

# 2018 - 2019 SISTEMA DE EVALUACION - ELEVACIONES & PIRAMIDES

ELEVACIONES DIFICULTAD		
3.0 - 3.5	<b>POR DEBAJO</b>	Habilidades realizadas que no cumplen el requisito Bajo
3.5 - 4.0	<b>BAJO</b>	4 diferentes habilidades apropiadas al nivel ejecutadas por más del equipo
4.0 - 4.5	<b>MEDIO</b>	4 diferentes habilidades apropiadas al nivel ejecutadas por más del equipo, 1 de las cuales es apropiada al nivel Elite
4.5 - 5.0	<b>ALTO</b>	4 diferentes habilidades apropiadas al nivel ejecutadas por más del equipo, 2 de las cuales son apropiadas al nivel Elite

Para elevaciones Nivel 6: Todas las habilidades apropiadas para nivel 5 & 6 serán consideradas como apropiadas para propósitos de puntuación (a lo menos 2 diferentes habilidades de Nivel 6 son requeridas para puntuar en el nivel alto).  
Habilidades de Elevaciones solo recibirán crédito completo si ellas muestran control a través de impulso o transición a otra habilidad.

CANTIDAD ELEVACION/PIRAMIDE		
# DE ATLETAS	MAYORIA	MAS
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

CANTIDAD COED	
# DE VARONES EN EL EQUIPO	# DE ELEVACIONES
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

PIRAMIDE DIFICULTAD		
3.0 - 3.5	<b>POR DEBAJO</b>	Habilidades realizadas que no cumplen el requisito Bajo
3.5 - 4.0	<b>BAJO</b>	2 diferentes habilidades apropiadas al nivel, 2 estructuras realizadas por más del equipo
4.0 - 4.5	<b>MEDIO</b>	3 diferentes habilidades apropiadas al nivel, 2 estructuras realizadas por más del equipo
4.5 - 5.0	<b>ALTO</b>	4 diferentes habilidades apropiadas al nivel, 2 estructuras realizadas por más del equipo

ELEVACIONES CANTIDAD	
<small>(BASADOS EN UN TRADICIONAL GRUPO DE 4, CANON O SINCRONIZADO)</small>	
4.0	Menos de la Mayoría del equipo realiza una habilidad de elevación apropiada al nivel.
4.2	Mayoría del equipo realiza una habilidad de elevación apropiada al nivel.
4.4	Más del equipo realiza una habilidad de elevación apropiada al nivel.
4.6	Menos de la mayoría del equipo realiza la misma habilidad de elevación Elite apropiada al nivel.
4.8	Mayoría del equipo realiza la misma habilidad de elevación Elite apropiada al nivel.
5.0	Más del equipo realiza la misma habilidad de elevación Elite apropiada al nivel.

CANTIDAD COED - NIVEL 3 & 4 EQUIPOS SENIOR (BASADO EN UN GRUPO DE 3, CANON O SINCRONIZADO EN LA MISMA SECCION)		
	Estilo Coed Toss <b>ASISTIDO</b>	Estilo Coed Toss <b>SIN ASISTENCIA</b>
3.5	Habilidades estilo COED realizadas que no cumplen los requisitos de 4.0	
4.0	Walk-in a las manos Toss a las manos	N/A
4.2	Walk-in a las manos, press extensión Toss a las manos, press extensión	N/A
4.4	Walk-in a elevación en Extensión a dos piernas Toss a extensión a dos piernas (Sólo Nivel 4) Walk-in a las manos press a elevación en Extensión en una pierna/un brazo Toss a las manos press a elevación en Extensión en una pierna/un brazo	Walk-in a las manos Toss a las manos
4.6	Walk-in a elevación en extensión en una pierna/un brazo Toss a elevación en extensión en una pierna/un brazo (Sólo Nivel 4)	Walk-in a las manos, press extensión Toss a las manos, press extensión
4.8	N/A	Walk-in a extensión en dos piernas Toss a extensión en dos piernas (Sólo Nivel 4) Walk-in a las manos, press a elevación en extensión en una pierna/un brazo Toss a las manos, press a elevación en extensión en una pierna/un brazo
5.0	N/A	Walk-in a elevación en extensión en una pierna/un brazo Toss a elevación en extensión en una pierna / un brazo (Sólo Nivel 4)

DIFICULTAD LANZAMIENTOS	
4.0	Menos de la mayoría del equipo ejecuta lanzamientos.
4.5	Mayoría del equipo ejecuta lanzamientos apropiados al nivel.
5.0	Mayoría del equipo ejecuta un lanzamiento apropiado al nivel sincronizado o no, en la misma sección.

CANTIDAD COED - EQUIPOS NIVEL 5 & 6 EQUIPOS WORLDS		
	Estilo Coed Toss <b>ASISTIDO</b>	Estilo Coed Toss <b>SIN ASISTENCIA</b>
3.5	Habilidades estilo coed realizadas que no cumplen con el requisito 4.0	
4.0	Walking a elevación a extensión a dos pies Toss a elevación a extensión en dos pies Walking a las manos luego a elevación a extensión en un pie/elevación un brazo Toss a las manos luego a elevación a extensión en un pie/elevación un brazo	Walking a las manos Toss a las manos
4.2	Walking a elevación a extensión en un pie/elevación un brazo Toss a elevación a extensión en un pie/elevación a un brazo	Walking a las manos luego extension Toss a las manos luego extension
4.4	Toss ¼ - ¾ de giro a extensión a elevación en un pie.	Walk-in a extensión en dos piernas Toss a extensión a elevación en dos piernas Walk-in a manos luego a elevación en extensión en una pierna/un brazo Toss a las manos luego a elevación a extensión en una pierna/un brazo
4.6	Toss extensión a elevación en un brazo Toss subida con giro a elevación extendida Toss inversión adelante con 1/2 giro a elevación en extensión	Walk-in a elevación a extensión en una pierna/un brazo Toss a elevación en extensión en una pierna
4.8	N/A	Toss 1/4 -3/4 de giro a elevación en extensión en una pierna
5.0	N/A	Toss a extensión a elevación en un brazo Toss subida giro completo a elevación en extensión Toss inversión adelante con 1/2 giro a elevación en extensión

Elevaciones Coed deben ser realizadas con la misma subida (toss o walk-in) y la misma habilidad para recibir crédito de Cantidad. Para crédito sin asistencia, toda la habilidad debe ser realizada sin asistencia, hasta el desmonte real de la habilidad a una cuna o hacia la superficie de competencia.  
Elevaciones Coed deben tener un desmonte/impulso hacia la superficie de competencia controlado para recibir todo el crédito de Cantidad Coed.

MANEJADORES DE DIFICULTAD	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Grado de dificultad.</li> <li>Porcentaje de Participación del Equipo.</li> <li>Combinación de habilidades (apropiado o no al nivel).</li> <li>Ritmo de las habilidades realizadas.</li> </ul>	

TECNICA	
3.5 - 5.0	La capacidad de un equipo para ejecutar Elevaciones, Pirámides, y Lanzamientos, con excelente precisión y forma.
<b>MANEJADORES ELEVACIONES/PIRAMIDES</b>	<b>MANEJADORES LANZAMIENTOS</b>
Flyer/Tor Bases/Vigilantes Transiciones/Desmontes Errores Obvios Sincronización	Flyer/Top Bases/Vigilantes Altura Cuna/Recepción Sincronización/Timing

# 2018 - 2019 SISTEMA DE EVALUACION - GIMNASIA

## GIMNASIA EN EL LUGAR DIFICULTAD (Nivel 1 - 5 Youth, Junior & Restricted)

3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Habilidades realizadas no cumplen el requisito de rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Mayoría del equipo realiza un pase apropiado al nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Más del equipo realiza el mismo pase apropiado al nivel que debe ser sincronizado desde el inicio del pase.
4.5 - 5.0	ALTO	Más del equipo realiza el mismo pase apropiado al nivel el cual debe ser sincronizado desde el inicio del pase, más la Mayoría del equipo realiza un pase adicional apropiado al nivel.

## GIMNASIA EN EL LUGAR DIFICULTAD (Nivel 5 - 6 Worlds)

3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Habilidades realizadas que no cumplen el requisito de rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Más del equipo realiza un pase apropiado al nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Mayoría del equipo realiza un pase apropiado al nivel Elite.
4.5 - 5.0	ALTO	Más del equipo realiza un pase apropiado al nivel Elite en la misma sección.

## GIMNASIA CORRIENDO DIFICULTAD (Nivel 1 - 5 Youth, Junior & Restricted)

3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Habilidades realizadas que no cumplen el requisito de rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Menos de la mayoría del equipo realiza un pase apropiado al nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Mayoría del equipo realiza un pase apropiado al nivel.
4.5 - 5.0	ALTO	Más del equipo realiza un pase apropiado al nivel.

## GIMNASIA CORRIENDO DIFICULTAD (Nivel 5 - 6 Worlds)

3.0 - 3.5	POR DEBAJO	Habilidades realizadas que no cumplen el requisito de rango Bajo
3.5 - 4.0	BAJO	Mayoría del equipo realiza un pase apropiado al nivel
4.0 - 4.5	MEDIO	Más del equipo realiza un pase apropiado al nivel.
4.5 - 5.0	ALTO	Más del equipo realiza un pase apropiado al nivel Elite en la misma sección.

## SALTO DIFICULTAD

3.5	Habilidades realizadas que no cumplen con el requisito 4.0
4.0	Más del equipo realiza 1 salto avanzado.
4.5	Más del equipo realiza 2 saltos avanzados conectados. Debe ser sincronizado y debe incluir variedad. Tiny/Mini: Más del equipo realiza 2 saltos avanzados deben ser sincronizados, pero NO necesitan estar conectados.
5.0	Más del equipo realiza 3 saltos avanzados conectados o 2 saltos avanzados conectados más 1 salto avanzado adicional. Deben ser sincronizados e incluir variedad. Tiny/Mini: Más del equipo realiza 3 saltos avanzados que deben ser sincronizados, pero NO necesitan estar conectados.

Todas las preparaciones en los saltos deben usar preparación whip para ser considerado conectado. Equipos debe realizar la habilidad requerida o recibirán el puntaje más bajo. SALTOS BASICOS: Salto águila, Rodillas al pecho // SALTOS AVANZADOS: Pike, Patada frontal derecha/izquierda (de frente o de lado), Toe Touch

## TABLA CANTIDAD GIMNASIA/SALTOS

# DE ATLETAS	MAYORIA	MAS
5 - 7	3	4
8 - 9	4	6
10 - 11	5	7
12 - 14	6	9
15 - 16	7	11
17 - 19	8	12
20 - 22	10	15
23 - 25	11	17
26 - 27	13	19
28 - 30	14	21
31 - 38	15	23

## MANEJADORES DE DIFICULTAD

- Grado de dificultad.
- Porcentaje de participación del equipo.
- Combinación de habilidades.
- Sincronización de los pases.
- Variedad de pases.

## TECNICA

3.5 - 5.0	La capacidad de un equipo para ejecutar Gimnasia en el Lugar, Gimnasia Corriendo, y Saltos, con excelente precisión y forma.
MANEJADORES GIMNASIA LUGAR/CORRIENDO	MANEJADORES SALTOS
Enfoque Velocidad Control de Cuerpo Aterrizajes Sincronización	Posición de Brazos Posición de Piernas Hiperextensión/Altura Aterrizajes Sincronización

# 2018 - 2019 SISTEMA DE EVALUACION - OVERALL

## CREATIVIDAD ELEVACIONES

2.0 - 2.5

Habilidades de elevaciones que incorporen ideas visuales, innovadoras, y únicas. Esto incluye habilidades apropiadas y no apropiadas al nivel.

## CREATIVIDAD PIRAMIDES

2.0 - 2.5

Habilidades de pirámide que incorporen ideas visuales, innovadoras, y únicas. Esto incluye habilidades apropiadas y no apropiadas al nivel.

## DANCE

9.0 - 10

La capacidad de un equipo de demostrar un alto nivel de energía y entretenimiento valor que debe incorporar múltiples elementos visuales incluyendo una variedad de niveles, cambios de formación, trabajo en pareja, trabajo de pies, y trabajo de suelo. Esto incluye técnica, perfección, sincronización, ritmo y complejidad de movimientos de danza realizados.

## EJECUCION

9.0 - 10

La capacidad de un equipo de demostrar altos niveles de energía y emoción mientras mantiene un entusiasmo genuino y teatralidad. Esto incluirá una apropiada impresión atlética durante la rutina.

## COMPOSICION RUTINA

9.0 - 10

La capacidad de un equipo de demostrar una precisa utilización del espacio y similitud de patrones de movimiento realizados en toda la rutina. Esto incluye ideas innovadoras, visuales, y complejas, así como, cualquier habilidad adicional realizada para mejorar el atractivo general.