

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

DIVISIÓN CHEER



ASMEX
C H E E R & D A N C E

© ASMEX Cheer & Dance 2023

www.asmex.mx

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CONSTRUCCIÓN

ELEVACIONES/SUBIDAS/PAREJAS

DIFICULTAD (MAX 9 PTS)	
5 Puntos	No se ejecutan 4 elementos apropiados del Nivel.
6 Puntos	4 elementos diferentes realizadas por el 51% del equipo (acumulativo).
7 Puntos	2 elementos diferentes apropiados del Nivel realizados por el 51% del equipo ejecutados al mismo tiempo en la misma sección o en roll off sin reciclar atletas.
8 Puntos	3 elementos diferentes apropiados del Nivel realizados por el 51% del equipo ejecutados al mismo tiempo en la misma sección o en roll off sin reciclar atletas.
9 puntos	4 elementos diferentes apropiados del Nivel realizados por el 51% del equipo ejecutados al mismo tiempo en la misma sección o en roll off sin reciclar atletas. - Nivel 7: Al menos 2 elementos deben de ser de Nivel 7. - Equipos Mixtos: 3 elementos diferentes apropiados del Nivel realizados por el 51% del equipo, más 1 elemento adicional estilo COED.

EJECUCIÓN (MAX 8 PTS)	
0.2 Puntos	Errores menores, no solo 1 atleta.
0.4 puntos	Múltiples errores técnicos del equipo.
0.6 Puntos	Errores técnicos generalizados en el equipo.
- El Score comenzará en 8 puntos y pueden deducirse 0.2, 0.4 o 0.6 basado en fallas técnicas en la ejecución. - No se deducirá más de 0.6 por un solo punto o driver.	

DRIVERS POR GRADO DE DIFICULTAD, MÁXIMA PARTICIPACIÓN, RITMO Y CONEXIÓN (MAX 3.0 PTS)

Una vez determinado el puntaje de **Dificultad de Elevaciones**, cada subida será valorada en base al siguiente criterio: **Grado de Dificultad, Máxima Participación, Ritmo y Conexión** para un máximo total de **3 puntos**.

GRADO DE DIFICULTAD (MAX 1.6 PTS)		
Subidas	Avanzado 51%	Elite 51%
Subida #1	0.2	0.4
Subida #2	0.2	0.4
Subida #3	0.2	0.4
Subida #4 o Estilo Coed	0.2	0.4

MÁXIMA PARTICIPACIÓN (MAX 1.2 PTS)		
Apropiado 70% o Avanzado 51%	Avanzado 70% o Elite 51%	Elite 70%
0.8	1	1.2
Aplicable en el rango 7-9 puntos presentando en roll off o sincronizado en la misma sección sin reciclar atletas		

RITMO Y CONEXIÓN (MAX 0.2 PTS)	
0.2	La mayoría de la secuencia tiene consistencia, ritmo rápido y conexión.
Aplicable en el rango de 9 puntos.	

PIRÁMIDES

DIFICULTAD (MAX 8 PTS)	
4-5 Puntos	No se ejecutan al menos 2 elementos apropiados del Nivel y 2 estructuras.
5-6 Puntos	2 diferentes elementos apropiados del nivel y 2 estructuras diferentes (acumulativo).
6-7 Puntos	3 diferentes elementos apropiados del nivel y 2 estructuras diferentes ejecutadas por el 51% del equipo (acumulativo).
7-8 Puntos	4 diferentes elementos apropiados del nivel y 2 estructuras diferentes ejecutadas por el 51% del equipo (acumulativo).

EJECUCIÓN (MAX 8 PTS)	
0.2 Puntos	Errores menores, no solo 1 atleta.
0.4 puntos	Múltiples errores técnicos del equipo.
0.6 Puntos	Errores técnicos generalizados en el equipo.
- El Score comenzará en 8 puntos y pueden deducirse 0.2, 0.4 o 0.6 basado en fallas técnicas en la ejecución. - No se deducirá más de 0.6 por un solo punto o driver.	

BASKETS

DIFICULTAD NIVELES 1 - 6 (MAX 4 PTS)	
2 Puntos	40% o menos del equipo ejecuta baskets o no ejecutan baskets de la categoría.
3 Puntos	40% del equipo ejecuta baskets apropiados de la categoría.
4 Puntos	40% del equipo ejecuta baskets apropiados de la categoría en roll off o sincronizados en la misma sección.

EJECUCIÓN (MAX 4 PTS)	
0.2 Puntos	Errores menores, no solo 1 atleta.
0.4 puntos	Múltiples errores técnicos del equipo.
0.6 Puntos	Errores técnicos generalizados en el equipo.
- El Score comenzará en 4 puntos y pueden deducirse 0.2, 0.4 o 0.6 basado en fallas técnicas en la ejecución. - No se deducirá más de 0.6 por un solo punto o driver.	

DIFICULTAD NIVEL 7 (MAX 4 PTS)	
2.0 Puntos	40% o menos del equipo ejecuta baskets o no ejecutan baskets de la categoría.
2.5 Puntos	40% del equipo ejecuta baskets apropiados de la categoría.
3.0 Puntos	40% del equipo ejecuta baskets apropiados de la categoría en roll off o sincronizados en la misma sección.
3.5 Puntos	40% del equipo ejecuta baskets apropiados de la categoría con giro en roll off o sincronizados en la misma sección.
4.0 Puntos	40% del equipo ejecuta baskets apropiados de la categoría (especialidades y/o dobles giros) en roll off o sincronizados en la misma sección.

TABLAS DE CANTIDAD DE GRUPOS DE SUBIDAS, BASKETS Y ELEVACIONE ESTILO COED

CANTIDAD GRUPOS DE SUBIDAS Y BASKETS			
# ATLETAS	40%	51%	70%
5-11	1	1	2
12-15	1	2	3
16-19	2	3	4
20-23	3	4	5
24-27	4	5	6
28-31	5	6	7
32-38	6	7	8

CANTIDAD DE ELEVACIONES ESTILO COED	
# HOMBRES	ELEVACIONES REQUERIDAS
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
20-21	10

NOTAS IMPORTANTES · SUBIDAS/ELEVACIONES/PAREJAS ·	
Grupo de subidas	<ul style="list-style-type: none"> - Elevación con la participación constante de 3 bases + 1 flyer.
Estilo Coed Asistido	<ul style="list-style-type: none"> - Elevación con la participación de 2 bases + 1 flyer. - Es una elevación con cualquier asistencia, contacto o intervención del spotter con la base principal o flyer durante la ejecución de la elevación, excepto en la cuna o desmonte que el reglamento del nivel permita o requiera.
Estilo Coed No Asistido	<ul style="list-style-type: none"> - Elevación con la participación de 1 base + 1 flyer; la base debe ser la misma persona durante la elevación. - Es una elevación que debe iniciar y terminar únicamente con el contacto de 1 base y 1 flyer excepto en la cuna o desmonte que el reglamento permita o requiera.
Especificaciones Generales Estilo Coed Asistido y No Asistido	<ul style="list-style-type: none"> - Los atletas no requieren ser de algún sexo en específico. - Durante las elevaciones debe haber una estancia visiblemente durante al menos 4 tiempos; el tiempo se cuenta desde que la elevación llega y se ve de forma controlada hasta que el(la) Flyer desmonte. - Se deben ejecutar las habilidades presentadas en las tablas de Estilo Coed. - Las únicas elevaciones permitidas en este aspecto son en WALK-IN o TOSS. - Se debe usar el mismo estilo de subida y de desmonte por todos los grupos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

SALTOS Y GIMNASIA

SALTOS

DIFICULTAD SALTOS (MAX 4 PTS)	
1.0 Puntos	Menos del 70% del equipo ejecuta saltos.
2.0 Puntos	51% del equipo ejecuta 1 salto avanzado.
3.0 Puntos	51% del equipo ejecuta 2 saltos avanzados conectados. Deben incluir variedad y estar sincronizados. Equipos Mini: Los saltos deben estar sincronizados, pero NO necesitan estar conectados ni incluir variedad.
4.0 Puntos	70% del equipo ejecuta 3 saltos avanzados conectados o 2 saltos avanzados conectados más 1 salto avanzado adicional. Deben incluir variedad y estar sincronizados. Equipos Mini: Los saltos deben estar sincronizados, pero NO necesitan estar conectados ni incluir variedad.

EJECUCIÓN SALTOS (MAX 4 PTS)	
0.2 Puntos	Errores menores, no solo 1 atleta.
0.2 Puntos	Timing (no excederá este valor en total).
0.4 puntos	Múltiples errores técnicos del equipo.
0.6 Puntos	Errores técnicos generalizados en el equipo.
<ul style="list-style-type: none"> - El Score comenzará en 4 puntos y pueden deducirse 0.2, 0.4 o 0.6 basado en fallas técnicas en la ejecución. - No se deducirá más de 0.6 por un solo punto o driver. 	

GIMNASIA

DIFICULTAD GIMNASIA DE PARADO (MAX 6 PTS)	
3 Puntos	Menos del 70% del equipo ejecuta 1 línea.
4 Puntos	40% del equipo ejecuta 1 línea apropiada de la categoría.
5 Puntos	51% del equipo ejecuta 1 línea apropiada de la categoría.
6 Puntos	51% del equipo ejecuta 1 línea avanzada o elite de la categoría.

DIFICULTAD GIMNASIA EN LÍNEA (MAX 6 PTS)	
3 Puntos	Menos del 70% del equipo ejecuta 1 línea.
4 Puntos	40% del equipo ejecuta 1 línea apropiada de la categoría.
5 Puntos	51% del equipo ejecuta 1 línea apropiada de la categoría.
6 Puntos	51% del equipo ejecuta 1 línea avanzada o elite de la categoría.

EJECUCIÓN GIMNASIA DE PARADO Y EN LINEA (MAX 8 PTS)	
0.2 Puntos	Errores menores, no solo 1 atleta.
0.2 Puntos	Timing (no excederá este valor en total).
0.4 puntos	Múltiples errores técnicos del equipo.
0.6 Puntos	Errores técnicos generalizados en el equipo.
0.6 Puntos	Falta al menos 1 pase apropiado del nivel y sincronizado (gimnasia de parado).
<ul style="list-style-type: none"> - El Score comenzará en 8 puntos y pueden deducirse 0.2, 0.4 o 0.6 basado en fallas técnicas en la ejecución. - No se deducirá más de 0.6 por un solo punto o driver. - El grado de dificultad puede alcanzarse por acumulación. 	

DRIVERS POR GRADO DE DIFICULTAD Y MÁXIMA PARTICIPACIÓN EN GIMNASIA

Una vez que el puntaje de Dificultad en **Gimnasia de Parado** y **Gimnasia en línea** está determinado, cada uno de los elementos serán valorados en base al siguiente criterio: **Grado de Dificultad** y **Máxima Participación**.

Gimnasia de Parado Max. 2 puntos + **Gimnasia en Línea** Max. 2 puntos

GRADO DE DIFICULTAD (MAX 1.2 PTS)	
ELEMENTO #1	
0.2 Puntos	Apropiado por el 40%
0.4 Puntos	Avanzado/Elite por el 40%
ELEMENTO #2	
0.6 Puntos	Avanzado por el 51%
0.8 Puntos	Elite por el 51%
- Para recibir puntos por cada elemento, estos deben ser diferentes.	

MÁXIMA PARTICIPACIÓN MISMA SECCIÓN (MAX 0.8 PTS)	
0.2 Puntos	Apropiado por el 51%
0.4 Puntos	Apropiado por el 70%
0.6 Puntos	Avanzado/Elite por el 51%
0.8 Puntos	Avanzado/Elite por el 70%
- Una sola sección de rutina donde se presentan los elementos (se permite reciclar atletas).	

TABLA DE CANTIDAD SALTOS Y GIMNASIA

Salto: # de Atletas. Gimnasia: # Elementos/pases.

# ATLETAS	40%	51%	70%
5-11	5	6	7
12-15	6	7	9
16-19	8	10	12
20-23	10	13	16
24-27	12	15	19
28-31	14	18	22
32-38	16	20	25

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COREOGRAFÍA

FORMACIONES Y TRANCISIONES (MAX 2.0 PTS)

1.0 - 2.0 Puntos	Habilidad del equipo de demostrar precisión en los espacios, formaciones y transiciones.
-------------------------	--

CREATIVIDAD DE RUTINA (MAX 2.0 PTS)

1.0 - 2.0 Puntos	Overall: Ideas innovadoras, visuales y elaboradas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore la apreciación general de la rutina. El Juez de esta sección considera la rutina de inicio a fin.
	Construcción: Incorporación de elementos creativos, visuales e innovadores al inicio, transición, y bajada de todos los elementos de construcción, incluyendo habilidades que están dentro y fuera del nivel.
	Gimnasia: Incorporación de elementos de gimnasia claros y visuales que mejoran la apreciación de habilidades realizadas.
Creatividad de rutina se basa en la incorporación de ideas visuales e innovadoras durante la rutina. Buscándose dichas características en todas las secciones.	

BAILE (MAX 2.0 PTS)

0.5 - 1.0 Puntos	DIFICULTAD	Elementos visuales, variedad de niveles, cambios de formación, movimiento de pies, trabajo de piso, trabajo en parejas, ritmo.
0.5 - 1.0 Puntos	EJECUCIÓN	Técnica, perfección, fuerza y colocación de motions, sincronización.
Es la habilidad del equipo de demostrar un alto nivel de energía y entretenimiento, mientras se incorpora variedad de dificultad de elementos y se demuestra una ejecución fuerte.		

PERFORMANCE/SHOWMANSHIP (MAX 2.0 PTS)

1.0 - 2.0 Puntos	Se basa en la impresión de la rutina completa abarcando todas las áreas, enfocándose en la energía del equipo, entusiasmo, desempeño, contacto visual y expresiones faciales. Toma en consideración la impresión atlética apropiada durante la rutina.
-------------------------	--

**DRIVERS DE
EJECUCIÓN**

**CONSTRUCCIÓN
Y GIMNASIA**

DRIVERS DE EJECUCIÓN		
ELEMENTO	VALOR INICIAL	DESCRIPCIÓN
ELEVACIONES	8.0 PUNTOS	<p>Es la expectativa para que los atletas demuestren una excelente técnica (forma y precisión) al ejecutar cada elemento. El puntaje de ejecución es determinado por todos los atletas realizando las habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los elementos tienen un valor de ejecución inicial y se deduce 0.2, 0.4, 0.6 basado en el grado de perfección en la ejecución técnica de cada driver. Menos 0.2 si el equipo presenta problemas técnicos menores (no solo lo que hace un atleta). Menos 0.4 si el equipo presenta múltiples problemas técnicos. Menos 0.6 si el equipo presenta problemas técnicos generalizados. Se puede deducir un máximo de 0.6 por cada driver. Las diferencias en el estilo no serán un factor en la deducción de este puntaje <p>Los ejemplos en cada driver son solo una guía general y no serán los únicos a considerar por los jueces.</p>
PIRÁMIDES	8.0 PUNTOS	
GIMNASIA DE PARADO	8.0 PUNTOS	
GIMNASIA DE LINEA	8.0 PUNTOS	
BASKETS	4.0 PUNTOS	
SALTOS	4.0 PUNTOS	

DRIVERS DE EJECUCIÓN ELEVACIONES/PIRÁMIDES	
Cada driver puede incluir, pero no se limita a los siguientes ejemplos.	
FLYER	<ul style="list-style-type: none"> Control del cuerpo. Flexibilidad uniforme. Piernas extendidas/bloqueadas, pies en punta.
BASES/SPOTTERS	<ul style="list-style-type: none"> Estabilidad en la elevación. Posición sólida. Pies estacionarios.
TRANSICIONES	<ul style="list-style-type: none"> Subidas. Desmontes. Control desde un elemento al otro.
SINCRONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Timing/Precisión (incluyendo inconsistencias de movimientos en "canon").

DRIVERS DE EJECUCIÓN BASKETS	
Cada driver puede incluir, pero no se limita a los siguientes ejemplos.	
FLYER	<ul style="list-style-type: none"> Control del cuerpo. Ejecución consistente de elementos. Posición de los brazos. Piernas extendidas/bloqueadas, pies en punta.
BASES/SPOTTERS	<ul style="list-style-type: none"> Uso de los brazos/piernas al lanzar. Posición sólida. Control. Cuna.
ALTURA	<ul style="list-style-type: none"> Distancia entre los pies de la flyer y las manos extendidas de las bases. <i>*No puede descontarse más de 0.2 en altura.</i>
<ul style="list-style-type: none"> Los equipos que solo realicen 1 Lanzamiento perderán automáticamente 0.6 por cada DRIVER con problemas sin importar su gravedad. Vuelos rectos solo afectarán la ejecución de un equipo en Nivel 2. 	

DRIVERS DE EJECUCIÓN GIMNASIA DE PARADO/EN LINEA	
Cada driver puede incluir, pero no se limita a los siguientes ejemplos.	
APROXIMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de los brazos hacia el elemento. • Preparación. • Posición del pecho.
CONTROL DEL CUERPO	<ul style="list-style-type: none"> • Posición de la cabeza. • Posición de los hombros/brazos durante el elemento • Posición de la cadera. • Posición de las piernas. • Control desde un elemento hacia otro. • Pies en punta.
ATERRIJAJES	<ul style="list-style-type: none"> • Controlados. • Posición del pecho. • Elementos terminados. • Habilidades con giros incompletos.
SINCRONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/Precisión. <p>Los equipos que no realicen al menos 1 pase apropiado sincronizado en grupo (2 o más atletas), se les descontará automáticamente 0.6 puntos.</p>

DRIVERS DE EJECUCIÓN SALTOS	
Cada driver puede incluir, pero no se limita a los siguientes ejemplos.	
POSICIÓN DE LOS BRAZOS	<ul style="list-style-type: none"> • Aproximación. • Movimiento consistente en la entrada. • Braceo/preparación. • Posición de los brazos durante el salto.
POSICIÓN DE LAS PIERNAS	<ul style="list-style-type: none"> • Piernas extendidas. • Pies en punta. • Posición/rotación de caderas/hiperextensión. • Altura. • Piernas/pies juntos. • Posición del pecho. • Aterrizajes.
SINCRONIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Timing/precisión. <p>No puede descontarse más de 0.2 por sincronización.</p>

IMPORTANTE

- Documento exclusivo, prohibida su copia, reproducción o alteración sin la autorización de ASMEX.
- Las actualizaciones y modificaciones a los criterios del presente documento están sujetas exclusivamente a discreción de ASMEX.
- Para dudas o aclaraciones respecto a la interpretación del presente documento favor de comunicarse con su asesor quien dará aviso al área técnica de ASMEX y determinará lo procedente.
- Para su aplicación prevalecerá siempre la versión más reciente publicada en nuestro sitio web www.asmex.mx