

RÚBRICA ALL CHEER PARENTS NOVICE - 2026 -

APLICA PARA LAS DIVISIONES DE ALL STARS CHEER

NIVEL 1 NOVICE



2026



CATEGORÍA ALL CHEER PARENTS NOVICE DIVISION

La categoría **ALL CHEER PARENTS NOVICE** ha sido creada con el propósito de fomentar la participación de padres, madres y acudientes que deseen vincularse al deporte del porrismo en un ambiente recreativo, formativo y de integración familiar.

Esta categoría corresponde a una adaptación de la categoría **Novice convencional**, permitiendo la ejecución de una rutina con elementos correspondientes al **Nivel 1**, sin restricciones adicionales sobre las habilidades permitidas dentro de dicho nivel. Las rutinas deberán tener una duración máxima de **1 minuto y 30 segundos (1:30)**.

El sistema de evaluación estará enfocado exclusivamente en los siguientes criterios:

- Ejecución.
- Coreografía.

No se evaluará el grado de dificultad de las habilidades, por lo que la calificación se centrará en la correcta ejecución técnica, la sincronización, la presentación, la creatividad y el desempeño general del equipo.

Como reconocimiento al esfuerzo y desempeño de los participantes, se realizará premiación de podio (1.º, 2.º y 3.º lugar) para los equipos que obtengan las mejores calificaciones de acuerdo con los criterios de evaluación establecidos.

ALL CHEER COMPANY podrá realizar las adaptaciones que considere necesarias para el adecuado desarrollo de esta categoría, manteniendo como objetivo principal promover la participación, la inclusión, la integración familiar y el crecimiento del deporte en un entorno seguro, formativo y recreativo.



ALL CHEER CHEERLEADING COMPANY

RÚBRICA ALL CHEER PARENTS NOVICE 2026 - GENERAL



EJECUCIÓN - ELEVACIÓN Y PIRÁMIDE

4.0	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 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 - Fuerza/precisión del movimiento - Sincronización - Perfección - 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

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 - 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>
-----------	--



ALL CHEER CHEERLEADING COMPANY

RÚBRICA ALL CHEER PARENTS NOVICE 2026 - GENERAL



DIVISIONES ALL STAR NOVICE PARENTS (ADAPTADO PARA COLOMBIA)	
DIFERENCIAS CON EL REGLAMENTO ALL STAR ELITE/INTERNATIONAL	
A. TIEMPO	
Las rutinas NO deben exceder de 1:30	
B. LANZAMIENTOS	
NO se permiten. Esto incluye lanzamientos desde esponja/posición de carga. Cunas desde el nivel de cintura NO se permiten.	
C. GIMNASIA	
Las habilidades de gimnasia son permitidas y deberán seguir las reglas de ese nivel, pero NO serán requeridas/evaluadas.	
NOVICE PARENTS: Las ÚNICAS habilidades de gimnasia permitidas son habilidades del Nivel 1 (Revisar reglas correspondientes al nivel).	
D. ELEVACIONES Nivel 1 (SIN RESTRICCIONES) (Revisar reglas correspondientes al nivel).	