

RÚBRICA DE PUNTAJE ALL STARS NOVICE

TODAS LA DIVISIONES DE ALL STARS NOVICE

NIVEL 1 / TINY - MINI / YOUTH



2026



ALL CHEER CHERLEADING COMPANY

SISTEMA DE PUNTAJE – TINY NOVICE 2026



EJECUCIÓN-SALTOS

2.0

Se espera que los atletas demuestren una técnica excelente al realizar cada habilidad. La ejecución de un equipo será determinada por todos los atletas que realicen la habilidad.

- Los puntajes comenzarán en 2.0 y pueden reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 según la falta de ejecución técnica de cada driver.
- .1 - Problemas menores de técnica por parte del equipo
- .2 - Múltiples problemas de técnica por parte del equipo
- .3 - Problemas generalizados de técnica por parte del equipo
- No se descontará más de 0.3 por cada driver.
- Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de ejecución de los equipos.

DRIVERS DE SALTO

Cada driver puede incluir, pero no se limitan a, los siguientes ejemplos:

Posición de Brazos	• Aproximación • Entrada consistente	• Braceo/preparación • Posición de los brazos durante salto(s)
Posición de Piernas	• Piernas extendidas • Pies en punta • Posición de caderas/rotación/hiperextensión	• Altura • Piernas/pies juntos • Posición del pecho
Sincronización	• Timing (El valor deducido no excederán de .1)	

FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0

La capacidad de un equipo para demostrar un espaciado preciso y un movimiento uniforme. El puntaje de Formaciones y Transiciones comenzará en 2.0 y se reducirá en .1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.

CREATIVIDAD DE RUTINA

1.5 - 2.0

La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por el Juez de Construcción, el Juez de Gimnasia y el Juez General y se basa en la incorporación por parte del equipo de ideas innovadoras, visuales e intrincadas a lo largo de la rutina. Cada juez se centra específicamente en las secciones de habilidades que corresponden a sus respectivas categorías y en cómo están compuestas, según se define a continuación.

Juez General: Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y fluidez de la rutina. Las puntuaciones de los jueces generales encapsulan toda la rutina de principio a fin.

Juez de Construcción: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye habilidades tanto de nivel como de algún nivel inferior. Se considerará el ritmo/conexión de las habilidades.

Juez de Gimnasia: Incorporación de patrones visuales claros de gimnasia que enriquezcan las habilidades realizadas.

DANCE

El dance será evaluado como la capacidad del equipo para demostrar una variedad de elementos de dificultad con una ejecución fuerte, basándose en los elementos a continuación.

0.5 - 1.0	Elementos de Dificultad	• Elementos visuales • Variedad de niveles	• Cambios de formaciones • Trabajo de pies • Trabajo en pareja	• Trabajo de suelo • Ritmo
0.5 - 1.0	Ejecución	• Técnica • Perfección	• Fuerza/precisión del movimiento	• Sincronización • Energía/Valor de entretenimiento

SHOWMANSHIP (HABILIDAD ESCÉNICA)

1.0 - 2.0

El Showmanship es un promedio de 3 puntuaciones proporcionadas por los Jueces de Construcción, Gimnasia y General, basadas en la impresión del panel sobre la presentación en su totalidad, abarcando todas las áreas y centrándose en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial. *Esta categoría no se basa en habilidades, pero tomará en cuenta la impresión atlética apropiada a lo largo de la rutina.*

SISTEMA DE CATEGORIZACIÓN POR RENDIMIENTO

SOBRESALIENTE	EXCELENTE	SUPERIOR
Inferior - 7.4 Inferior - 74%	7.5 - 8.9 75% - 89%	9 - 10 90% - 100%



ALL CHEER CHERLEADING COMPANY

SISTEMA DE PUNTAJE – MINI / YOUTH NOVICE 2026



EJECUCIÓN - ELEVACIÓN Y PIRÁMIDE

	Se espera que los atletas demuestren una técnica excelente al realizar cada habilidad. La ejecución de un equipo será determinada por todos los atletas que realicen la habilidad.
4.0	- Los puntajes comenzarán en 4.0 y pueden reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 según la falta de ejecución técnica de cada driver. .1 - Problemas menores de técnica por parte del equipo .2 - Múltiples problemas de técnica por parte del equipo .3 - Problemas generalizados de técnica por parte del equipo - No se descontará más de 0.3 por cada driver. - Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de ejecución de los equipos.

DRIVERS DE ELEVACIÓN/PIRÁMIDE

Cada driver puede incluir, pero no se limitan a, los siguientes ejemplos:

Flyer	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/extendidas y pies en punta
Bases/Spotters	- Estabilidad de la elevación - Postura sólida - Pies estacionarios
Transiciones	- Subidas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad
Sincronización*	Timing *Los equipos que no realicen al menos 1 transición de habilidad del nivel por 2 o más grupos en Elevaciones o Pirámides, recibirán automáticamente una deducción de .3 en Sincronización

FORMACIONES Y TRANSICIONES

1.0 - 2.0	La capacidad de un equipo para demostrar un espaciamento preciso y un movimiento uniforme. El puntaje de Formaciones y Transiciones comenzará en 2.0 y se reducirá en .1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.
-----------	--

DANCE

El dance será evaluado como la capacidad del equipo para demostrar una variedad de elementos de dificultad con una ejecución fuerte, basándose en los elementos a continuación.

0.5 - 1.0	Elementos de Dificultad	- Elementos visuales - Cambios de formaciones - Trabajo de suelo - Ritmo - Variedad de niveles - Trabajo de pies - Trabajo en pareja
0.5 - 1.0	Ejecución	- Técnica - Perfección - Fuerza/precisión del movimiento - Sincronización - Energía/Valor de entretenimiento

SISTEMA DE CATEGORIZACIÓN POR RENDIMIENTO

SOBRESALIENTE	EXCELENTE	SUPERIOR
Inferior - 12.6 Inferior - 70%	12.7 - 16.1 71% - 89%	16.2 - 18 90% - 100%

EJECUCIÓN-SALTOS

	Se espera que los atletas demuestren una técnica excelente al realizar cada habilidad. La ejecución de un equipo será determinada por todos los atletas que realicen la habilidad.
2.0	- Los puntajes comenzarán en 2.0 y pueden reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 según la falta de ejecución técnica de cada driver. .1 - Problemas menores de técnica por parte del equipo .2 - Múltiples problemas de técnica por parte del equipo .3 - Problemas generalizados de técnica por parte del equipo - No se descontará más de 0.3 por cada driver. - Las diferencias de estilo no influirán en la puntuación de ejecución de los equipos.

DRIVERS DE SALTO

Cada driver puede incluir, pero no se limitan a, los siguientes ejemplos:

Posición de Brazos	- Aproximación - Entrada consistente - Braceo/preparación - Posición de los brazos durante salto(s)
Posición de Piernas	- Piernas extendidas - Pies en punta - Posición de caderas/rotación/hiperextensión - Altura - Piernas/pies juntos - Posición del pecho - Aterrizajes
Sincronización	Timing (El valor deducido no excederán de .1)

CREATIVIDAD DE RUTINA

1.5 - 2.0	La Creatividad de Rutina es el promedio de 3 opiniones proporcionadas por el Juez de Construcción, el Juez de Gimnasia y el Juez General y se basa en la incorporación por parte del equipo de ideas innovadoras, visuales e intrincadas a lo largo de la rutina. Cada juez se centra específicamente en las secciones de habilidades que corresponden a sus respectivas categorías y en cómo están compuestas, según se define a continuación. Juez General: Ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y fluidez de la rutina. Las puntuaciones de los jueces generales encapsulan toda la rutina de principio a fin. Juez de Construcción: Incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Subidas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Construcción. Esto incluye habilidades tanto de nivel como de algún nivel inferior. Se considerará el ritmo/conexión de las habilidades Juez de Gimnasia: Incorporación de patrones visuales claros de gimnasia que enriquezcan las habilidades realizadas
-----------	--

SHOWMANSHIP (HABILIDAD ESCÉNICA)

1.0 - 2.0	El Showmanship es un promedio de 3 puntuaciones proporcionadas por los Jueces de Construcción, Gimnasia y General, basadas en la impresión del panel sobre la presentación en su totalidad, abarcando todas las áreas y centrándose en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial. <i>Esta categoría no se basa en habilidades, pero tomará en cuenta la impresión atlética apropiada a lo largo de la rutina.</i>
-----------	--