

2017 - 2018 SISTEMA DE EVALUACION

INFORMACION GENERAL

POSICIONES DE CUERPO (FIGURAS)

- Liberty y plataforma no son consideradas posiciones de cuerpo o figura.
- Posiciones de cuerpo incluye: Stretch, archo y flecha, arabesque, scale, scorpion, etc.

CANTIDAD COED

- Nivel 3 - 5 Senior Coed y Nivel 5 - 6 International Open Coed deben cumplir este requerimiento.
- Solo las habilidades listadas en la tabla de requerimientos Coed contarán para Cantidad Coed.
- Realizar la misma habilidad incluye realizar la misma entrada (subida) a la habilidad. Elevaciones pueden ser sincronizadas o no (canon).

ESTILO COED

- Consiste en una base, una Top/flyer y un spotter o vigilante.
- Entrada (subida) debe ser Toss o Walk-In.
- Toss - La Top/flyer comienza con ambos pies sobre la superficie de competencia. Base comienza con las manos sobre la cintura de la Top/flyer.
- Walk-In - La Top/flyer y la base comienzan mirándose con un pie tomado para subir.
- La base debe estar directamente bajo la elevación.
- La base y el Spotter (vigilante) no pueden estar pecho con pecho.

GIMNASIA EN EL LUGAR

- Pases de gimnasia debe aterrizar sobre los pies considerando el nivel apropiado (Ej. Salto 3/4 mortal adelante a caer sentado, flic flac para aterrizar en una posición prono no contará como un pase de nivel apropiado, etc.)

SALTOS

- Variedad - Al menos 2 saltos diferentes.

MISMA SECCION

- Una porción de la rutina en donde las habilidades de un set de habilidades (Ej. Gimnasia en el Lugar, Lanzamientos, etc.) son realizadas.

MANEJADORES - DIFICULTAD & TECNICA

- Factores que los jueces considerarán cuando determinen un puntaje dentro de un rango.

NIVEL 1 / NIVEL 2 MINI

- Lanzamientos han sido quitados desde su hoja de evaluación.
- El total posible será de 90 puntos.
- Todos los puntajes serán convertidos a Porcentaje de Perfección sobre 100%, entonces cualquier deducción será tomado sobre este puntaje.

MANEJADORES DE DIFICULTAD

- Dificultad de la habilidad.
- Porcentaje de Participación.
- Combinación de habilidades (apropiado o no al nivel).
- Ritmo de las habilidades realizadas.

MANEJADORES DE TECNICA ELEVACIONES/PIRAMIDES

- Persona Top/Flyer
- Bases/Spotters.
- Transiciones/Desmontes
- Perfección
- Sincronización

MANEJADORES DE TECNICA LANZAMIENTOS

- Persona Top/Flyer
- Bases/Spotters.
- Altura
- Desmontes/Cuna
- Sincronización/Timing

MANEJADORES DE TECNICA GIMNASIA

- Enfoque
- Velocidad
- Control del Cuerpo
- Aterrizajes
- Sincronización

MANEJADORES DE TECNICA SALTOS

- Ubicación de los Brazos
- Ubicación de las piernas
- Hiperextensión/Altura
- Aterrizajes
- Sincronización