

ALL CHEER CHEERLEADING COMPANY

CHEERLEADING INTERNATIONAL EVENT PRODUCER

IASF SISTEMA DE PUNTAJE

**DIVISIONES ALL STARS N5 - N6 - N7
INCLUYE DEDUCCIONES E ILEGALIDADES**

DESTACADO O ESCRITO CON **ROJO** LOS CAMBIOS MÁS RELEVANTES
DESTACADO O ESCRITO CON **AZUL** ADAPTACIONES COLOMBIA

ALL CHEER CHEERLEADING COMPANY
2026

DOCUMENTO ELABORADO CON BASE EN LOS REGLAMENTOS OFICIALES FEDECOLCHEER 2026.



DIFICULTAD ELEVACIONES: ALL GIRL*(Acumulativo durante la rutina)*

0	El equipo No ejecuta habilidades
1.0 - 8.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel
8.0 - 20	La MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel

DIFICULTAD ELEVACIONES: COED*(Acumulativo durante la rutina)*

0	El equipo No ejecuta habilidades
1.0 - 8.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel. No hay habilidades estilo COED con o sin asistencia.
8.0 - 16	La MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel y Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades estilo COED con o sin asistencia
8.0 - 20	La MAYORIA del equipo ejecuta habilidades apropiadas del nivel y la MAYORIA del equipo ejecuta habilidades estilo COED con o sin asistencia.
Habilidades transicionales NO contarán para el requisito de elevaciones estilo COED con o sin asistencia.	

DIFICULTAD PIRAMIDES*(Acumulativo durante la rutina)*

0	El equipo No ejecuta habilidades
1.0 - 12	No ejecutan habilidades apropiadas del nivel ó no logran mostrar dos estructuras.
12 - 20	Ejecutan habilidades apropiadas del nivel y al menos dos estructuras.

CONSIDERACIONES DE ELEVACIONES Y PIRAMIDES**Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:**

- Grado de dificultad de las habilidades.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Mínimo uso de bases.
- Variedad de entradas, transiciones y desmontes.
- Habilidades adicionales y combinación de habilidades (incluidas las apropiadas de otros niveles) podrían incrementar el puntaje dentro de un rango.

TÉCNICA DE ELEVACIONES Y PIRÁMIDES
Elevaciones: 20 puntos y Pirámide: 20 puntos

Ejecución, Estabilidad, Flexibilidad, Uniformidad, Sincronización

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 8.0	8.0 - 18.0	18.0 - 20.0

*Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.***ELEVACIONES – MAYORIA DEL EQUIPO (ALL GIRL & COED)**

CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE ELEVACIONES
10 – 15	2
16 – 23	3
24 – 30	4

PIRÁMIDES - MÍNIMO 2 ESTRUCTURAS

Transiciones consecutivas dentro de una pirámide no conseguirán el requisito mínimo de **estructura**. Las estructuras deben cumplir con la definición de "PIRAMIDE" en el glosario de **IASF**.

LANZAMIENTOS - MAYORIA DEL EQUIPO

CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE ELEVACIONES
10 – 19	2
20 – 24	3
25 – 30	4

DIFICULTAD LANZAMIENTOS*(Acumulativo durante la rutina)*

0	No ejecutan lanzamientos
1.0 - 2.0	Ejecutan lanzamientos NO apropiados del nivel.
2.0 - 3.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del nivel
3.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado del nivel

CONSIDERACIONES DE LANZAMIENTO**Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:**

- Grado de dificultad de las habilidades (N5-N7)
- Porcentaje de participación del equipo.
- Variedad.
- Lanzamientos adicionales (incluidos los no apropiados del nivel) podrían incrementar el puntaje dentro de un rango.
- Altura.

TÉCNICA DE LANZAMIENTOS

Ejecución, Flexibilidad, Uniformidad, Sincronización

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.

DIFICULTAD GIMNASIA ESTÁTICA*(Acumulativo durante la rutina)*

0	Ninguna habilidad ejecutada
1.0 - 3.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel o la MAYORIA del equipo una conexión de un nivel inferior.
3.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel incluyendo conexiones con múltiples deportistas y múltiples conexiones sincronizadas.
GIMNASIA ESTÁTICA	
- En N5 al N7, Combinación Salto-Mortal será considerada apropiada del nivel. - En N6 y N7 todas las habilidades con giro y doble giro serán consideradas habilidades apropiadas del nivel.	

DIFICULTAD GIMNASIA CON CARRERA*(Acumulativo durante la rutina)*

0	Ninguna habilidad ejecutada
1.0 - 3.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel o la MAYORIA del equipo una conexión de un nivel inferior.
3.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta una conexión apropiada del nivel incluyendo conexiones con múltiples deportistas y múltiples conexiones sincronizadas
GIMNASIA CON CARRERA:	
En N6 y N7 todas las habilidades con giro y doble giro serán consideradas habilidades apropiadas del nivel.	

CONSIDERACIONES DE DIFICULTAD DE GIMNASIA**Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:**

- Grado de dificultad de las habilidades/pases.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Sincronización.
- Combinación especial.
- Variedad.
- Habilidades adicionales y combinación de habilidades (incluyendo no apropiadas del nivel) Pueden aumentar la puntuación del rango.

GIMNASIA Y SALTOS - MAYORIA DEL EQUIPO

CANTIDAD ATLETAS	MAYORIA DE PASES
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	16

DIFICULTAD Y TÉCNICA DE SALTOS*(Acumulativo durante la rutina)*

0	Ningún salto ejecutado
1.0 - 4.0	Menos de la MAYORIA del equipo ejecuta 3 saltos. Saltos Avanzados
4.0 - 5.0	La MAYORIA del equipo ejecuta 3 saltos avanzados.

SALTOS AVANZADOS

Herkie—Hurdler—Toe Touch (Ruso) —Pike—Double Nine

CONSIDERACIONES DE DIFICULTAD DE SALTOS**Para COMPARAR la dificultad se considera lo siguiente:**

- Porcentaje de participación del equipo.
- Variedad.
- Saltos conectados.
- Sincronización.
- Altura.

INFORMACIÓN ADICIONAL

En niveles 5 al 7 las conexiones individuales se tomarán en cuenta en el proceso de calificación.
 Conexiones sincronizadas son aquellas que pretenden empezar y terminar al mismo tiempo, mientras ejecutadas por más de 1 deportista.

TÉCNICA DE GIMNASIA

Ejecución, Uniformidad, Control corporal, Aterrizajes Sincronización

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

*Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.***TÉCNICA DE SALTOS**

Ejecución, Flexibilidad, Uniformidad, Sincronización

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

Se colocará un cero cuando el equipo no realice habilidades.

CREATIVIDAD DE RUTINA

La capacidad de un equipo para mostrar de manera constante y consistente ideas innovadoras, visuales y creativas a lo largo de todos los elementos de la rutina.

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 4.0	4.0 - 8.0	8.0 - 10.0

FORMACIONES Y TRANSICIONES

La habilidad de un equipo para mostrar un espaciamento preciso, sincronización uniforme, ritmo sólido y un flujo continuo entre los elementos.

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 4.0	4.0 - 8.0	8.0 - 10.0

DIFICULTAD DE BAILE**SE CONSIDERA LO SIGUIENTE:**

- Elementos Visuales
- Variedad de niveles
- Cambios de formaciones
- Ritmo y complejidad
- Trabajo de pies y trabajo de suelo
- Trabajo de parejas
- Participación del equipo

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

Se otorga cero cuando no hubo habilidades ejecutadas

TÉCNICA DE BAILE**SE CONSIDERA LO SIGUIENTE:**

- Perfección
- Sincronización
- Precisión del espacio
- Uniformidad
- Ubicación de los brazos/motions
- Valor de entretenimiento
- Nivel de energía

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

Se otorga cero cuando no hubo habilidades ejecutadas

IMPRESIÓN GENERAL (PERFORMANCE)

La capacidad de un equipo para demostrar altos niveles de energía, valor de entretenimiento, confianza y destreza escénica.

DEBAJO DEL PROMEDIO	PROMEDIO	ENCIMA DEL PROMEDIO
1.0 - 2.0	2.0 - 4.0	4.0 - 5.0

DEDUCCIONES NIVELES 5 AL 7 IASF

CAIDA DE ATLETA - 1.0 PUNTO POR OCURRENCIA

CAIDAS A LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN EN GIMNASIA O SALTOS.

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
- Mano o manos al piso en gimnasia o saltos. - Rodilla o rodillas al piso en gimnasia o saltos - Giros incompletos durante gimnasia (La posición de aterrizaje de los pies será usada para determinar si los giros se completan).	Un atleta que tropieza mientras camina durante una transición.

CAÍDA GRAVE DE ATLETA - 2.0 PUNTOS (POR CADA OCURRENCIA)

MÚLTIPLES PARTES DEL CUERPO CAEN A LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DURANTE GIMNASIA Y/O SALTOS

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
Múltiples partes del cuerpo tocan en gimnasia y/o saltos. EJ: manos y rodillas, glúteos y manos, etc.	Un atleta que tropieza mientras camina durante una transición

BOBBLE DE ACROBACIA - 2.0 PUNTOS (POR CADA OCURRENCIA)

HABILIDADES DE ACROBACIA QUE CASI CAEN, PERO SON RECUPERADAS

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
- Bajar de una elevación desde posición extendida hacia nivel de prep (sin que sea un problema de sincronización) - Base o spotter que cae a la superficie de presentación durante una habilidad de acrobacia. - Flyer se inclina y/o apoya peso sobre bases/spotters y es empujada de regreso hacia la habilidad/elevación. - Habilidades de pirámide que hubieran caído, sino tuvieran el soporte del conector o conectores. - Ambos pies de la flyer tienen contacto con la superficie de presentación durante una cuna/prona (excluyendo cuando toca con 1 solo pie) - Mano(s) de la flyer tienen contacto con la superficie de presentación durante una cuna/prona - Caídas a la superficie de presentación desde un nugget, parada en muslos y/o elevación al nivel de cintura sobre sus pies (sin incluir problemas de sincronización).	- Omitir una habilidad - Soltar o perder una posición corporal - Excesivo movimiento de las bases - Flyer que recuperando el equilibrio - Problemas de timing.

CAÍDA DE ACROBACIA - 3.0 PUNTOS (POR CADA OCURRENCIA)

CAÍDAS DESDE UNA HABILIDAD O TRANSICIÓN DE ACROBACIA

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
- Caídas a cuna / posición de entrada / prono (facial). - Elevación tipo coed (con o sin asistencia) que cae a la superficie de presentación con asistencia de base y/o spotter	- Bajar de una elevación desde posición extendida hacia nivel de prep.

CAÍDA GRAVE DE ACROBACIA - 4.0 PUNTOS (POR CADA OCURRENCIA)

CAÍDAS HACIA LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DESDE HABILIDADES DE ACROBACIA DE LA FLYER Y/O LAS BASES/SPOTTERS

EJEMPLOS	ESTO NO INCLUYE
- Múltiples bases y/o spotters caen a la superficie de presentación. - Flyer cae sobre la base y/o spotters, quienes a su vez caen a la superficie de presentación. - Elevación tipo coed (con o sin asistencia) donde la flyer cae sobre la superficie de presentación sin asistencia de bases o spotter.	- Flyer que es puesta en la superficie de presentación desde una habilidad de acrobacia o transición y luego se cae. (esto incluye tropezar mientras camina).

IASF ILEGALIDADES

VIOLACIONES DE SEGURIDAD O CANTIDAD DE ATLETAS (MÍNIMO O MÁXIMO PERMITIDO)

4.0 PUNTOS DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

Violación de seguridad (N1-N6): Habilidad no permitida en Nivel 6.

Violación de seguridad (N7): Habilidad no permitida en Nivel 7.

4.0 PUNTOS POR CADA ATLETA (NO CUMPLE CON EL MÍNIMO DE ATLETAS O EXCEDE EL MÁXIMO PERMITIDO).

HABILIDADES FUERA DEL NIVEL

1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

Violación habilidad fuera de nivel (N1-N5): Habilidad de acrobacia o gimnasia ejecutada esta por fuera del nivel, pero es legal en nivel 6.

VIOLACIONES DE LÍMITE DE TIEMPO

1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA SEGUNDO FUERA DE TIEMPO

- Por ejemplo, el tiempo límite de deducciones comienza a los 2:31.00 si el tiempo límite de la rutina es 2:30.00.

SALIDAS DEL ÁREA DE PRESENTACIÓN

1.0 PUNTO DE DEDUCCIÓN POR CADA OCURRENCIA

- Una ocurrencia es definida como AMBOS pies por fuera de la superficie de presentación y cualquier protector de seguridad adyacente a los bordes.
- **Aclaración:** Un deportista debe tener al menos 1 pie tocando la superficie de presentación y/o protector de seguridad adyacente para ser considerado dentro del área.