puntos)

0	No se realizan habilidades
1.0 – 2.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 1-3 saltos. Las habilidades de saltos se ejecutan con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización por debajo del promedio
2.0 – 3.0	Menos de la MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 1-3 saltos. Las habilidades de saltos se ejecutan con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización por sobre el promedio a excelente
3.0 – 4.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 3 saltos avanzados. Las habilidades de saltos se ejecutan con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización promedio a sobre el promedio
4.0 – 5.0	MAYORÍA _{MAJORITY} del equipo realiza 3 saltos avanzados. Las habilidades de saltos se ejecutan con técnica, perfección, flexibilidad y sincronización sobre el promedio a excelente

LO SIGUIENTE SE CONSIDERA AL PUNTUAR LA DIFICULTAD DE SALTOS

- Porcentaje de participación del equipo
- Sincronización
- Altura de los saltos
- Variedad
- Saltos conectados

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}

EJECUCIÓN/TÉCNICA DE GIMNASIA (1.0-5.0 puntos)

LA EFECTIVIDAD DE UN EQUIPO DEMONSTRANDO LA APROPIADA FORMA, TIMING, UNIFORMIDAD Y PRECISIÓN

0	No se realizan habilidades
0.1 – 2.0	Habilidades/pases de gimnasia ejecutadas con técnica y sincronización por debajo del promedio
1.0 – 2.0	Habilidades/pases de gimnasia ejecutadas con técnica y sincronización promedio
2.0 – 5.0	Habilidades/pases de gimnasia ejecutadas con técnica y sincronización por sobre el promedio a excelente



FORMACIONES/TRANSICIONES (1-10 puntos)

LA EFECTIVIDAD DE UN EQUIPO PARA DEMOSTRAR UNA ESPACIALIDAD PRECISA Y PATRONES DE MOVIMIENTOS FLUIDOS

1.0 – 3.0	Bajo el promedio en espacialidad, patrones de movimientos fluidos y grado de dificultad. Con problemas de timing/sincronización durante la rutina junto con un deficiente uso del espacio (área de competencia) y efectos visuales mínimos
3.0 – 8.0	Promedio en espacialidad, patrones de movimientos fluidos y grado de dificultad. Con algunos problemas de timing/sincronización, un buen uso del espacio (área de competencia) y efectos visuales promedio
8.0 – 10.0	Sobre el promedio a excelente en espacialidad, patrones de movimientos fluidos y grado de dificultad. Los cambios de formaciones son limpiamente ejecutados con pocos o nulos problemas de timing/sincronización. Los cambios de formación en toda la rutina agregan impacto visual y emoción. Gran uso del espacio (área de competencia)

IMPRESIÓN GENERAL DE RUTINA Y SHOWMANSHIP (1-10 puntos)

LA EFECTIVIDAD DE UN EQUIPO PARA CREAR UNA EXPERIENCIA COMPLETA, POSITIVA Y MEMORABLE AL DEMOSTRAR ENTUSIASMO Y CONFIANZA GENUINOS CON UN ALTO NIVEL DE ENERGÍA Y EMOCIÓN, MIENTRAS TRANSMITE ESA MISMA ENERGÍA Y EMOCIÓN A QUIENES VEN LA RUTINA

1.0 – 3.0	Bajo el promedio en la efectividad de crear una experiencia completa, positiva y memorable
3.0 – 8.0	Promedio en la efectividad de crear una experiencia completa, positiva y memorable
8.0 – 10.0	Sobre el promedio a excelente en la efectividad de crear una experiencia completa, positiva y memorable

DANCE (1-5 puntos)

LA HABILIDAD DE UN EQUIPO PARA INCORPORAR CAMBIOS DE NIVELES Y FORMACIONES CON HABILIDADES DE DANCE PARA CREAR EFECTOS VISUALES, TRANSICIONES FLUIDAS, MOVIMIENTOS DE PIES, TRABAJO EN PAREJA Y TRABAJO DE SUELO CON UN ALTO NIVEL DE ENERGÍA Y VALOR DE ENTRETENIMIENTO

0	No se realiza Dance
0.1 – 1.0	El Dance tiene mínimas incorporaciones de cambios de niveles y cambios de formación con habilidades de danza que crean limitados efectos visuales con transiciones fluidas, algo de movimientos de pies, trabajo en parejas y trabajo de suelo realizados con baja energía y valor de entretenimiento. Tiene un ritmo lento y no está sincronizado
1.0 – 2.0	El Dance tiene incorporaciones de cambios de niveles y cambios de formación con habilidades de danza que crean algunos efectos visuales con transiciones fluidas, algo de movimientos de pies, trabajo en parejas y trabajo de suelo realizados con buena energía y valor de entretenimiento. Está sincronizado en su mayoría y tiene un ritmo promedio
2.0 – 5.0	El Dance tiene múltiples incorporaciones de cambios de niveles y cambios de formación con habilidades de danza que crean una variedad de efectos visuales con transiciones fluidas, algo de movimiento de pies, trabajo en parejas y trabajo de suelo realizados con buena energía y valor de entretenimiento. Hay una gran sincronización con un ritmo fuerte

CREATIVIDAD DE RUTINA (1-5 puntos)

LA EFECTIVIDAD DE UN EQUIPO PARA IMPLEMENTAR IDEAS INNOVADORAS, VISUALES, ÚNICAS, INTRINCADAS, INCORPORACIONES Y MÚSICA.

1.0 – 2.0	Ideas e incorporaciones mínimamente innovadoras, visuales, únicas y complejas
2.0 – 4.0	Promedio en ideas e incorporaciones innovadoras, visuales, únicas y complejas
4.0 – 5.0	Sobre el promedio a excelente en ideas e incorporaciones innovadoras, visuales, únicas y complejas



ALL STAR INTERNATIONAL N5-N7 2023 • DESCUENTOS/ILEGALIDADES

DESCUENTOS /DEDUCTIONS • POR CADA VEZ QUE OCURRAN

ERROR DE ATLETA (EA) /ATHLETE BOBBLE (AB)

- 1.0**
- Ejemplos:**
- Mano(s) tocando la superficie de presentación en gimnasia
 - Rodilla(s) tocando la superficie de presentación en gimnasia o saltos
 - Giro(s) incompleto(s) – La posición de los pies del atleta al aterrizar se utilizará para determinar la finalización

CAÍDA DE ATLETA (CA) /ATHLETE FALL (AF)

- 2.0**
- Ejemplos:**
- Múltiples partes del cuerpo en la superficie de presentación
 - Caídas hacia la superficie de presentación durante habilidades individuales (gimnasia, saltos, etc.)

ERROR DE CONSTRUCCIÓN (EC) /BUILDING BOBBLE (BB)

- 2.0**
- Ejemplos:**
- Elevaciones, lanzamientos y pirámides que casi se caen desde la posición intentada (si aplica, determinado o medido utilizando a otras elevaciones que se realizan simultáneamente), pero que son salvadas (incluye movimiento excesivo de las bases)
 - Giros hacia cuna evidentemente incompletos (aterrizando en el estómago, etc.)
 - Rodilla o mano tocando la superficie de competencia durante una cuna o desmonte
 - Cuna, desmontar o bajar **controladamente** una acrobacia o pirámide de forma anticipada (que no sea un problema de timing)

CAÍDA DE CONSTRUCCIÓN (CC) /BUILDING FALL (BF)

- 3.0**
- Ejemplos:**
- Cuna, desmontar o bajar **descontroladamente** una acrobacia o pirámide de forma anticipada (que no sea un problema de timing) desde la posición intentada (si aplica, determinado o medido utilizando a otras elevaciones que se realizan simultáneamente)
 - Base cayendo hacia la superficie de presentación durante una cuna o desmonte

CAÍDA SERIA DE CONSTRUCCIÓN (CSC) /MAJOR BUILDING FALL (MBF)

- 4.0**
- Ejemplos:**
- Caídas hacia la superficie de presentación de un grupo de acrobacia, pirámide o lanzamiento (la Flyer aterriza en el suelo)

CAÍDA MÁXIMA DE CONSTRUCCIÓN (MAX) /MAXIMUM BUILDING FALL (MAX)

- 5.0**
- Cuando se debe descontar múltiples veces a un mismo grupo realizando elevaciones o lanzamientos, la suma total no deberá ser mayor a **5 puntos**.

COLAPSO DE PIRÁMIDE (COL) /PYRAMID COLLAPSE (COL)

- 6.0**
- Cuando se debe descontar múltiples veces a una misma estructura/transición (por 2 o más grupos), la suma total no deberá ser mayor a **6 puntos**.

ILEGALIDADES /LEGALITIES

SALIDAS DEL ÁREA DE PRESENTACIÓN /BOUNDARY VIOLATIONS

- 1.0**
- Salirse del área de presentación resultará en **1 punto** de descuento por cada vez que ocurra. Se considera cuando AMBOS pies están fuera del límite del área designada para presentarse y cualquier borde adyacente. Aclaración: El atleta debe tener al menos un pie tocando la superficie de presentación y/o borde adyacente de seguridad para se considere dentro del área de presentación.

INFRACCIONES AL LÍMITE DE TIMEPO /TIME LIMIT VIOLATIONS

- 1.0**
x
Segundo
- El descuento por exceder el límite del tiempo será de **1 punto** por cada segundo extra. El descuento se aplicará a partir de los 2:31
 - Los Productores de Evento deberán informar si existe algún tiempo de gracia o margen de error.

INFRACCIONES AL REGLAMENTO DE SEGURIDAD /SAFETY VIOLATIONS

- 4.0**
- Las infracciones al reglamento de seguridad resultarán en **4 puntos** de descuento por cada vez que ocurran, sin importar la cantidad de atletas/grupos realizando la habilidad ilegal.
 - Los lanzamientos que se inviertan en N5-6 obtendrán un descuento de Ilegalidad
 - Los Productores de Evento deberán informar si existe algún protocolo diferente al descrito en este documento para descontar habilidades ilegales.