

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

**Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de
Instituciones Privadas, A. C.**



Actualizado por:
Lilian Calderón Sánchez
Comisionado Técnico Nacional Modalidad Acrobático
ITESM Puebla
lcalderon@tec.mx
22 24 70 56 31

Autorizado por:
Mtro José Jorge Mancera Velázquez
Secretario Técnico Nacional
secretariatecnica.conadeip@gmail.com
81 36 05 07 01

REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA GRUPOS DE ANIMACIÓN MODALIDAD ACROBÁTICO

El grupo que se declare representante debe cumplir con el Reglamento General y Estatutos de la CONADEIP y el reglamento de competencia para grupos de animación modalidad acrobático.

C A P Í T U L O 1

1.1 MIEMBROS INSTITUCIONALES

Los miembros institucionales que podrán participar dentro de la competencia nacional de CONADEIP, son todas aquellas instituciones educativas afiliadas a la misma, que cuenten con el registro de sus participantes de acuerdo con lo estipulado en el reglamento general de la CONADEIP.

1.2 DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES

- A. Al ser miembros institucionales aceptan y se obligan al cumplimiento del presente reglamento y de las especificaciones de las convocatorias nacionales y en su caso, regionales.
- B. Al ser miembros institucionales se obligan a entregar documentación en el tiempo establecido, con datos fidedignos y comprobables.

1.3 EQUIPOS

Los equipos que participen en cualquiera de las divisiones o categorías deberán estar integrados por personas que pertenezcan a la institución educativa que representan, y seguir los lineamientos especificados por la CONADEIP (fechas de nacimiento, elegibilidad, entre otros)

1.4 CATEGORÍAS

Menores

Grupos femeniles y mixtos con estudios de Primaria y Secundaria.

Superior y Posgrado

Grupos femeniles y mixtos con estudios de preparatoria, licenciatura o posgrado.

1.5 INTEGRACIÓN

Los equipos deberán estar conformados por mínimo 8 participantes, un máximo de 28 y 4 suplentes.

Las categorías abrirán competencia con tres equipos como mínimo.

1.6 MODALIDAD

La modalidad acrobática es aquella donde los participantes realizan pirámides, ejercicios gimnásticos, elevaciones, lanzamientos, movimientos coreográficos y porra cantada.

Los elementos que tomarán en cuenta los jueces en los campeonatos en esta modalidad son:

- a) Habilidades acrobáticas (Building): pirámides, parejas, subidas, baskets
- b) Habilidades gimnásticas (Tumbling): gimnasia de parado, gimnasia en línea
- c) Habilidades coreográficas (Coreography): formaciones, movimientos, transiciones, creatividad de rutina
- d) Porra: uso de props, voz y elementos técnicos. Nombre del equipo, mote y colores. Props pueden ser incluidos dentro de la rutina y deberán seguir las reglas de props estipuladas en el punto 2.1.7.

DIVISIÓN ADVANCED

Equivalente a nivel 4.

DIVISIÓN PREMIER

Equivalente a nivel 7.

CATEGORÍA ACROBÁTICA MIXTA

Grupos mixtos integrados por un máximo de 28 personas

CATEGORÍA ACROBÁTICA FEMENIL

Grupos femeniles integrados por un máximo de 28 personas

CATEGORÍA QUINTETA FEMENIL

Grupos femeniles integrados por un máximo de 5 personas

Modalidad Acrobática					
División Advanced			División Premier		
Categoría Mixta	Categoría Femenil	Categoría Quinteta	Categoría Mixta	Categoría Femenil	Categoría Quinteta

CAPITULO 2

RUTINAS

2.1 REGLAMENTO GENERAL DE SEGURIDAD Y REQUERIMIENTOS DE RUTINA

- 2.1.1. Todos los atletas deben ser supervisados durante todas las prácticas y eventos oficiales por un director o entrenador calificado.
- 2.1.2. Todos los equipos, entrenadores y directores responsables de la institución deben de tener un plan de emergencia que responda en caso de un accidente o lesión.
- 2.1.3. Los atletas y entrenadores NO pueden estar bajo la influencia de licor, narcóticos, sustancias que aumenten el rendimiento o medicamentos con o sin recetas médicas que puedan afectar la capacidad de supervisar o ejecutar una rutina de una manera segura, mientras se encuentre en una práctica o presentación.
- 2.1.4. Los atletas deben practicar y presentarse siempre en una superficie apropiada. Elementos Técnicos (parejas, pirámides, lanzamientos o gimnasia) NO deben de realizarse en concreto, asfalto, superficies irregulares, mojadas, o superficies con obstáculos. Todos los competidores deben utilizar calzado apropiado para la actividad. No se permiten zapatillas o botas de danza/baile, zapatillas de gimnasia o similares.
- 2.1.5. El uso de joyería de cualquier tipo es prohibido, incluyendo, pero sin limitarse: aretes para orejas, nariz, lengua, ombligo, perforaciones en la cara y bisutería de plástico transparente, pulseras, collares y prendedores en los uniformes. Todo tipo de joyería debe de retirarse, no se puede cubrir con tape o cinta adhesiva. Excepción: brazaletes de identificación médica. Aclaración: Piedras de fantasía son legales de cualquier manera adheridas al uniforme y son ILEGALES cuando son adheridas a la piel.
- 2.1.6. Cualquier aparato que ayude a un competidor aumentar la altura de sus rebotes o saltos está prohibido.
- 2.1.7. Para asegurar la seguridad de los atletas los únicos accesorios (props) permitidos son carteles, megáfonos y pompones. Los accesorios deben ser sostenidos con la mano por un solo atleta. Ningún accesorio puede soportar peso y/o los atletas no pueden apoyar su peso sobre ningún accesorio. Los accesorios no pueden utilizarse junto con levantamientos o gimnasia. Todos los accesorios deben soltarse de manera segura (Ej., lanzar un cartel encima del mat desde un elemento de pareja/coed sería ilegal). Cualquier pieza del uniforme que se remueva del cuerpo para ser usada como efecto visual será considerada como un accesorio.
- 2.1.8. Los accesorios ortopédicos de materiales suaves que no presenten modificaciones en su manufactura/diseño original, no requieren de acolchado extra. Los accesorios ortopédicos que han sido modificados en su manufactura/diseño original deben envolverse con material acolchado de alta densidad con un espesor aproximado de 3.8 centímetros (1 ½ pulgada) si es que el participante está involucrado en elevaciones, pirámides o lanzamientos. Los participantes utilizando inmovilizadores rígidos (por ejemplo: yeso o fibra de

- vidrio) o una bota para caminar, no deben estar incluidos en elevaciones/stunts, pirámides, lanzamientos o gimnasia.
- 2.1.9. En la estructura de niveles, todos los elementos permitidos para un nivel en particular abarcan todos los elementos permitidos en el nivel anterior.
 - 2.1.10. Los spotters que se utilizan en todos los elementos deben formar parte del mismo equipo, y deben ser entrenados en las técnicas adecuadas de cuidado y seguridad (Spotting Techniques).
 - 2.1.11. Los elementos de caídas al suelo incluyendo, pero sin limitarse a caídas en rodillas, caer sentado o en los muslos, de frente, de espalda, y caídas a splits a partir de un salto, parejas o duplas o en posición invertida están prohibidas a menos que la mayor parte del peso recaiga en primera instancia sobre las manos/pies, reduciendo el impacto de la caída. Shushunovas son permitidas. Aclaración: caídas que incluyan algún tipo de soporte o peso en contacto directo con las manos y pies no estarán en violación con respecto a esta regla.
 - 2.1.12. Las rutinas de competencia en modalidad mixta y femenil no deben de exceder un tiempo de 0:30 segundos de la sección de la porra, más 30 segundos para tomar su lugar de rutina, y 2 minutos y 30 segundos (2:30) de la sección de música, siendo un total de 3 minutos y 30 segundos (3:30) el total de la presentación. El tiempo se tomará con el primer movimiento, voz, o nota musical, cualquiera que inicie de primero. El tiempo finalizará con el último movimiento, la última voz, o nota musical, cualquiera que finalice. Aclaración: En los 30 segundos entre porra y sección de música se incluye el tiempo de acomodar los props, asumir la posición de inicio, dar el conteo para que inicie la música. En las rutinas de competencia de la modalidad de quintetas no debe de exceder de un tiempo de 1 minutos y 00 segundos (1:00).
 - 2.1.13. Coreografía y/o música sugestiva, ofensiva, o vulgar son inapropiados y por lo tanto se traduce como falta de respeto al público. La coreografía de la rutina deberá ser apropiada y entretenida para todos los miembros del público.
 - 2.1.14. Los atletas deberán de tener al menos un pie, mano o parte del cuerpo (que no sea el cabello) en la superficie de presentación cuando la rutina inicie. Excepción: Los atletas podrían tener su pie en las manos de su(s) base(s), si la(s) mano(s) de la (s) base(s) están totalmente en contacto sobre la superficie de presentación.
 - 2.1.15. Los competidores que inicien una rutina deben de mantenerse en la misma durante el transcurso de la rutina. No se le permite a ningún atleta ser reemplazado por ningún otro atleta durante la rutina.
 - 2.1.16. El atleta no debe de tener goma de mascar, caramelos, o cualquier otro artículo comestible o no comestible, que pudiera causar asfixia, en su boca durante prácticas y /o presentaciones.
 - 2.1.17. El reglamento general de elementos a presentar en cada una de las divisiones es el "Reglamento de Legalidades de Cheer IASF 2025-2028" vigente al momento de la publicación de este reglamento. Cualquier actualización de la IASF en fecha posterior, aplicará hasta la siguiente temporada **(ver Anexo 1: Glosario y Anexo 2: Reglamento IASF)**.
 - 2.1.18. Cada institución como máximo podrá participar con 1 rutina en cada una de las categorías ya sea acrobático mixto, acrobático femenil y acrobático quinteta.
 - 2.1.19. El sistema de Jueceo será el United Scoring System, incluyendo penalizaciones y deducciones, vigente al momento de la publicación de este reglamento.

- Cualquier actualización del United Scoring System en fecha posterior, aplicará hasta la siguiente temporada **(ver Anexo 3: Sistema de Jueceo)**.
- 2.1.20. El orden de participación de las preliminares será por sorteo, y será el mismo en las finales. Aclaración: la rutina debe presentarse los 2 días. En caso de no ser así, el equipo será descalificado.
 - 2.1.21. Las actitudes antideportivas no están permitidas. En caso de incumplir, el equipo se hará acreedor a una penalización de acuerdo con el reglamento general de la CONADEIP y código de ética.
 - 2.1.22. Todos los equipos nuevos deben participar en la categoría ADVANCED. De acuerdo con el ranking del nacional anterior, se definirán los que participan en categoría PREMIER.
 - 2.1.23. De acuerdo con el ranqueo en el campeonato anterior los lugares 7º y 8º de **cada categoría** (femenil, mixto y quinteta) del nivel PREMIER descienden a nivel ADVANCED. De manera contraria, el 1º y 2º lugar de **cada categoría** del nivel ADVANCED ascienden a nivel PREMIER.

CAPÍTULO 3

ELEMENTOS INVOLUCRADOS CON LA COMPETENCIA

3.1 PRELIMINARES Y FINALES (Día 1 y Día 2)

- 3.1.1. Es obligatorio para todos los equipos presentarse a la preliminar oficial (día 1) para ejecutar su rutina completa y con el uniforme de competencia. De no hacerlo, no se les permitirá presentarse en la final (día 2) y serán descalificados.
- 3.1.2. Las preliminares (día 1) tendrá un valor del 25% sobre la calificación final.
- 3.1.3. Dentro del día 1 los organizadores del evento se encargarán de entregar las hojas de jueceo con las calificaciones correspondientes a las preliminares y publicarán un ranking general con puntuaciones.
- 3.1.4. Las finales (día 2) tendrán un valor del 75% sobre la calificación final.
- 3.1.5. La obtención de la calificación final con la que se determinará el campeón de cada categoría se realizará con la suma del día 1 (25%) y el día 2 (75%).

3.2 ORDEN DE PRESENTACIÓN

- 3.2.1. Se realizará un sorteo previo en la junta técnica, en presencia de los entrenadores para designar el orden de salida por categoría.
- 3.2.2. Es responsabilidad de cada institución enviar un representante de manera OBLIGATORIA a la junta técnica para entrega de documentación y sorteo. Ningún documento será recibido en fecha posterior a la misma. Se corre el riesgo de ser descalificado en el sorteo si no se encuentra el representante presente en la misma.
- 3.2.3. Para las instituciones que presentan varias rutinas con los mismos integrantes, se dará oportunidad en la junta de ser tomado en cuenta su orden de participación de común acuerdo con las demás instituciones para cambios de vestuario o recuperación de los integrantes.

3.3 DEL JUECEO

- 3.3.1. El jurado estará integrado por 4 jueces certificados en United Scoring System y un juez en jefe avalados por el comisionado técnico del deporte.

C A P Í T U L O 4

PARTICIPACIÓN EN COMPETENCIA

4.1 DE LA PARTICIPACIÓN

- 4.1.1. Una misma institución educativa puede participar en varias categorías si cumple con los requisitos establecidos.
- 4.1.2. Un mismo competidor puede participar en varias categorías.
- 4.1.3. Las instituciones deben inscribir a su equipo en la división que le corresponda (revisar los puntos 2.1.22 y 2.1.23)
- 4.1.4. No está permitido participar con la misma rutina en dos categorías, de lo contrario será descalificado en ambas.
- 4.1.5. Una misma institución educativa puede participar en varias categorías si cumple con los requisitos establecidos.
- 4.1.6. Una misma institución no puede participar en la misma categoría en dos divisiones. Es decir, cada institución puede participar como máximo con una rutina en categoría mixta, una rutina en categoría femenil y una rutina en categoría quinteta, independientemente de la división que le corresponda.

4.2 DE LA PREMIACIÓN

- 4.3.1 Se considerarán medallas para todos los integrantes de los equipos que obtengan primero, segundo o tercer lugar de cada categoría (mixta, femenil, quinteta) de cada división (ADVANCED y PREMIER). Se dará trofeo a las instituciones que queden en los 3 primeros lugares del ranking General Nacional.
- 4.3.2 De acuerdo con lo establecido en el congreso 2023 en el Tec Hidalgo, los puntajes del ranking quedan de la siguiente manera: 1er Lugar 100 puntos, 2º Lugar 85 puntos, 3er Lugar 65 puntos, 4º Lugar 50 puntos, 5º y 6º lugar 40 puntos, 7º y 8º Lugar 30 puntos, 9º y 10º Lugar 25 puntos, 11º y 12º Lugar 20 puntos, 13º y 14º Lugar 15 puntos, 15º y 16º Lugar 10 puntos, 17º y siguientes 5 puntos. Estos puntos se utilizarán para definir el ranking por división, y serán los *Puntos CONADEIP* que se otorgarán a las instituciones según su ranking General Nacional de Grupos de Animación modalidad acrobático.
- 4.3.3 Para definir el ranking General Nacional de Grupos de Animación división acrobático y otorgar los *Puntos CONADEIP* correspondientes, se sumarán los puntajes obtenidos por cada equipo participante en la división PREMIER de cada institución, obteniendo un ranking de instituciones participantes de la categoría PREMIER. Posteriormente se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante en la categoría ADVANCED de cada institución que no tenga al menos 1 equipo en la división PREMIER, obteniendo un ranking de instituciones participantes de la división ADVANCED. Los *Puntos CONADEIP* se otorgarán

primero a las instituciones de acuerdo con su posición en el ranking de la división PREMIER, y posteriormente a las instituciones de acuerdo con su posición en el ranking de la división ADVANCED, la cantidad de *Puntos CONADEIP* a otorgar es la definida en el punto 4.2.2.

- 4.3.4 Si una institución tiene equipos en diferentes divisiones, los puntos obtenidos en la división ADVANCED no suman para el ranking de la categoría PREMIER.
- 4.3.5 El criterio de desempate será la institución con más primeros lugares. En caso de continuar empatadas, el criterio será la institución con más segundos lugares. En caso de continuar empatadas, el criterio será la institución con más terceros lugares. En caso de continuar empatadas, el criterio será la institución cuya suma de puntaje de las hojas de calificación CONADEIP de todos sus equipos participantes sea mayor.

A continuación, se muestra un ejemplo visual del punto 4.2.3:

DIVISIÓN PREMIER								
Institución	Femenil	Puntos	Mixto	Puntos	Quinteta	Puntos	Total Puntos	Ranking Premier
A	2°	85	1°	100	2°	85	270	1°
B	1°	100	No compite	0	1°	100	200	2°
C	3°	65	3°	65	3°	65	195	3°
D	4°	50	2°	85	4°	50	185	4°
E	6°	40	4°	50	6°	40	130	5°
F	5°	40	Compite en ADVANCED	0	Compite en ADVANCED	0	40	6°

DIVISIÓN ADVANCED								
Institución	Femenil	Puntos	Mixto	Puntos	Quinteta	Puntos	Total Puntos	Ranking Advanced
G	1°	100	3°	65	2°	85	250	1°
H	3°	65	1°	100	3°	65	230	2°
I	2°	85	No compite	0	1°	100	185	3°
J	4°	50	2°	85	4°	50	185	4°
K	5°	40	4°	50	5°	40	130	5°

General Nacional		
Institución	Ranking	Ranking General Nacional y Puntos CONADEIP
A	1° Premier	1° 100
B	2° Premier	2° 85
C	3° Premier	3° 65
D	4° Premier	4° 50
E	5° Premier	5° 40
F	6° Premier	6° 40
G	1° Advanced	7° 30
H	2° Advanced	8° 30
I	3° Advanced	9° 25
J	4° Advanced	10° 25
K	5° Advanced	11° 20

La institución "F" no es parte del ranking ADVANCED a pesar de tener dos

equipos en esa división, ya que tiene por lo menos 1 equipo en la división PREMIER.

El desempate de las instituciones "I" y "J" se realiza según lo estipulado en la sección 4.2.5.

4.3 DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES EN CADA DIVISIÓN

4.3.1. De acuerdo con los resultados de Nacional 2025 que se llevó a cabo en el ITESM campus Monterrey, y a lo estipulado en los puntos 2.1.22 y 2.1.23 del presente reglamento, las instituciones quedarán divididas de la siguiente manera para el Nacional 2026:

MIXTO	FEMENIL	QUINTETA
DIVISIÓN PREMIER		
1. TEC de Monterrey Campus Monterrey 2. TEC de Monterrey Campus Ciudad de México 3. TEC de Monterrey Campus Puebla 4. ITESO 5. TEC de Monterrey Campus Estado de México 6. Anahuac Norte 7. UVM Lomas Verdes 8. UVM Coyoacán	1. TEC de Monterrey Campus Monterrey 2. TEC de Monterrey Campus Estado de México 3. TEC de Monterrey Campus Puebla 4. TEC de Monterrey Campus Ciudad de México 5. UDEM 6. Anahuac Sur 7. Anahuac Norte 8. UVM Coyoacán	1. TEC de Monterrey Campus Estado de México 2. ITESO 3. TEC de Monterrey Campus Monterrey 4. TEC de Monterrey Campus Puebla 5. TEC de Monterrey Campus Ciudad de México 6. Anahuac Sur 7. TEC de Monterrey Campus Santa Fe 8. IBERO CDMX
DIVISIÓN ADVANCED		
1. Anahuac Sur 2. TEC de Monterrey Campus Santa Fe 3. IBERO CDMX 4. UVM Cumbres MTY 5. UANE TODOS LOS EQUIPOS QUE PARTICIPEN POR PRIMERA VEZ	1. TEC de Monterrey Campus Santa Fe 2. ITESO TODOS LOS EQUIPOS QUE PARTICIPEN POR PRIMERA VEZ	1. UVM Lomas Verdes 2. UDEM 3. UVM Cumbres MTY 4. UANE 5. Anahuac Norte 6. UVM Coyoacán TODOS LOS EQUIPOS QUE PARTICIPEN POR PRIMERA VEZ

Todo asunto no previsto en este reglamento será resuelto por el comité organizador y el comisionado técnico buscando siempre la equidad, honestidad y el buen desarrollo del campeonato.

Última actualización: Septiembre de 2025

GLOSARIO

Aerial (sustantivo):

Cartwheel o walkover realizada sin que las manos toquen el suelo.

Airborne/Aerial/Aéreo (adjetivo):

Estar libre de contacto con alguna persona o la superficie de presentación.

Airborne Tumbling Skill – Habilidad de Gimnasia Aérea:

Maniobra aérea que implica una rotación de la cadera sobre la cabeza, en la cual una persona utiliza su propio cuerpo y la superficie de presentación para impulsarse lejos de dicha superficie.

All 4s – Posición de 4 apoyos:

Ocurre cuando un atleta está con las manos y rodillas sobre la superficie de presentación, pero no en una posición agrupada. Cuando esta persona está sosteniendo a una flyer, el "All 4s" es una elevación a Nivel de cintura.

Assisted-Flipping Stunt – Elevación con mortal asistido:

Una elevación en la que la flyer realiza una rotación de la cadera sobre cabeza mientras mantiene contacto físico directo con una base o una flyer al pasar por la posición invertida. (Véase "Suspended Roll", "Braced Flip").

Backbend - Arqueado:

El cuerpo del atleta forma un arco al estirar la espalda superior, generalmente apoyado sobre las manos y los pies, con el abdomen orientado hacia arriba.

Backward Roll:

Habilidad de gimnasia no aérea, en la que el atleta rota hacia atrás hacia/pasando por una posición invertida al levantar las caderas sobre la cabeza y hombros curvando la espalda (en posición agrupada), generando un movimiento similar al de una bola "rodando" por el suelo.

Ball-X:

Posición corporal (generalmente durante un lanzamiento) en la que la flyer pasa de una posición agrupada a una posición de abertura o en "X", con brazos y piernas, o solo con las piernas.

Barrel Roll:

Véase "Log Roll".

Base:

Persona que proporciona apoyo a una flyer. Persona(s) que sostienen, levantan o lanzan a una flyer hacia una elevación. Debe(n) estar en contacto físico directo con la superficie de presentación. Si hay solo una persona debajo del pie de la flyer, sin importar la posición las manos, esa persona se considera una base. Una base/atleta en una posición arqueada o invertida en la superficie de presentación no puede estar en contacto con una flyer.

Basket Toss - Lanzamiento:

Lanzamiento que involucra a 2 o 3 bases y un spotter, en el cual 2 de las bases utilizan sus manos para entrelazar las muñecas.

Block Cartwheel:

Una cartwheel que se vuelve aérea cuando el atleta impulsa su cuerpo desde los hombros contra la superficie de presentación durante la habilidad.

Brace/Bracer – Conexión/Conector:

Una conexión es el contacto físico entre una flyer con otra flyer que ayuda a proporcionar estabilidad. El cabello y/o uniforme de una flyer no son partes del cuerpo legales para usar para conectar una pirámide o transición de pirámide. Un conector es una flyer en contacto físico directo con otra flyer que ayuda a proporcionar estabilidad. El conector requerido no puede pasar por una posición invertida durante la transición.

Braced Flip – Mortal Conectado:

Elevación en la que la flyer realiza una rotación de cadera sobre cabeza mientras está en contacto físico con otra(s) flyer(s).

Cartwheel:

Habilidad de gimnasia no aérea en la que el atleta soporta el peso de su cuerpo apoyando uno o ambos brazos mientras rota lateralmente pasando por una posición invertida aterrizando con un pie a la vez.

Catcher - Receptor:

Persona(s) responsable(s) del aterrizaje seguro de una flyer durante una elevación/desmonte/lanzamiento/al ser soltada. Todos los receptores:

- Deben estar atentos
- No deben estar involucrados en otra coreografía
- No deben estar involucrados en nada que impida recibir (ej. El receptor requerido sosteniendo un cartel)
- Deben hacer contacto físico al atrapar a la flyer
- Deben estar en la superficie de presentación al inicio de la habilidad.

Chair - Silla:

Elevación a Nivel de Prep en la que la(s) base(s) sostiene(n) a la flyer por el tobillo con una mano y debajo de los glúteos con la otra mano. La pierna que es sostenida debe estar en posición vertical debajo del torso de la flyer.

Coed Style Toss:

Cuando una sola base sujeta a la flyer por la cintura y la lanza desde el Nivel del suelo.

Cradle - Cuna:

Desmonte en el que el flyer es recibida en posición de cuna (la flyer aterriza en posición de "V"/Pike/hollow, boca arriba y con las piernas rectas y juntas, por debajo del Nivel de Prep, mientras las bases la sostienen con los brazos por debajo de la espalda y por debajo de las piernas).

Cupie:

Elevación donde la flyer se encuentra en posición vertical (de pie) y tiene ambos pies juntos en la(s) mano(s) de la(s) base(s). También se conoce como "Awesome"

Dismount - Desmonte:

Movimiento final desde una elevación o pirámide que se suelta hacia una cuna o hacia la superficie de presentación. Si se suelta hacia la superficie de presentación, la flyer debe aterrizar en ambos pies.

Ninguna elevación, pirámide, individuo o prop puede desplazarse por encima o por debajo de un desmonte y un desmonte no debe lanzarse por encima, por debajo o a través de elevaciones, pirámides, individuos o props.

Los desmontes:

- No deben desplazarse intencionalmente.
- Deben regresar a la(s) base(s) original(es) a menos que sea un desmonte desde una elevación de una sola base con múltiples flyers.
- Hacia la superficie de presentación, requieren asistencia de su base/spotter original a menos que la flyer descienda directamente o con un pequeño salto desde el Nivel de cintura, o inferior, hacia la superficie de presentación, sin habilidades adicionales.

Las flyers no pueden estar en/entrar en contacto entre sí mientras son soltadas por las bases.

Todas las cunas multibase lanzadas desde el Nivel de cintura donde las bases comiencen con las manos debajo de los pies de la flyer, se consideran lanzamientos y deben cumplir las reglas de lanzamientos.

Dive Roll:

Habilidad aérea de gimnasia que implica un forward roll, en el que los pies del atleta se despegan del suelo antes de que las manos lo toquen.

Downward Inversion – Inversión Descendente:

Elevación o pirámide en la que el centro de gravedad de una persona invertida se desplaza hacia la superficie de presentación.

Drop - Caída:

Caer de rodillas, muslos, glúteos, de frente, de espaldas o en posición de split/spagat hacia la superficie de presentación desde una posición aérea o invertida sin apoyar primero la mayoría del peso en las manos o pies, lo que amortigua el impacto de la caída.

Extended Arm Level – Nivel de Brazos Extendidos:

El punto más alto del (de los) brazo(s) de una base (no del spotter) al estar de pie con el(los) brazo(s) completamente extendido(s) sobre la cabeza. Los brazos extendidos no necesariamente definen una "Elevación Extendida". Véase "Extended Stunt – Elevación Extendida" para más aclaraciones.

Extended Stunt – Elevación Extendida:

Cuando todo el cuerpo de la flyer está sobre el Nivel de la cabeza de la(s) base(s). Si la/las base(s) primaria(s) se agachan, se arrodilla(n) o baja(n) la altura general de la elevación mientras extiende(n) sus brazos (excluyendo las elevaciones de suelo), la habilidad se considerará extendida.

Las elevaciones donde los brazos de la(s) base(s) se extienden por sobre la cabeza, pero NO se consideran "Elevaciones Extendidas" debido a que la altura del cuerpo de la flyer es similar a la de una elevación en Nivel Prep, incluyen: Sillas, antorchas, supino, straddle lifts, suspended rolls y saltos de rana.

Flat Back – Supina:

Elevación en la que la flyer está acostada en posición horizontal, boca arriba y es normalmente sostenida por dos o más bases. Se considera una elevación en dos piernas.

Flat Body – Cuerpo Plano:

Cuando el torso de la flyer está paralelo a la superficie de presentación.

Flip - Mortal:

En elevaciones, es una habilidad que pasa por una posición invertida con una rotación de la cadera sobre cabeza, sin contacto con alguna base o la superficie de presentación. En gimnasia, es una habilidad que implica pasar por una posición invertida con una rotación de la cadera sobre cabeza, sin contacto con la superficie de presentación.

Flipping Toss – Lanzamiento con Mortal:

Lanzamiento en el que la flyer rota pasando por una posición invertida.

Floor Stunt – Elevación de Suelo:

Cuando la base está acostada de espaldas con el(los) brazo(s) extendido(s). Una "Elevación de Suelo" es considerada una elevación a Nivel de cintura.

Flyer:

Véase "Top Person".

Forward Roll:

Habilidad no aérea de gimnasia donde el deportista rota hacia adelante pasando por una posición invertida al levantar las caderas sobre la cabeza/hombros encorvando la espalda, para crear un movimiento similar al de una bola "rodando" por el suelo.

Free Flipping Stunt – Elevación con Mortal Libre:

Movimiento Suelto de Elevación donde la flyer pasa por una posición invertida sin el contacto con una base, bracer, o la superficie de presentación. Esto no incluye los Movimientos Suelos que comienzan en posición invertida y rotan hacia una posición no invertida.

Free Release Move – Movimiento Suelto Libre:

Movimiento Suelto en el cual la flyer queda libre del contacto con todas las bases, bracers y la superficie de presentación.

Front Tuck – Mortal Agrupado Adelante:

Habilidad aérea de gimnasia en la que el atleta genera un impulso ascendente para realizar un mortal adelante.

Full – Giro Completo:

Un giro con 360 grados de rotación de giro.

Ground Level – Nivel de Suelo:

Estar en la superficie de presentación.

Hand/Arm Connection – Conexión Mano/Brazo:

Es el contacto físico entre dos o más atletas utilizando la(s) mano(s)/brazo(s). El hombro no es considerado una conexión legal cuando la "Conexión Mano/Brazo" es requerida.

Handspring:

Habilidad aérea de gimnasia en la que el atleta parte desde los pies y salta hacia adelante o hacia atrás, rotando a través de una posición de parada de manos. Luego, el atleta bloquea con las manos al transferir el peso sobre los brazos y utiliza un impulso desde los hombros para volver a aterrizar sobre los pies, completando así la rotación.

Handstand – Parada de Manos:

Posición invertida con el cuerpo en línea recta, en la que los brazos del atleta están extendidos junto a la cabeza y las orejas.

Helicopter - Helicóptero:

Elevación en la que una flyer, en posición horizontal, es lanzada para rotar alrededor del eje vertical (como las hélices de un helicóptero) antes de ser atrapada por las bases originales.

Horizontal Axis – Eje Horizontal (Giros en Elevaciones):

Línea invisible trazada de adelante hacia atrás a través del ombligo de una flyer que no se encuentra en posición vertical.

Initiation/Initiating – Inicio/Iniciación:

El inicio de una habilidad; el punto desde el cual se origina. El punto de iniciación de una habilidad de elevaciones (elevaciones, pirámide, transición, movimiento suelto, desmonte o lanzamiento) es el fondo del impulso desde el cual se origina la habilidad.

Inversion/Inverted – Inversión/Invertida:

El atleta tiene al menos un pie por encima de la cabeza y los hombros por debajo de la cintura.

Jump - Salto:

Posición aérea que no implica una rotación de cadera por encima de la cabeza, generada al impulsarse desde la superficie de presentación utilizando la fuerza de los pies y la parte inferior del cuerpo.

Jump Skill – Habilidad de Salto:

Habilidad que implica un cambio en la posición del cuerpo durante un salto, por ejemplo: toe touch, pike, etc. Un "salto recto" con giro no convierte el salto en una "habilidad de salto". Si se incluye un salto en una pasada de gimnasia, dicho salto interrumpirá la pasada.

Kick Double – Patada doble:

Habilidad, generalmente realizada desde un lanzamiento, que implica una patada y una rotación con giro de 720 grados. Es habitual y permitido que la flyer realice un cuarto de giro durante la fase de la patada para iniciar el giro.

Kick Full – Patada giro:

Habilidad, generalmente realizada desde un lanzamiento, que implica una patada y una rotación con giro de 360 grados. Es habitual y permitido que la flyer realice un cuarto de giro durante la fase de la patada para iniciar el giro.

Layout – Mortal Extendido:

Habilidad aérea de gimnasia o de lanzamiento que implica una rotación de cadera sobre cabeza en una posición extendida y con el cuerpo en *hollow*.

Leap Frog – Salto de Rana:

Elevación en la que una flyer es trasladada de un grupo de bases a otro, o de regreso a sus bases originales, pasando por encima del torso y a través de los brazos extendidos de la base. La flyer permanece en posición vertical y mantiene contacto continuo con la base durante la transición. Las variaciones de leap frog implican que una flyer se traslade por encima del torso de una base y/o de otra flyer.

Leg/Foot Connection – Conexión de pierna/pie:

Contacto físico entre dos o más atletas utilizando la(s) pierna(s) o el/los pie(s). Toda conexión que vaya desde la espinilla hasta los dedos del pie se considera una conexión legal cuando se permite el uso de piernas o pies para conectarse.

Liberty - Libertad:

Elevación en la que la(s) base(s) sostienen un pie de la flyer mientras el otro pie se encuentra junto a la rodilla, con la pierna doblada.

Load-In:

Posición de elevación en la que la flyer tiene al menos un pie en las manos de la(s) base(s). Las manos de la(s) base(s) se encuentran a nivel de la cintura.

Log Roll:

Movimiento suelto, iniciado a nivel de la cintura, en el que el cuerpo de la flyer rota típicamente 360 grados mientras permanece paralelo a la superficie de presentación. Un "log roll asistido" sería la misma habilidad, con la asistencia de una base que mantiene el contacto durante toda la transición.

Multi Based Stunt – Elevación multibase:

Elevación que cuenta con dos o más bases, sin incluir al spotter.

New Base(s) – Nueva(s) Base(s):

Bases que previamente no estaban en contacto directo con la flyer de una elevación.

Non-Inverted Position – Posición NO Invertida:

Posición corporal en la que se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Los hombros de la flyer están a la altura de la cintura o por encima de ella.
- Los hombros de la flyer están por debajo de la cintura y ambos pies están por debajo de su cabeza.

Nugget:

Posición corporal en la que un atleta se encuentra en posición tuck, apoyado sobre manos y rodillas en la superficie de presentación. Cuando un atleta en posición de nugget está sosteniendo a una flyer, se le considera base de una elevación a nivel de la cintura.

Onodi:

Partiendo desde una posición de back handspring, tras impulsarse, el atleta realiza $\frac{1}{2}$ giro hasta llegar a las manos, finalizando la habilidad como un front handspring con salida separada de piernas (front handspring step out).

Original Base(s) – Base(s) Original(es):

Base(s) que está(n) en contacto con la flyer durante el inicio de la habilidad/elevación.

Pancake:

Elevación de inversión descendente en la que ambas piernas o pies de la flyer permanecen en el agarre de la(s) base(s) mientras realiza una rotación hacia adelante en posición de pike para ser atrapada por la espalda.

Paper Dolls:

Elevaciones en una sola pierna que se conectan entre sí. Pueden estar o no extendidas.

Pike:

Cuerpo inclinado hacia adelante desde la cadera, con piernas rectas y juntas.

Platform Position – Posición de Plataforma:

Elevación sobre una sola pierna en la que la pierna no soportada de la flyer se mantiene recta junto a la pierna de apoyo. También conocida como "dangle" o "target position".

Nivel Prep:

La conexión más baja entre la(s) base(s) y la flyer está por encima del nivel de la cintura y por debajo del nivel de extensión. Ej.: Prep, hitch a nivel de hombros, shoulder sit.

Una elevación también puede considerarse a Nivel Prep si los brazos de la(s) base(s) están extendidos por encima de la cabeza, pero NO se considera una "elevación extendida" porque la altura del cuerpo de la flyer es similar a la de una elevación a Nivel Prep o de hombros. Ej.: flat back, straddle lifts, chair, T-lift.

Si la(s) base(s) principal(es) se agachan, se arrodillan o reducen la altura general de la elevación, manteniendo la conexión más baja a Nivel Prep, la habilidad será considerada como de Nivel Prep.

Una elevación se considera por debajo del Nivel Prep si al menos un pie de la flyer está a la altura de la cintura, según la altura o posición de la base. (Excepción: chair, T-lift y shoulder sit se consideran elevaciones a Nivel Prep).

Primary Support – Soporte primario:

Sostener la mayor parte del peso de la flyer.

Prone Position – Posición Prona:

Posición boca abajo con el cuerpo plano.

Prop:

Objeto que puede ser manipulado, como pompones, carteles o megáfonos. Cualquier parte del uniforme que sea retirada intencionalmente del cuerpo será considerada como un prop.

Punch Front:

Véase "Front Tuck".

Pyramid - Pirámide:

Dos o más elevaciones conectadas.

Rebound - Rebote:

Posición aérea que no implica una rotación de cadera sobre cabeza, generada al impulsarse desde la superficie de presentación utilizando la fuerza de los pies y la parte inferior del cuerpo, normalmente realizada desde o hacia una habilidad de gimnasia.

Release Move:

La flyer está libre de contacto con cualquier atleta sobre la superficie de presentación.

No pueden pasar por encima, por debajo ni a través de otras elevaciones, pirámides, individuos o props. Las flyers que realizan movimientos sueltos por separado no pueden estar en contacto entre sí ni entrar en contacto durante la ejecución.

Para determinar la altura de un movimiento suelto, en el punto más alto del lanzamiento, se utilizará la distancia entre las caderas de la flyer y los brazos extendidos de las bases. Si esa distancia es mayor que el largo de las piernas de la flyer (Niveles 3–4), o mayor que el largo de las piernas más 46cm adicionales (Niveles 5–7), se considerará como un lanzamiento o un desmonte, y deberá cumplir con las reglas correspondientes de "Lanzamientos" o "Desmontes".

Todas las cunas desde nivel de cintura con múltiples bases, en las que las bases comienzan debajo de los pies de la flyer, se considerarán como lanzamientos y deberán seguir las reglas correspondientes.

Rewind:

Un movimiento con mortal libre hacia atrás que se origina desde el nivel de suelo, utilizado como una habilidad de entrada hacia una elevación.

Round Off:

Similar a una cartwheel excepto que el atleta aterriza con ambos pies juntos en el suelo en lugar de un pie a la vez, quedando orientado hacia donde empezó.

Running Tumbling – Gimnasia de Carrera:

Gimnasia que incluye un paso hacia adelante o un hurdle utilizado para ganar velocidad como entrada a una habilidad de gimnasia.

Second Level – Segundo Nivel:

Cualquier persona que esté siendo sostenida por una o más bases por encima de la superficie de presentación.

Series Front or Back Handsprings:

Dos o más front o back handsprings realizados consecutivamente por un atleta.

Shoulder Level – Nivel de Hombros:

Elevación en la que la conexión entre la(s) base(s) y la flyer se encuentra a la altura de los hombros de la(s) base(s).

Shoulder Sit:

Elevación en la que una flyer se sienta sobre el/los hombro(s) de una o más bases. Esta se considera una elevación a nivel prep.

Shoulder Stand:

Elevación en la que un atleta se coloca de pie sobre el/los hombro(s) de una o más bases.

Shushunova:

Salto en posición de toe touch que aterriza sobre la superficie de presentación en posición prona o de plancha.

Single Based Stunt – Elevación de una sola base:

Una elevación que usa una sola base para soporte.

Single Leg Stunt – Elevación a una pierna:

Véase "Stunt"

Split Catch:

Elevación con una flyer en posición vertical con las rodillas hacia adelante. La(s) base(s) sostiene(n) ambos muslos internos mientras la flyer realiza típicamente un "High V", formando una "X" con el cuerpo. No se permiten Split catches con una sola base.

Sponge Toss:

Elevación similar a un lanzamiento tipo basket toss, en la que la flyer es proyectada desde la posición de Load In. La flyer tiene ambos pies en las manos de las bases antes del lanzamiento.

Spotter:

Persona cuya responsabilidad principal es prevenir lesiones protegiendo el área de la cabeza, el cuello, la espalda y los hombros de una flyer durante la ejecución de una elevación, pirámide o lanzamiento. Todos los spotters deben ser miembros del propio equipo y estar entrenados en técnicas adecuadas de asistencia (spotting). El spotter:

- Normalmente se ubica al costado o en la parte posterior de la elevación, pirámide o lanzamiento para proteger la cabeza, el cuello, la espalda y los hombros de la flyer.
- Debe estar de pie sobre la superficie de ejecución.
- Debe estar atento a la elevación que se está ejecutando.
- No debe realizar ninguna acción que le impida brindar asistencia. Ejemplo: un spotter requerido que sostiene un cartel.
- Debe ser capaz de tocar la base de la elevación que está asistiendo, aunque no es necesario que mantenga contacto físico directo con la elevación.
- No puede ubicarse de manera que su torso esté debajo de la elevación.
- Puede sujetar la(s) muñeca(s) de la(s) base(s), otras partes de los brazos de la(s) base(s), las piernas o los tobillos de la flyer, o no tocar la elevación en absoluto.
- No puede tener ambas manos debajo de la planta del/de los pie(s) de la flyer ni debajo de las manos de las bases.
- No puede ser considerado simultáneamente como base y como spotter requerido. Ejemplo: en una elevación de dos piernas, la base de una de las piernas no puede ser considerada también como el spotter requerido, sin importar la colocación de las manos.

Si la mano del spotter está debajo del pie de la flyer, debe ser su mano delantera. La mano trasera del spotter puede estar colocada en la parte posterior del **tobillo o pierna** de la flyer, o en la parte trasera de la muñeca posterior de la base.

Standing Tumbling – Gimnasia Estática:

Habilidad de gimnasia (o serie de habilidades) realizada desde una posición de pie, sin ningún impulso previo hacia adelante. Cualquier número de pasos hacia atrás antes de ejecutar la(s) habilidad(es) de gimnasia sigue considerándose "gimnasia estática".

Step Out:

Habilidad de gimnasia que aterriza con un pie a la vez, en lugar de aterrizar con ambos pies simultáneamente.

Straddle Lift:

Véase "V-Sit".

Straight Cradle – Cuna Recta:

Movimiento suelto/desmonte desde una elevación hacia una posición de cuna, en el que la flyer mantiene su cuerpo en una posición de "Straight Ride"; es decir, sin realizar ninguna habilidad (como giro, patada, pretty girl, etc.).

Straight Ride – Posición Recta:

Posición corporal de una flyer al realizar un lanzamiento/desmonte que no implica ningún truco en el aire. Es una posición en línea recta de la flyer al extenderse y alcanzar la máxima altura en el lanzamiento.

Stunt - Elevación:

Cualquier habilidad en la que una flyer es sostenida por una o más personas por encima de la superficie de presentación. Una elevación se considera de "Una Pierna" o "Dos Piernas" según el número de pies que la flyer tiene apoyados sobre una base. Si la flyer no está sostenida bajo ningún pie, entonces se determinará si la elevación es de una o dos piernas según el número de piernas que estén siendo sostenidas. Excepción: Si la flyer está en posición de V-sit, Pike o flat body, la elevación se considerará como una elevación de "Dos Piernas".

Suspended Roll:

Habilidad de elevación que implica una rotación de cadera sobre cabeza por parte de la flyer, mientras permanece conectada de mano/brazo a mano/brazo con la(s) base(s). Cada mano/brazo de la flyer debe estar conectada a una mano/brazo diferente de la(s) base(s). La(s) base(s) pueden tener los brazos extendidos y soltar los pies o piernas durante la rotación de la habilidad. Esta se considera una elevación a Nivel Prep.

T-Lift:

Elevación en la que una flyer, con los brazos en posición de "T", es sostenida a cada lado por dos bases que se conectan con cada una de sus manos y por debajo de sus brazos. La flyer permanece en posición vertical y no invertida mientras es sostenida en la elevación.

Tension Roll/Drop:

Pirámide/elevación en la que la(s) base(s) y la(s) flyer(s) se inclinan hacia adelante al unísono hasta que la(s) flyer(s) se separa(n) de la(s) base(s) sin asistencia. Tradicionalmente, la(s) flyer(s) y/o la(s) base(s) realizan una rodada hacia adelante después de perder el contacto entre ellas. No se permiten tension rolls ni caídas de ningún tipo.

Three Quarter (3/4) Front Flip (Stunts) – ¾ de Mortal Adelante (Elevaciones):

Rotación hacia adelante con la cadera sobre cabeza, en la que una flyer es soltada desde una posición vertical hacia una posición de cuna.

Three Quarter (3/4) Front Flip (tumbling) – ¾ de Mortal Adelante (Gimnasia):

Rotación hacia adelante con la cadera sobre cabeza, desde una posición vertical hacia una posición sentada en el suelo, aterrizando primero con las manos y/o los pies.

Tic-Tock:

Elevación sostenida en posición estática sobre una pierna, en la que la(s) base(s) hacen un impulso descendente y luego sueltan a la flyer hacia arriba, mientras esta cambia el peso hacia la otra pierna y aterriza en posición estática sobre la pierna opuesta.

Toe/Leg Pitch:

Elevación con una o múltiples bases en la que la(s) base(s) lanzan hacia arriba, tradicionalmente utilizando un solo pie o pierna de la flyer para aumentar su altura.

Top Person - Flyer:

El/la atleta que es sostenido(a) por encima de la superficie de presentación en una elevación, pirámide o lanzamiento.

Toss - Lanzamiento:

Elevación aérea en la que la(s) base(s) realizan un movimiento de lanzamiento iniciado desde el nivel de la cintura para aumentar la altura de la flyer. La flyer queda libre de todo contacto con las bases, bracers y/o otras flyers.

La flyer se encuentra libre de la superficie de presentación al momento de iniciar el lanzamiento (ej.: basket toss o sponge toss). La flyer debe tener ambos pies en o sobre las manos de las bases al iniciar el lanzamiento. Las flyers que ejecutan lanzamientos separados no pueden estar en contacto entre sí.

Se requiere un mínimo de 3 y un máximo de 4 bases lanzadoras. Todas las bases deben tener los pies en la superficie de presentación y permanecer inmóviles durante el lanzamiento. Los lanzamientos deben ser atrapados en posición de cuna por al menos 3 bases, una de las cuales debe estar posicionada en la zona de la cabeza y los hombros de la flyer.

Ninguna elevación, pirámide, persona individual o prop puede moverse por encima o por debajo de un lanzamiento, y un lanzamiento no puede ser ejecutado por encima, por debajo o a través de elevaciones, personas o props. Solo se permite una flyer por lanzamiento.

Todas las cunas a nivel de cintura con múltiples bases, en las que las bases comienzan debajo de los pies de la flyer, se considerarán lanzamientos y deben seguir las reglas correspondientes.

Lanzamientos con giro: El giro se considera acumulativo. Todo giro de hasta 1 ¼ se considera una sola habilidad; si excede 1 ¼ hasta 2 ¼, se considera dos habilidades. Ejemplo: ½ giro, X, ½ giro se considera como 2 habilidades: un giro completo y una habilidad adicional.

Tower Pyramid:

Elevación sobre otra elevación a nivel de cintura.

Transitional Pyramid – Transición de Pirámide:

Flyer que se desplaza de una posición a otra dentro de una pirámide. La transición puede implicar un cambio de bases, siempre que al menos un atleta a nivel prep o inferior mantenga contacto constante con la flyer. Cada punto de **iniciación** se utiliza para determinar el comienzo de una transición. El final de una transición se define como un nuevo punto de **iniciación**, una pausa en el movimiento y/o el contacto de la flyer con la superficie de presentación.

Transitional Stunt – Transición de Elevación:

Flyer(s) que se desplaza(n) de una posición de elevación a otra, modificando así la configuración de la elevación inicial. Cada punto de iniciación se utiliza para determinar el comienzo de una transición. El final de una transición se define como un nuevo punto de iniciación, una pausa en el movimiento y/o el contacto de la flyer con la superficie de presentación.

Traveling Toss – Lanzamiento Desplazado:

Lanzamiento que requiere intencionadamente que las bases o catchers se desplacen en una dirección determinada para atrapar a la flyer. (Esto no incluye giros de un cuarto o medio por parte de las bases en lanzamientos como un "Kick Full").

Tuck Position – Posición Agrupada:

Posición en la que el cuerpo se flexiona a la altura de la cintura o las caderas, con las rodillas recogidas hacia el torso.

Tumbling - Gimnasia:

Cualquier habilidad con rotación de cadera por encima de la cabeza que no está sostenida por una base y que comienza y termina sobre la superficie de presentación.

Cuando no se permite realizar gimnasia después de una determinada habilidad de gimnasia, se debe incluir al menos un paso antes de la siguiente habilidad para separar las dos secuencias.

Salir de una habilidad con un paso (step-out) se considera una continuación de la misma pasada de gimnasia, por lo que se requiere un paso adicional para que se considere una nueva secuencia. Si el atleta finaliza la habilidad con ambos pies juntos, solo se necesita un paso para iniciar una nueva secuencia de gimnasia.

Twist/Twisting – Giro/Girar:

Atleta que realiza una rotación alrededor del eje vertical de su cuerpo (eje vertical = de la cabeza a los pies).

Las habilidades de gimnasia con giro implican una rotación de cadera por encima de la cabeza alrededor del eje vertical del atleta.

El giro en las elevaciones se evalúa en dos ejes distintos: el eje vertical y el eje horizontal. Los giros simultáneos sobre ambos ejes se contabilizan por separado y no de forma acumulativa. El grado de giro se determina por la rotación total acumulada de las caderas de la flyer en relación con la superficie de presentación. Una vez que se alcanza una elevación y la flyer muestra una pausa clara y definida, puede continuar caminando sobre la elevación con giro adicional. Una nueva transición con giro comienza con un impulso (dip) por parte de las bases y/o un cambio en la dirección del giro.

Two – High Pyramid – Pirámide de Dos Niveles de Altura:

Pirámide en la que todas las flyers están sostenidas principalmente por una base o bases que están en contacto directo de soporte de peso con la superficie de ejecución.

Cada vez que una flyer es soltada por sus bases en un "movimiento suelto dentro de la pirámide" (Pyramid Release Move), independientemente de la altura del lanzamiento, esta flyer será considerada como si "pasara por encima de dos personas de alto".

El concepto de "pasar por encima de dos niveles de altura" no se refiere a la altura real de la flyer, sino al número de capas con las que está conectada.

Two and One Half (2½) – High Pyramid – Pirámide de 2 ½ de Altura:

Pirámide en la que la flyer tiene soporte de peso (no simplemente apoyada) por parte de al menos otra flyer y está libre de contacto con la(s) base(s). La altura de una "pirámide de dos y medio (2 ½)" se mide en longitudes corporales de la siguiente manera: las posiciones de chair, thigh stand y shoulder straddle cuentan como 1 ½ longitudes corporales; las posiciones de shoulder stand cuentan como 2 longitudes corporales; las elevaciones extendidas (por ejemplo, extension, liberty, etc.) cuentan como 2 ½ longitudes corporales. Una pirámide que excede los "dos y medio (2 ½) de alto" se define como una capa intermedia completa o parcialmente vertical a Nivel Prep, que sostiene una elevación completamente vertical a nivel prep. Excepción: Las chairs de dos y medio (2 ½) se consideran pirámides de 2 ½ de alto.

Upright – Posición Vertical:

Posición corporal de una flyer en la que la atleta se encuentra de pie o sentada mientras es sostenida por una o más bases. Ej.: star, liberty, V-sit.

V-Sit:

Posición corporal de una flyer cuando está sentada en una elevación con las piernas extendidas y paralelas a la superficie de ejecución, formando una "V". Esta se considera una elevación de dos piernas.

Vertical Axis (Twisting in Stunts or Tumbling) – Eje Vertical (Giros en Elevaciones y Gimnasia:

Línea invisible trazada desde la cabeza hasta los pies a lo largo del cuerpo del atleta que realiza gimnasia o de la flyer.

Waist Nivel – Nivel de Cintura:

Elevación en la que la conexión más baja entre la(s) base(s) y la flyer está por encima del nivel del suelo y por debajo del nivel prep y/o al menos un pie de la flyer se encuentra por debajo del nivel prep, según la altura o posición de la base. Ejemplos de elevaciones que se consideran a nivel de cintura: elevaciones basadas en posición de "4 apoyos" (All 4s) y elevaciones basadas en posición nugget. Una chair y un shoulder sit se consideran elevaciones de Nivel Prep, no de Nivel de Cintura.

Waist Level Cradle – Lanzamiento desde el Nivel de Cintura:

Movimiento suelto que se inicia por debajo del Nivel Prep y es atrapado en posición de cuna. Todas las cunas a nivel de cintura con múltiples bases, en las que las bases comienzan debajo de los pies de la flyer, se considerarán como lanzamientos y deberán seguir las reglas correspondientes a los lanzamientos.

Walkover:

Habilidad de gimnasia no aérea en la que el atleta se inclina hacia adelante hasta una parada de manos y lleva las piernas por encima y de regreso al suelo, una a la vez (front walkover), o se extiende hacia atrás a través de la parte superior de la espalda, de manera similar a una parada de manos, y aterriza sobre los pies uno a la vez (back walkover), con apoyo de una o ambas manos.

Whip:

Habilidad de gimnasia aérea, hacia atrás y sin giro, en la que los pies del atleta rotan por encima de su cabeza y cuerpo, mientras el cuerpo se mantiene en una posición extendida de la parte superior de la espalda. Un whip se asemeja a un backhandspring, pero sin que las manos toquen el suelo.

Wrap Around:

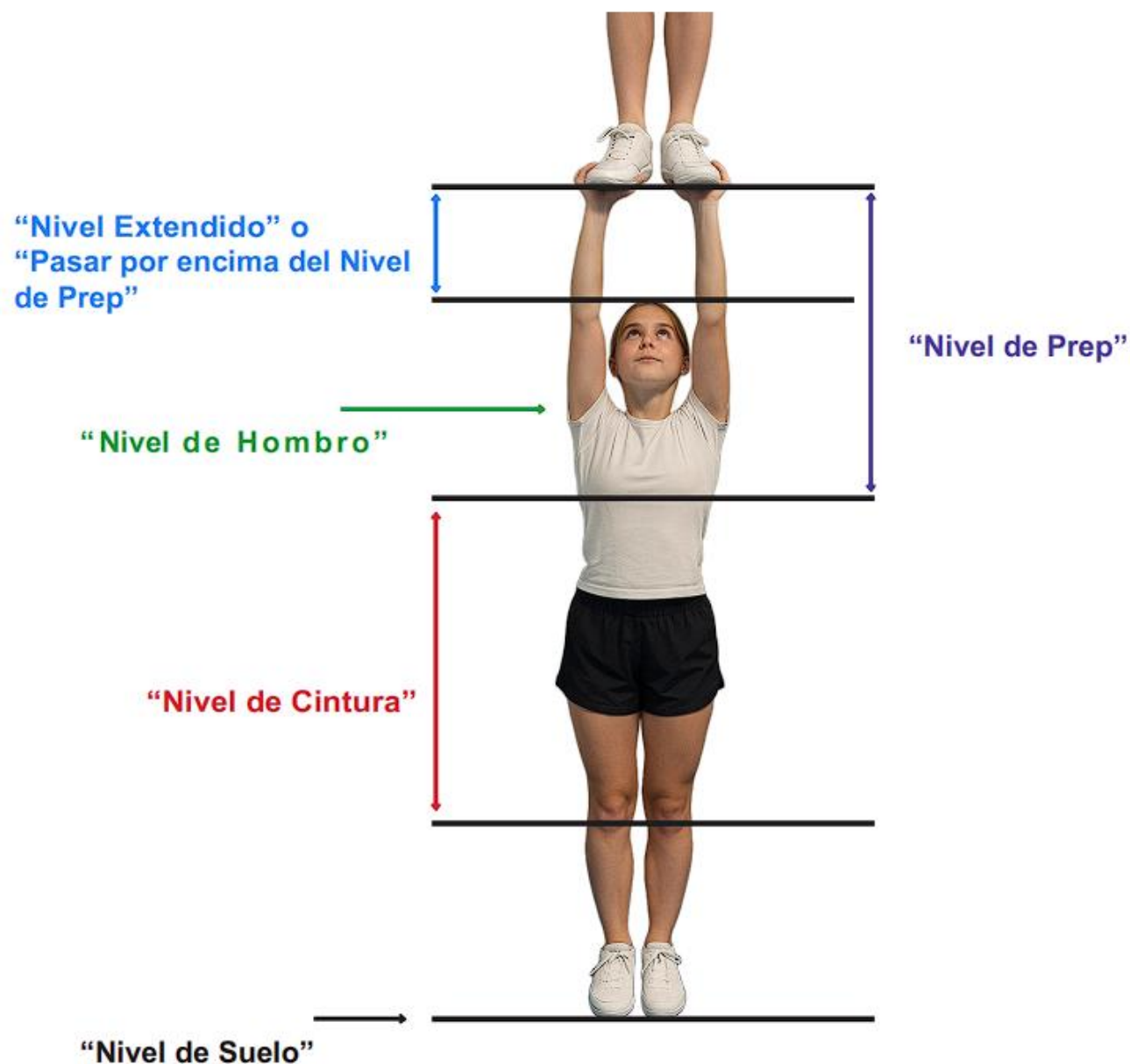
Transición de elevación que implica a una sola base sosteniendo a una flyer en posición de cuna, soltando las piernas de la flyer y haciendo un movimiento circular con ellas alrededor de su espalda. Luego, la base envuelve su brazo libre alrededor de las piernas de la flyer, quedando el cuerpo de la flyer envuelto alrededor de la espalda de la base.

X-Out:

Habilidad de gimnasia o lanzamiento en la que un atleta realiza un mortal mientras extiende los brazos y las piernas formando una "X" durante la rotación.

ILUSTRACIÓN DE ALTURA DE LAS ELEVACIONES

25
28



REGLAS DE CHEER IASF

25
28

GIMNASIA					
NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6
A. GENERAL Se permite saltar/rebotar por sobre un individuo. Se permite rebotar/saltar hacia una transición de elevación. Al rebotar hacia una transición de elevación, NO se puede realizar en una posición invertida o pasar por una posición invertida. NO se permite gimnasia por encima, por debajo o a través de una elevación o individuo (cualquier parte del cuerpo).					
Se permite rebotar con ½ giro hacia posición prona NO se permiten <i>dive rolls</i>	NO se permiten <i>dive rolls</i> en posición arqueada o 'cisne' y, NO pueden girar.	NO se permiten <i>dive rolls</i> en posición arqueada o 'cisne' y, NO pueden girar.	NO se permiten <i>dive rolls</i> en posición arqueada o 'cisne' y, NO pueden girar.	NO se permiten <i>dive rolls</i> en posición arqueada o 'cisne' y, NO pueden girar.	Los <i>Dive rolls</i> NO pueden girar.
B. ESTÁTICA					
Las habilidades requieren contacto físico constante con la superficie de presentación, como <i>cartwheels</i> , <i>rolls</i> (adelante y atrás), <i>walkovers</i> y <i>handstands</i> . Se permiten las <i>blocked cartwheels</i> .	Un solo <i>back handspring</i> . NO se permite girar o virar después de un <i>back handspring step out</i> . NO se permiten habilidades de salto en combinación con <i>handspring</i> . NO se permite girar en fase aérea, a excepción de los <i>round offs</i> .	Series de <i>handsprings</i> ; Habilidades de salto en combinación con <i>handspring(s)</i> . NO se permiten mortales. NO se permite girar en fase aérea, a excepción de los <i>round offs</i> .	Mortales agrupados estáticos y mortales agrupados desde una entrada de <i>back handspring</i> ; 1 mortal y 0 giros; <i>Aerials</i> (<i>front walkover</i> y <i>cartwheel</i> sin manos) y <i>Onodis</i> . NO se permite gimnasia después de un mortal agrupado. NO se permiten mortales con salto ni mortales consecutivos.	Mortal en combinación con salto. Hasta 1 rotación de mortal y 0 rotaciones de giro.	Hasta 1 rotación de mortal y 2 cotaciones de giro. Si excede 1 giro, debe estar precedido por un mínimo de 2 habilidades consecutivas de gimnasia hacia atrás sin giros (una debe ser <i>back handspring</i> ; se excluye el <i>back extension roll</i>). NO se permite combinar mortal y giro para entrar a una habilidad con doble giro. NO se permite girar desde una habilidad con doble giro.
C. CON CARRERA					
Las habilidades requieren contacto físico constante con la superficie de presentación, como <i>cartwheels</i> , <i>rolls</i> y <i>walkovers</i> . Se permiten <i>blocked cartwheels</i> y <i>round offs</i> . NO se permite gimnasia inmediatamente después de un <i>round off</i> o del rebote de un <i>round off</i> .	Series de <i>Handsprings</i> NO se permite girar o virar después de un <i>back handspring step out</i> ; NO se permite girar en fase aérea, a excepción de los <i>round offs</i> .	<i>Round off</i> o <i>round off back handspring(s)</i> hacia mortal agrupado. <i>Cartwheels</i> sin manos (<i>aerials</i>). Mortales adelante agrupados. ¾ de Mortal adelante agrupados. NO se permite gimnasia después de un mortal agrupado o <i>aerial cartwheel</i> . NO se permite gimnasia antes de un mortal adelante agrupado, excepto <i>front handspring</i> . NO se permite girar en fase aérea, excepto en <i>round offs</i> y <i>aerial cartwheels</i> .	Hasta 1 rotación de mortal y 0 rotaciones de giro. Se permiten los <i>aerials</i> (<i>front walkovers</i> y <i>cartwheels</i>) y <i>Onodis</i> .	Hasta 1 rotación de mortal y 1 rotación de giro. Si combina mortal y giro, debe estar precedido inmediatamente por un <i>round off</i> , <i>back handspring(s)</i> o <i>front handspring(s)</i> de carrera. NO se permite realizar trucos durante habilidades con giro completo y deben aterrizar con ambos pies sobre la superficie de ejecución. NO se permite gimnasia después de una habilidad con giro completo.	Hasta 1 rotación de mortal y 2 rotaciones de giro. NO se permite combinar mortal y giro para entrar a una habilidad con doble giro. NO se permite girar desde una habilidad con doble giro.

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

ELEVACIONES					
NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6
A. SPOTTER					
Requerido a Nivel Prep o superior y Floor elevacioness Exepción: Shoulder sit, T- lifts, elevaciones sujetadas únicamente por la cintura no lo requieren.	Requerido por encima del Nivel Prep; Floor elevacioness	Requerido por encima del Nivel Prep. Elevaciones Single based con múltiples flyers requieren un spotter para cada flyer	Requerido por encima del Nivel Prep. Elevaciones Single based con múltiples flyers requieren un spotter para cada flyer	Requerido por encima del Nivel Prep. Elevaciones Single based con múltiples flyers requieren un spotter para cada flyer	Requerido por encima del Nivel Prep. Elevaciones Single based con múltiples flyers requieren un spotter para cada flyer
B. ALTURA DE LAS ELEVACIONES NO se permiten elevaciones extendidas single based (asistidas o no) en U12 e inferiores, pero pueden pasar inmediatamente por una posición extendida si está permitido					
Nivel de Cintura. Nivel Prep en dos piernas (pueden pasar inmediatamente por una posición extendida). Elevaciones a Nivel Prep en una pierna con una base adicional con conexión mano/brazo a la flyer antes de iniciar la elevación a una pierna. Escalar a pararse en hombros. NO se permiten elevaciones single based con múltiples flyers.	Elevaciones a Nivel Prep en una pierna (pueden pasar inmediatamente por una posición extendida). Dos piernas por encima del Nivel Prep NO se permiten elevaciones single based con múltiples flyers.	En una pierna por encima del Nivel Prep	En una pierna por encima del Nivel Prep	En una pierna por encima del Nivel Prep	En una pierna por encima del Nivel Prep
C. TRANSICIÓN					
Flyer debe mantener contacto con al menos una base NO se permiten <i>leap frog</i> ni variaciones de <i>leap frog</i>	Flyer debe mantener contacto con al menos una base	Flyer debe mantener contacto con al menos una base a menos que sea legal como movimiento suelto	Flyer debe mantener contacto con al menos una base a menos que sea legal como movimiento suelto	Véase reglas de movimientos sueltos	Véase reglas de movimientos sueltos
D. GIROS					
Se permite hasta ¼ de giro EXCEPCIÓN: Rebotar con ½ giro a posición prona. Elevaciones Wrap around. Hasta ½ que inicia y termina en la superficie de presentación y es sujetado únicamente por la cintura.	Se permite hasta ½ giro EXCEPCIÓN: Un solo Log roll SIN habilidades adicionales que inicia y termina en posición de cuna	Hasta ½ giro hacia elevaciones extendidas en una pierna. Hasta 1 giro hacia Nivel Prep o inferior. Hasta 1 giro hacia elevaciones extendidas en dos piernas	Hasta 1 ½ giros hacia Nivel Prep o inferior. Hasta 1 ½ giros hacia elevaciones extendidas en dos piernas. Hasta 1 giro hacia elevaciones extendidas en una pierna	Hasta 2 giros hacia Nivel Prep o inferior. Hasta 2 giros hacia elevaciones extendidas en dos piernas. Hasta 1 ½ giros hacia elevaciones extendidas en una pierna	Hasta 2 ¼ giros

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

ELEVACIONES					
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
E. MOVIMIENTOS SUELTOS Requieren 3 receptores para elevaciones multi base, y 2 receptores para elevaciones single based que aterricen en posición horizontal. NO pueden aterrizar invertidos. NO pueden desplazarse intencionalmente. NO pueden entrar con contacto con otras flyers en movimientos sueltos separados. DEBEN regresar a su(s) base(s) original(es); NO se permiten mortales libres (véase Excepción en el Nivel 6)					
NO se permiten otros que no sean desmontes	NO se permiten otros que no sean desmontes, lanzamientos y log rolls de un giro completo SIN habilidades adicionales que inician y terminan en posición de cuna	Deben iniciar a Nivel de Cintura o inferior y aterrizar a Nivel Prep o inferior. 1 habilidad/truco y 0 giros. EXCEPCIÓN: Log rolls con hasta 1 giro y deben aterrizar en cuna, flat back o prona NO pueden exceder el Nivel de Brazos Extendidos de las bases (no del spotter trasero). NO se permiten helicópteros. NO pueden implicar inversiones.	Deben iniciar a Nivel Prep o inferior si terminan en elevaciones extendidas. Se permiten 2 habilidades. Helicópteros de hasta 180 grados con 0 giros, requieren 3 receptores con 1 de ellos en el área de la cabeza y hombros flyer. Desde invertida hacia no invertida con 0 giros, requieren spotter si aterrizan a Nivel Prep o superior. NO pueden exceder el Nivel de Brazos Extendidos de las bases (no del spotter trasero). NO se permite girar desde o hacia una Elevación Extendida. NO pueden pasar por una posición invertida.	Helicópteros de hasta 180 grados con 0 giros, requieren 3 receptores con 1 de ellos en el área de la cabeza y hombros flyer. Desde invertida hacia no invertida con 0 giros, requieren spotter si aterrizan a Nivel Prep o superior. NO pueden exceder 18" /46cm por encima del Nivel de Brazos Extendidos de las bases (no del spotter trasero). NO pueden pasar por una posición invertida.	Desde posición invertida hacia no invertida con hasta ½ giro, requieren spotter si aterrizan a Nivel Prep o superior. Helicópteros de hasta 180 grados, requieren 3 receptores con 1 de ellos en el área de la cabeza y hombros flyer. NO pueden exceder 18" /46cm por encima del Nivel de Brazos Extendidos de las bases (no del spotter trasero). NO pueden pasar por una posición invertida. EXCEPCIÓN (Excluye U16): Se permiten Rewinds ÚNICAMENTE con 1 rotación de mortal, 0 giros, requieren mínimo 1 catcher/1 spotter para Elevaciones Single Based, mínimo 2 catchers/1 spotter para Elevaciones Multibase. Leg pitch, toe pitch y ascensos similares NO están permitidos para iniciar la habilidad. NO se permite gimnasia previo al rewind.
F. INVERSIONES Las bases/atletas en posición <i>backbend</i> o invertida NO pueden estar en contacto con una flyer					
NO se permiten (atletas invertidos deben mantener contacto con la superficie de presentación)	Inversiones a Nivel de Suelo en transición directa hacia una posición no invertida.	Nivel Prep o inferior Suspended rolls que excedan ½ giro deben aterrizar en cuna	Nivel Extendido	Nivel Extendido	Nivel Extendido
G. INVERSIONES DESCENDENTES Las inversiones descendentes NO deben entrar en contacto una con otra. Deben mantener contacto con una base original. EXCEPCIÓN: La base original puede perder contacto cuando sea necesario hacerlo, como cuando se realiza una transición estilo cartwheel.					
NO se permiten	NO se permiten	Nivel de Cintura o inferior (puede pasar inmediatamente por el Nivel Prep); Debe tener 2 catchers en contacto entre la cintura y la región de los hombros del torso de la flyer NO se permiten elevaciones estilo pancake en 2 piernas	Nivel Prep con 3 catchers (pueden pasar por encima del Nivel Prep), 2 catchers en contacto entre la cintura y la región de los hombros del torso de la flyer. EXCEPCIÓN: Bajar de forma controlada una Elevación invertida extendida hacia el Nivel Prep. Si pasa por encima del Nivel Prep NO pueden aterrizar, detenerse o tocar el suelo en posición invertida. EXCEPCIÓN: Bajar de forma controlada una elevación invertida extendida hacia el Nivel Prep.	Por encima del Nivel Prep con 3 catchers, 2 catchers en contacto entre la cintura y la región de los hombros del torso de la flyer. Desde encima /pasar por encima de Nivel Prep NO pueden aterrizar, detenerse o tocar el suelo en posición invertida EXCEPCIONES: Bajar de forma controlada una elevación invertida extendida hacia el Nivel Prep. Pasar por encima del Nivel Prep hacia el Nivel Prep, o desde una elevación no invertida extendida hacia una elevación invertida en Nivel Prep.	Por encima del Nivel Prep con 3 catchers, 2 catchers en contacto entre la cintura y la región de los hombros del torso de la flyer. Desde encima /pasar por encima de Nivel Prep NO pueden aterrizar, detenerse o tocar el suelo en posición invertida EXCEPCIONES: Bajar de forma controlada una elevación invertida extendida hacia el Nivel Prep. Pasar por encima del Nivel Prep hacia el Nivel Prep, o desde una elevación no invertida extendida hacia una elevación invertida en Nivel Prep.
H. SOBRE/DEBAJO Elevación o individuo desplazándose sobre/debajo otra elevación o individuo separado					
Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas	Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas	Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas	Individuo por debajo de una elevación. Elevación sobre un individuo.	Se permite	Se permite

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

PIRÁMIDES					
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
A. GENERAL					
Deben seguir elevaciones y desmontes y se permiten con hasta 2 niveles de altura. Flyers deben recibir el soporte principal de una base, a menos que sea legal como transición suelta. Transiciones sueltas no pueden entrar en contacto con otras elevaciones/pirámides sueltas; Los catchers/spotters requeridos deben estar estacionarios, deben mantener contacto visual con la flyer durante toda la transición, y no pueden estar involucrados en ninguna otra habilidad o coreografía cuando se inicia la transición. El peso primario no puede ser sostenido por un segundo nivel (las transiciones deben ser continuas)					
B. ESTRUCTURAS NO se permiten elevaciones extendidas single based (asistidas o no) en U12 o inferior. Los bracer(s)/conexión(es) requeridas deben estar conectados a la flyer al inicio de la habilidad, y permanecer en contacto durante toda la habilidad.					
Elevaciones extendidas en 2 piernas conectadas a un bracer en Nivel Prep o inferior con conexión mano/brazo. Elevaciones en Nivel Prep a una pierna conectadas a un bracer a Nivel Prep o inferior con conexión mano/brazo. Los bracers en Nivel Prep deben tener ambos pies en las manos de las bases a menos que estén en shoulder sit, flat back, straddle lift, o shoulder stand NO se permite conectar elevaciones extendidas con otras elevaciones extendidas	Elevaciones extendidas en 1 pierna conectadas a un bracer en Nivel Prep o inferior con conexión mano/brazo. Los bracers en Nivel Prep deben tener ambos pies en las manos de las bases a menos que estén en shoulder sit, flat back, straddle lift, o shoulder stand NO se permite conectar elevaciones extendidas con otras elevaciones extendidas	NO se permite conectar elevaciones extendidas en una pierna con otras elevaciones extendidas	NO se permite conectar elevaciones extendidas en una pierna con otras elevaciones extendidas en una pierna		
C. TRANSICIONES SIN SOLTAR Los bracers/conexiones requeridas deben estar conectados a la flyer al punto de inicio de la habilidad, y permanecer en contacto durante toda la habilidad. Las bases/atletas en posición backbend o invertida NO puede estar en contacto con una flyer					
GIROS: Hasta ¼ de giro INVERSIONES: Deben seguir las reglas de elevaciones	GIROS: Hasta ½ giro INVERSIONES: Deben seguir las reglas de elevaciones <i>Log rolls</i> NO pueden ser asistidos por otra flyer	GIROS: Hasta 1 giro (si se excede el ½ hacia una elevación extendida en una pierna, deben estar conectados mano/brazo por un bracer a Nivel Prep o inferior) INVERSIONES: Deben seguir las reglas de elevaciones EXCEPCIÓN: La flyer puede pasar por una posición invertida y debe permanecer en contacto con una base y un bracer a Nivel Prep o inferior durante toda la transición, la habilidad debe iniciar y terminar en Nivel Prep o inferior	GIROS: Hasta 1 ½ giros (si se excede 1 giro hacia una elevación extendida en una pierna, deben estar conectados mano/brazo por un bracer a Nivel Prep o inferior) INVERSIONES: Deben seguir las reglas de elevaciones	GIROS: Hasta 2 giros (si se excede 1 ½ giros hacia una elevación extendida en una pierna, deben estar conectados mano/brazo por un bracer a Nivel Prep o inferior) INVERSIONES: Deben seguir las reglas de elevaciones	GIROS: Hasta 2 ¼ giros INVERSIONES: Deben seguir las reglas de elevaciones

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

PIRÁMIDES					
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
D. TRANSICIONES SUELTAS Debe mantenerse el contacto con el mismo bracer/bracers durante toda la transición. Debe establecerse contacto con una base sobre la superficie de presentación antes de perder el contacto con el/los bracers (esto no incluye el uniforme ni el cabello). Si se requieren 2 bracers, deben estar en lados opuestos del cuerpo. NO se permite estar conectado o ser sostenido por flyers por encima de Nivel Prep. Las inversiones/mortales conectados NO pueden desplazarse hacia abajo mientras se está posición invertida.					
NO permiten salvo en desmontes	NO permiten salvo en desmontes y lanzamientos <i>Log rolls</i> NO pueden ser asistidos por otra flyer	NO INVERTIDAS: 2 bracers (una de las conexiones debe ser de mano/brazo a mano/brazo; la otra puede ser de mano/brazo a pie/pierna inferior). 2 catchers. NO pueden cambiar de bases. EXCEPCIÓN: Lo movimientos sueltos legales en elevaciones pueden ejecutarse con 1 bracer. Los movimientos sueltos hacia nivel extendido deben iniciar desde Nivel de Cintura o inferior con conexión mano/brazo GIROS: 1 giro; 2 bracers con conexión mano/brazo INVERSIONES CONECTADAS: NO se permiten	NO INVERTIDAS: 1 bracer, 2 catchers (Mínimo 1 catcher y 1 spotter) GIROS: 1 ½ giros con 1 bracer, 2 catchers (Mínimo 1 catcher y 1 spotter) INVERSIONES/MORTALES CONECTADOS: 2 bracers. Hasta 1 ¼ rotaciones de mortal, 0 giros. NO pueden cambiar de bases. 3 catchers EXCEPCIÓN: Mortales conectados que aterrizan en una posición vertical en Nivel Prep o superior, requieren mínimo 1 catcher y 2 spotters EXCEPCIÓN: Lo movimientos sueltos legales en elevaciones pueden ejecutarse con 1 bracer.	NO INVERTIDAS: 1 bracer, 2 catchers (Mínimo 1 catcher y 1 spotter) GIROS: 2 giros, 2 catchers (Mínimo 1 catcher y 1 spotter) INVERSIONES/MORTALES CONECTADOS: 1 bracer. Hasta 1 ¼ rotaciones de mortal, 0 giros. 3 catchers EXCEPCIÓN: Mortales conectados que aterrizan en una posición vertical en Nivel Prep o superior, requieren mínimo 1 catcher y 2 spotters	NO INVERTIDAS: 1 bracer, 2 catchers (Mínimo 1 catcher y 1 spotter) GIROS: 2 ¼ giros, 2 catchers (Mínimo 1 catcher y 1 spotter) INVERSIONES/MORTALES CONECTADOS: 1 bracer. Hasta 1 ¼ rotaciones de mortal, 0 giros o ¾ de rotación de mortal y hasta 1 giro. 3 catchers EXCEPCIÓN: Mortales conectados sin giro que aterrizan en una posición vertical en Nivel Prep o superior, requieren mínimo 1 catcher y 2 spotters
E. SOBRE/DEBAJO Elevación, pirámide o individuo desplazándose sobre/debajo otra elevación, pirámide o individuo separado					
Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas	Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas. Una flyer NO puede desplazarse por encima ni por debajo del torso de otra flyer.	Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas. Una flyer NO puede desplazarse por encima ni por debajo del torso de otra flyer.	Permitido pasar por encima o por debajo de brazos y piernas. Una flyer NO puede desplazarse por encima ni por debajo del torso de otra flyer.	Se permite	Se permite

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

DESMONTES					
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
A. DESMONTES EN GENERAL					
<u>Cunas desde elevaciones Single based</u> requieren un spotter con al menos una mano-brazo sujetando la región entre la cintura y los hombros de la flyer. <u>Cunas desde elevaciones Multi-based</u> requieren 2 catchers y un spotter con al menos una mano-brazo sujetando la región entre la cintura y los hombros de la flyer. Cunas desde elevaciones single based con múltiples flyers requieren 2 catchers para cada flyer, y los catchers y las bases deben estar estacionarios previo al inicio. <u>Desmontes hacia la superficie de presentación</u> requieren asistencia de la base/spotter original a menos que descienda directamente o con un pequeño salto SIN habilidades adicionales desde Nivel de Cintura o inferior. Los Desmontes deben regresar a su(s) base(s) original(es) a menos que sea una elevación single based con múltiples flyers. NO se permiten desmontes con mortales ni desmontes invertidos (incluyendo aquellos que aterrizan en posición invertida), ni desmontes que se desplacen intencionalmente. NINGUNA elevación, pirámide, individuo ni prop puede desplazarse por encima o por debajo de un desmonte, y un desmonte NO puede lanzarse por encima, por debajo ni a través de elevaciones, pirámides, individuos o props. En los desmontes, las flyers NO pueden estar en contacto entre sí mientras son soltadas por las bases, a menos que se trate de un desmonte desde una elevación single based que sostenga a múltiples flyers. NO se permiten tension drops/rolls de ninguna clase.					
B. DESMONTES					
Impulsos para descender directo hacia la superficie de presentación, cunas rectas básicas NO se permiten cunas desde el Nivel de Cintura, sponge tosses o desmontes desde un Nivel superior a Prep en pirámides	Impulsos para descender directo hacia la superficie de presentación, cunas rectas básicas y cunas con ¼ de giro NO se permiten cunas desde el Nivel de Cintura en la división U8	Hasta 1 ¼ giros o 1 truco desde dos piernas. Cunas con ¼ de giro desde una pierna. Todos los desmontes desde Nivel Prep o superior que involucren un truco deben aterrizar en cuna. NO se permiten desmontes desde una posición invertida.	Hasta 2 ¼ giros desde dos piernas; hasta 1 ¼ giros desde una pierna. NO se permite exceder los 2 trucos. Los desmontes desde una posición invertida NO pueden incluir giros.	Hasta 2 ¼ giros. NO se permite exceder los 3 trucos. Si se excede 1 ½ giros, NO se permite realizar ninguna otra habilidad además del giro. Los desmontes desde una posición invertida NO pueden incluir giros.	Hasta 2 ¼ giros. Los desmontes desde una posición invertida pueden incluir hasta ½ giro.
LANZAMIENTOS					
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
A. LANZAMIENTOS EN GENERAL					
Mínimo de 3 y máximo de 4 bases que lancen; una de ellas debe estar detrás de la flyer. Deben ser atrapados en cuna por al menos 3 bases originales, una de las cuales debe estar posicionada en la zona de la cabeza y los hombros de la flyer. NO se permite más de una flyer. NO se permiten mortales, inversiones (incluyendo aterrizar invertido), o lanzamientos que se desplacen de forma intencional. NO se permite que una elevación, pirámide, individuo o prop se desplace por encima o por debajo de un lanzamiento, y un lanzamiento NO puede ser lanzado por encima, por debajo ni a través de elevaciones, pirámides, individuos o props.					
B. TOSSES					
NO se permiten, incluyendo cunas desde el Nivel de Cintura y sponge tosses	Straight ride NO se permiten lanzamientos en la división U8	1 ¼ giros; NO se permite exceder más de 1 truco Excepción: Ball X Arquearse no cuenta como un truco	2 ¼ giros. NO se permite exceder más de 2 trucos	2 ½ giros. NO se permite exceder más de 3 trucos Si se excede 1 ½ giros, NO se permite realizar ninguna otra habilidad además del giro.	2 ½ giros

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

GIMNASIA

Nivel 7

A. GENERAL

Se permite saltar/rebotar por sobre un individuo. Se permite rebotar/saltar hacia una transición de elevación. Al rebotar hacia una transición de elevación, **NO** se puede realizar en una posición invertida o pasar por una posición invertida. EXCEPCIONES: Se permiten cartwheel rewind, round off rewind y un solo back handspring estático a rewind. **NO** se permiten habilidades de gimnasia previo al cartwheel, round off o back handspring estático). **NO** se permite realizar gimnasia por encima, por debajo ni a través de una elevación, individuo o prop. **NO** se permite realizar gimnasia mientras se sostiene o está en contacto con un. Dive rolls **NO** pueden girar.

B. ESTÁTICA

Hasta 1 rotación de mortal y 2 cotaciones de giro. Si excede 1 giro, **debe** estar precedido por al menos de 1 habilidad de gimnasia hacia atrás sin giros. **NO** se permite girar desde una habilidad con doble giro.

C. CON CARRERA

Hasta 1 rotación de mortal y 2 cotaciones de giro.
NO se permite girar desde una habilidad con doble giro.

ELEVACIONES

Nivel 7

A. SPOTTERS

Durante elevaciones extendidas en un solo brazo diferentes a cupies y liberties, Cuando la transición de subida implica un movimiento suelto que excede 1 giro, un movimiento suelto hacia/desde una posición invertida que aterriza en Nivel Prep o superior, un mortal libre. Elevación con la flyer invertida por encima del nivel de prep. Cuando la flyer es soltada desde un nivel superior al del suelo hacia una elevación en un brazo. Lanzamiento estilo coed hacia una nueva base (la base que está lanzando puede convertirse en el spotter). Elevaciones con una sola base sosteniendo múltiples flyers requieren un spotter por separado para cada flyer

B. ALTURA DE LAS ELEVACIONES

Elevaciones a una pierna por encima del Nivel Prep

C. GIROS

2 ¼ giros

D. MOVIMIENTOS SUELTOS

NO pueden exceder 46 cm./18 pulgadas sobre el nivel de los brazos extendidos. **NO** pueden aterrizar invertidos (EXCEPCIONES: Parada de manos desde el nivel del suelo puede ser lanzada hacia una elevación invertida mano a mano con 0 giros y 0 mortales, soltar desde el Nivel Prep o inferior hacia una posición invertida a Nivel Prep con 0 giros y 0 mortales). Deben regresar a su/sus bases originales (EXCEPCIÓN 1: Lanzamientos estilo coed hacia una nueva base si la flyer es lanzada por una sola base y atrapada por al menos una base que no esté involucrada en cualquier otra habilidad o coreografía al inicio de la transición, la base original que lanza puede convertirse en el spotter. EXCEPCIÓN 2: Al lanzar hacia una elevación con una sola base sosteniendo múltiples flyers, la base original que lanza puede convertirse en el spotter); Helicópteros con 180 grados de rotación con al menos 2 receptores, uno de ellos debe estar en posición para atrapar la región de la cabeza y los hombros de la flyer. **NO** pueden desplazarse intencionalmente a excepción de las excepciones mencionadas arriba.

E. REWINDS/ TRANSICIONES CON MORTALES LIBRES

Deben regresar a sus bases originales. **Originados desde Nivel de Suelo:** 1 ¼ de mortal y 1 ¼ de rotación de giro. SE PERMITEN Toe pitch, leg pitch y lanzamientos similares para iniciar habilidades de mortal libre. Se permiten cartwheel rewind, round off rewind, y un solo back handspring estático rebinds **SIN** t habilidades de gimnasia previo al cartwheel, round off o back handspring estático. **Originados desde elevaciones:** 1 ¼ de mortal y 1 ¼ de rotación de giro. **Deben** iniciar desde el Nivel Prep **ÚNICAMENTE** y **deben** aterrizar en cuna, posición horizontal o de pie en la superficie de presentación. (Si aterriza en la superficie de presentación **debe** seguir las reglas de desmontes). 1 rotación de mortal o menos requiere 2 catchers, si excede 1 rotación de mortal, requiere 3 catchers.

F. INVERSIONES

Inversiones Descendentes desde un nivel superior a Nivel Prep requieren al menos 2 catchers. La Flyer debe mantener contacto con una base. Las bases/atletas en posición backbend o invertida **NO** pueden estar en contacto con una flyer. EXCEPCIONES: Bajar de forma controlada una elevación invertida extendida hacia el Nivel Prep. Pasar por encima del Nivel Prep hacia el Nivel Prep, o desde una elevación no invertida extendida hacia una elevación invertida en Nivel Prep.

REGLAS DE CHEER IASF

25
28

PIRÁMIDES

Nivel 7

A. GENERAL

hasta 2 ½ de altura. EXCEPCIÓN: Se permiten Tower pyramids

B. SPOTTERS

Deben seguir las reglas de spotters en elevaciones. EXCEPCIÓN: Pirámides estilo Paper doll en extensión en un brazo, requieren un spotter para cada flyer.

Pirámides de 2 ½: Requieren un spotter al frente y atrás de cada flyer en el nivel más alto, en posición para cuidar todo el tiempo que la flyer esté en los 2 ½ niveles de altura. Los spotters pueden pararse ligeramente al lado, pero **deben** permanecer en posición para cuidar a la flyer, el contacto visual **debe** mantenerse con la flyer durante todo el tiempo que esté en los 2 ½ niveles de altura y **NO** pueden ser apoyo primario de la pirámide. **Pirámides de 2 ½ con flyer en posición horizontal** **deben** tener spotters en 2 de los 4 lados de la pirámide, **NO** puede ser el lado del/los pies/piernas de la flyer.

Pirámides de Torre requieren que el spotter de atrás no esté en contacto con la pirámide. Si se necesita una base para asistir la capa media, se requiere adicionalmente un spotter que no esté en contacto con la pirámide.

C. ASCENSOS/ TRANSICIONES CON VUELO LIBRE

Desde nivel de suelo se permite 1 mortal y 1 rotación de giro o 0 mortales y 2 ¼ rotaciones de giros. Desde un nivel superior al del suelo se permiten 1 ¼ mortal y 0 giros o 0 mortales y 2 rotaciones de giro. **NO** pueden aterrizar en una posición invertida. **NO** pueden exceder significativamente la altura de la habilidad intentada. **NO** pueden pasar sobre, debajo o a través de elevaciones, pirámides, individuos o props

D. MOVIMIENTOS SUELTOS

Se permite superar los 2 ½ niveles de altura durante transiciones. Si se suelta desde una base en segunda capa y es recibida nuevamente por una base en segunda capa, la flyer debe ser atrapada por la base en segunda capa que originalmente la soltó. **NO** pueden aterrizar en posición invertida. **NO** pueden pasar sobre, debajo o a través de elevaciones, pirámides, individuos o props.

Movimientos sueltos libres desde pirámides de 2 ½ niveles de altura **NO** pueden aterrizar en posición invertida. Se permiten hasta 0 mortal y 1 rotación de giro. Requieren 2 receptores.

E. INVERSIONES

Se permiten hasta en 2 ½ de altura. Inversiones descendentes desde por encima del Nivel Prep requieren asistencia de al menos dos catchers y **deben** mantener contacto con otra base o con otra flyer.

F. INVERSIONES/ MORTALES CONECTADOS EN MOVIMIENTOS SUELTOS

Hasta 1 ¼ mortal y 1 rotación de giro. Pirámides de 2 niveles de alturas requieren 1 un conector que esté en nivel prep o inferior. 2 receptores (EXCEPCIÓN: Si aterrizan en una posición vertical en Nivel Prep o superior, requieren un mínimo de 1 base y 1 spotter adicional). Para pirámides de 2 ½ niveles de altura deben ser recibidos por 1 persona. Base/Spotter **debe** estar estacionario, el contacto visual con la flyer/ debe ser mantenido durante toda la transición y no puede estar involucrado en otra habilidad o coreografía cuando inicie la transición.

DESMONTES

Nivel 7

A. GENERAL

Véase "Desmontes" en el Glosario

B. REQUERIMIENTOS

DESMONTES HACIA CUNA DESDE ELEVACIONES: Cunas hasta 2 ¼ giros. Desmontes que excedan 1 ¼ giro requieren un spotter adicional que asista en la cuna. Cuando se desmonten cunas desde elevaciones con una sola base sosteniendo múltiples flyers, 2 receptores **deben** atrapar a cada flyer y **deben** ser estacionarios previo al inicio del desmonte. Cunas desde elevaciones extendidas en 1 brazo que involucren giro **deben** tener un spotter asistiendo la cuna con al menos una mano/brazo apoyando la cabeza y los hombros de la flyer. Desmontes con mortal libre hacia cuna hasta 1 ¼ mortal y ½ rotación de giro, **deben** originarse desde el nivel prep, requieren al menos 2 receptores, uno de los cuales debe ser una base original. Desmontes con mortal atrás **deben** aterrizar en cuna.

DESMONTES HACIA LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DESDE ELEVACIONES: Hasta 2 ¼ giros. Si exceden 1 ¼ giro requieren asistencia de 2 receptores o 1 receptor y 1 spotter. Desmontes con mortal libre solo se permiten con rotación frontal hasta 1 mortal adelante y 0 giros, **deben** tener un spotter y **deben** originarse desde el Nivel Prep.

DESMONTES DESDE PIRÁMIDES DE 2 NIVELES DE ALTURA: **Deben** seguir las reglas de desmontes desde elevaciones.

DESMONTES HACIA CUNA DESDE PIRÁMIDES DE 2 ½ NIVELES DE ALTURA: Hasta 2 ¼ rotaciones de giro, requieren 2 receptores, 1 de los cuales **debe** ser estacionario al inicio del desmonte en cuna. ¾ de mortal adelante y ½ rotación de giro, requieren 2 receptores, uno a cada lado de la flyer y 1 de los cuales **debe** estar estacionario al inicio del desmonte en cuna.

DESMONTES HACIA LA SUPERFICIE DE PRESENTACIÓN DESDE PIRÁMIDES DE 2 ½ DE ALTURA: Hasta 1 ¼ rotación de giro y **deben** ser asistidos por 2 receptores o 1 receptor y 1 spotter.

LANZAMIENTOS

Nivel 7

A. GENERAL

Mínimo 3 y máximo 4 bases lanzando. Una base debe estar detrás de la flyer y puede ayudarla a subir hacia el lanzamiento (EXCEPCIÓN 1: Lanzar desde un grupo de bases hacia otro grupo de bases/catchers. EXCEPCIÓN 2: Arabians). **Deben** realizarse desde el nivel del suelo y **deben** ser recibidos en posición de cuna por al menos 3 bases una de las cuales está ubicada en el área de la cabeza y hombros de la flyer.

B. REQUERIMIENTOS

Lanzamientos sin mortal **NO** pueden exceder 3 ½ rotaciones de giro. Se permiten lanzamientos con mortal con hasta 1 ¼ rotación de mortal y 2 habilidades adicionales. Posición agrupada, carpada o extendida no se cuentan dentro de las 2 habilidades adicionales.

C. FLYOVERS

Las flyers lanzadas hacia otro grupo de bases **deben** ser lanzadas por 3 o 4 bases estacionarias y **deben** ser recibidas en posición de cuna por al menos 3 catchers estacionarios. Los catchers no **deben** estar involucrados en ninguna otra coreografía y **deben** tener contacto visual con la flyer desde el inicio y mantenerlo durante todo el lanzamiento. En lanzamientos se permiten hasta 0 mortales y 1 ½ rotación de giro o ¾ de mortal adelante con 0 giros.

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Rúbrica de
Calificación

**Categoría Mixto Advanced
(L4) y Mixto Premier (L7)**



CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – BUILDING (STUNTS) – MIXTO ADVANCED (L4) Y MIXTO PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE STUNT

2.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 3.0
3.0	4 habilidades diferentes de nivel apropiado realizadas por el MOST del equipo
3.5	2 habilidades diferentes de nivel apropiado realizadas por el MOST del equipo al mismo tiempo sin reciclar atletas (en secuencia o sincronizados)
4.0	3 habilidades diferentes de nivel apropiado realizadas por el MOST del equipo al mismo tiempo sin reciclar atletas (en secuencia o sincronizados)
4.5	3 habilidades diferentes de nivel apropiado por el MOST del equipo al mismo tiempo sin reciclar atletas, más 1 habilidad tipo COED (en secuencia o sincronizados). Para división Premier al menos 2 hab. deben ser de Nivel 7.

DRIVERS DE STUNTS

Una vez determinada la puntuación de dificultad de stunts, cada habilidad se evaluará en función de los siguientes criterios: Grado de Dificultad y Participación Máxima. Cada categoría tiene un número máximo de puntos, indicados en las tablas siguientes, para un total de 1.5 puntos.

GRADO DE DIFICULTAD (0- 0.8)

	Avanzado por el MOST		Elite por el MOST	
Habilidad 1	0.1	0	0.2	
Habilidad 2	0.1	0	0.2	
Habilidad 3	0.1	0	0.2	
	COED Avanzado		COED Elite	
Habilidad COED	0.1	0	0.2	

PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 – 0.7)

En secuencia o sincronizado en la misma sección sin reciclaje de atletas.

Habilidad apropiada de nivel por el MAX o avanzada por el MOST	0.3
Habilidad avanzada por el MAX o habilidad elite por el MOST	0.5
Habilidad de elite por el MAX	0.7

ESTILO COED

- Basado en un grupo de 3, compuesto por Base, Flyer y Spotter.
- La entrada debe ser un Toss o Walk -In (entrada de frente).
- Toss** – Flyer comienza con ambos pies en la superficie. La Base comienza con las manos en la cintura de la Flyer. El Spotter no puede asistir el toss o tocar la elevación hasta después de que la base suelte a la flyer.
- Walk -In** – Flyer y Base comienzan una frente a la otra tomando uno de los pies.
- Base debe estar directamente debajo del stunt.
- Base y Spotter no pueden estar pecho con pecho.

GRADO DE DIFICULTAD PARA ESTILO COED

Sólo se tomarán en cuenta las habilidades listadas en la tabla de elementos apropiados. Debe ser en la misma sección sin reciclar atletas.

- Las habilidades deben mantenerse durante 4 cuentas. Estas cuentas comenzarán una vez que la acrobacia alcance el nivel deseado.
- Las habilidades COED deben desmontar en cuna o a la superficie de presentación para recibir crédito completo.

EJECUCIÓN - STUNT

4.0	- Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1- Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2- Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3- Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	--

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE STUNT

TOP	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTS	- Estabilidad del stunt - Postura sólida - Pies inmóviles
TRANSICIONES	- Entradas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad
SINCRONIZACIÓN	Sincronización *Los equipos que no realicen al menos 1 transición apropiada del nivel por 2 o más grupos en stunts recibirán automáticamente 0.3 puntos menos en Sincronización.

TABLA DE CANTIDADES PARA BUILDING

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	1	2	3
12 – 17	2	3	4
18 – 22	3	4	5
23 – 28	4	5	6

TABLA DE CANTIDADES COED

ADVANCED (L4)	
# HOMBRES EN EL EQUIPO	# DE STUNTS
1 o más	1
PREMIER (L7)	
# HOMBRES EN EL EQUIPO	# DE STUNTS
1 – 3	1
4 – 5	2
6 – 7	3
8 – 9	4
10 – 11	5
12 – 13	6
14 o más	7

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las habilidades que no deban ser sincronizadas podrán ser acumulativas para cumplir el requisito de dificultad.

POSICIONES CORPORALES

- Liberty y plataforma no se consideran posiciones corporales
- Las posiciones corporales incluyen: Heel stretch, arco flecha, arabesca, Nike (scale) y escorpión

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD	DRIVERS	EJECUCIÓN	TOTAL
4.5	1.5	4.0	10

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – BUILDING (PIRÁMIDE)– MIXTO ADVANCED (L4) Y MIXTO PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE PIRÁMIDE

2.0– 2.5	BELOW	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito de rango LOW
2.5– 3.0	LOW	2 habilidades diferentes apropiadas de nivel y 2 estructuras
3.0– 3.5	MID	3 habilidades diferentes apropiadas de nivel y 2 estructuras realizadas por el MOST del equipo
3.5– 4.0	HIGH	4 habilidades diferentes apropiadas de nivel y 2 estructuras realizadas por el MOST del equipo

DRIVER DE DIFICULTAD DE PIRÁMIDE

Grado de dificultad:

- % Participación: Maximizar el número de grupos que realizan cada transición apropiada del nivel
- Habilidades apropiadas: Utilización de habilidades apropiadas del nivel hacia estructuras dentro de la secuencia de pirámide
- Combinación de habilidades (apropiadas y no apropiadas al nivel)
- Ritmo y conexión de las habilidades realizadas

EJECUCIÓN - PIRÁMIDE

4.0	- Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1- Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2- Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3- Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	--

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE PIRÁMIDE

TOP	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTS	- Estabilidad del stunt - Postura sólida - Pies inmóviles
TRANSICIONES	- Entradas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad
SINCRONIZACIÓN	Sincronización * Los equipos que no realicen al menos 1 transición apropiada del nivel por 2 o más grupos en stunts recibirán automáticamente 0.3 puntos menos en Sincronización.

TABLA DE CANTIDADES PARA BUILDING

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	1	2	3
12 – 17	2	3	4
18 – 22	3	4	5
23 – 28	4	5	6

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las habilidades que no deban ser sincronizadas podrán ser acumulativas para cumplir el requisito de dificultad. Para recibir crédito por una estructura en Dificultad de Pirámide, 2 o más stunts deben estar conectados por 2 o más tops.

POSICIONES CORPORALES

- Liberty y plataforma no se consideran posiciones corporales
- Las posiciones corporales incluyen: Heel stretch, arco flecha, arabesca, nike (scale) y escorpión

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD	EJECUCIÓN	TOTAL
4.0	4.0	8

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – BUILDING (BASKETS) – MIXTO ADVANCED (L4) Y MIXTO PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE BASKETS

1.0	Menos del MAJORITY del equipo realiza un lanzamiento
1.5	MAJORITY del equipo realiza un lanzamiento apropiado de nivel
2.0	MAJORITY del equipo realiza un lanzamiento apropiado de nivel en secuencia o sincronizado en la misma sección sin reciclar atletas

EJECUCIÓN - BASKETS

2.0	- Las puntuaciones comenzarán en 2.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1- Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2- Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3- Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	--

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE BASKETS

TOP	- Control corporal - Ejecución coherente de la habilidad/truco - Piernas rectas/pies en punta - Colocación de los brazos
BASES/SPOTS	- Usar brazos/piernas para lanzar juntos (Timing) - Postura sólida - Control - Cuna
ALTURA	- Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las bases (El valor deducido no excederá de 0.1)

TABLA DE CANTIDADES PARA BUILDING

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	1	2	3
12 – 17	2	3	4
18 – 22	3	4	5
23 – 28	4	5	6

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD	EJECUCIÓN	TOTAL
2.0	2.0	4

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – GIMNASIA – MIXTO ADVANCED (L4) Y MIXTO PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 2.0
2.0	Menos del MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
2.5	MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
3.0	MOST del equipo presenta una pasada apropiada del nivel

DIFICULTAD DE GIMNASIA DE CARRERA

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 2.0
2.0	Menos del MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
2.5	MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
3.0	MOST del equipo presenta una pasada apropiada del nivel

TABLA DE CANTIDADES PARA GIMNASIA

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	5	6	10
12 – 17	6	7	12
18 – 22	8	9	16
23 – 28	11	12	22

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA

Una vez que se determina la dificultad de la gimnasia estática, cada habilidad/pasada se evaluará en función de su Grado de Dificultad. Cada categoría tiene un número máximo de puntos, indicados en las tablas siguientes, para un total de 1 punto.

DRIVERS DE GIMNASIA DE CARRERA

Una vez que se determina la dificultad de la gimnasia de carrera, cada habilidad/pasada se evaluará en función de su Grado de Dificultad y Participación Máxima. Cada categoría tiene un número máximo de puntos, indicados en las tablas siguientes, para un total de 1 punto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- La Dificultad de Gimnasia estática/de carrera y el driver de Grado de Dificultad pueden lograrse mediante un enfoque acumulativo.

- Las pasadas de gimnasia deben aterrizar sobre los pies para ser considerados apropiados de nivel y recibir crédito de dificultad (es decir, 3/4 de mortal al frente a caer sentado, flit que aterriza en prona, etc. no contarían).

- Los saltos dentro de un pase no romperán el pase (es decir, salto ruso(toe touch) -flit-salto ruso(toe touch) -flit es una sola pasada).

- Los saltos en T no se consideran un salto y dividirán una pasada en dos pasadas separadas.

GRADO DE DIFICULTAD GIMNASIA ESTÁTICA (0 1.0)

Para recibir crédito por cada pasada, las habilidades deben ser DIFERENTES.

	Apropiado por MAJORITY	Avanzado/Elite por MAJORITY
Pasada 1	0.2	0.4
	Avanzado por MOST	Elite por MOST
Pasada 2	0.4	0.6

GRADO DE DIFICULTAD GIMNASIA DE CARRERA (00.5)

	Avanzado por el MOST	Elite por el MOST
Pasada	0.3	0.5

PARTICIPACIÓN MÁXIMA GIMNASIA DE CARRERA (0 0.5)

Habilidades/pasadas son acumulativas a lo largo de la rutina.

Pasada apropiada de nivel por MAX	0.3
Pasada avanzada/elite por MAX	0.5

EJECUCIÓN - GIMNASIA

4.0	- Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1 - Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2 - Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3 - Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	---

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE GIMNASIA

APROXIMACIÓN	- Colocación de brazos - Balanceo/preparación - Colocación del pecho
CONTROL CORPORAL	- Colocación de la cabeza - Colocación de brazos - Caderas - Control de un elemento a otro - Colocación de piernas - Puntas
ATERRIJAZES	- Control - Colocación del pecho - Fin de la habilidad - Habilidades de giro incompletas
SINCRONIZACIÓN	- Timing *Equipos que no realicen al menos 1 pase de nivel apropiado sincronizado por dos o más atletas recibirán automáticamente 0,3 de deducción.

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD ESTATICA	DRIVERS ESTATICA	EJECUCIÓN ESTATICA	DIFICULTAD CARRERA	DRIVERS CARRERA	EJECUCIÓN CARRERA	TOTAL
3.0	1.0	4.0	3.0	1.0	4.0	16

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Rúbrica de
Calificación

**Categoría Femenil Advanced
(L4) y Femenil Premier (L7)**



Basado en el United ScoringSystem 2025- 2026

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – BUILDING (STUNTS) – FEMENIL ADVANCED (L4) Y PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE STUNT

2.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 3.0
3.0	4 habilidades diferentes de nivel apropiado realizadas por el MOST del equipo
3.5	2 habilidades diferentes de nivel apropiado realizadas por el MOST del equipo al mismo tiempo sin reciclar atletas (en secuencia o sincronizados)
4.0	3 habilidades diferentes de nivel apropiado realizadas por el MOST del equipo al mismo tiempo sin reciclar atletas (en secuencia o sincronizados)
4.5	4 habilidades diferentes de nivel apropiado por el MOST del equipo al mismo tiempo sin reciclar atletas (en secuencia o sincronizados). Para división Premier al menos 2 hab. deben ser de Nivel 7.

DRIVERS DE STUNTS

Una vez determinada la puntuación de dificultad de stunts, cada habilidad se evaluará en función de los siguientes criterios: Grado de Dificultad y Participación Máxima. Cada categoría tiene un número máximo de puntos, indicados en las tablas siguientes, para un total de 1.5 puntos.

GRADO DE DIFICULTAD (0-0.8)

	Avanzado por el MOST	Elite por el MOST
Habilidad 1	0.1	0.2
Habilidad 2	0.1	0.2
Habilidad 3	0.1	0.2
Habilidad 4	0.1	0.2

PARTICIPACIÓN MÁXIMA (0 – 0.7)

En secuencia o sincronizado en la misma sección sin reciclaje de atletas.

Habilidad apropiada de nivel por el MAX o avanzada por el MOST	0.3
Habilidad avanzada por el MAX o habilidad elite por el MOST	0.5
Habilidad de elite por el MAX	0.7

EJECUCIÓN - STUNT

4.0	- Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1 - Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2 - Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3 - Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	---

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE STUNT

TOP	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTS	- Estabilidad del stunt - Postura sólida - Pies inmóviles
TRANSICIONES	- Entradas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad
SINCRONIZACIÓN	Sincronización *Los equipos que no realicen al menos 1 transición apropiada del nivel por 2 o más grupos en stunts recibirán automáticamente 0.3 puntos menos en Sincronización.

TABLA DE CANTIDADES PARA BUILDING

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	1	2	3
12 – 17	2	3	4
18 – 22	3	4	5
23 – 28	4	5	6

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las habilidades que no deban ser sincronizadas podrán ser acumulativas para cumplir el requisito de dificultad.

POSICIONES CORPORALES

- Liberty y plataforma no se consideran posiciones corporales

- Las posiciones corporales incluyen: Heel stretch, arco flecha, arabesca, nike (scale) y escorpión

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD	DRIVERS	EJECUCIÓN	TOTAL
4.5	1.5	4.0	10

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – BUILDING (PIRÁMIDE)– FEMENIL ADVANCED (L4) Y PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE PIRÁMIDE

2.0– 2.5	BELOW	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito de rango LOW
2.5– 3.0	LOW	2 habilidades diferentes apropiadas de nivel y 2 estructuras
3.0– 3.5	MID	3 habilidades diferentes apropiadas de nivel y 2 estructuras realizadas por el MOST del equipo
3.5– 4.0	HIGH	4 habilidades diferentes apropiadas de nivel y 2 estructuras realizadas por el MOST del equipo

DRIVER DE DIFICULTAD DE PIRÁMIDE

Grado de dificultad:

- % Participación: Maximizar el número de grupos que realizan cada transición apropiada del nivel
- Habilidades apropiadas: Utilización de habilidades apropiadas del nivel hacia estructuras dentro de la secuencia de pirámide
- Combinación de habilidades (apropiadas y no apropiadas al nivel)
- Ritmo y conexión de las habilidades realizadas

EJECUCIÓN - PIRÁMIDE

4.0	- Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1 - Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2 - Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3 - Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	---

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE PIRÁMIDE

TOP	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTS	- Estabilidad del stunt - Postura sólida - Pies inmóviles
TRANSICIONES	- Entradas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad
SINCRONIZACIÓN	Sincronización * Los equipos que no realicen al menos 1 transición apropiada del nivel por 2 o más grupos en stunts recibirán automáticamente 0.3 puntos menos en Sincronización.

TABLA DE CANTIDADES PARA BUILDING

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	1	2	3
12 – 17	2	3	4
18 – 22	3	4	5
23 – 28	4	5	6

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las habilidades que no deban ser sincronizadas podrán ser acumulativas para cumplir el requisito de dificultad. Para recibir crédito por una estructura en Dificultad de Pirámide, 2 o más stunts deben estar conectados por 2 o más tops.

POSICIONES CORPORALES

- Liberty y plataforma no se consideran posiciones corporales
- Las posiciones corporales incluyen: Heel stretch, arco flecha, arabesca, nike (scale) y escorpión

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD	EJECUCIÓN	TOTAL
4.0	4.0	8

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – BUILDING (BASKETS) – FEMENIL ADVANCED (L4) Y PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE BASKETS	
1.0	Menos del MAJORITY del equipo realiza un lanzamiento
1.5	MAJORITY del equipo realiza un lanzamiento apropiado de nivel
2.0	MAJORITY del equipo realiza un lanzamiento apropiado de nivel en secuencia o sincronizado en la misma sección sin reciclar de atletas

EJECUCIÓN - BASKETS	
2.0	- Las puntuaciones comenzarán en 2.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1 - Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2 - Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3 - Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE BASKETS	
TOP	- Control corporal - Ejecución coherente de la habilidad/truco - Piernas rectas/pies en punta - Colocación de los brazos
BASES/SPOTS	- Usar brazos/piernas para lanzar juntos (Timing) - Postura sólida - Control - Cuna
ALTURA	- Distancia entre los pies de la Flyer y las manos de las bases (El valor deducido no excederá de 0.1)

TABLA DE CANTIDADES PARA BUILDING			
# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	1	2	3
12 – 17	2	3	4
18 – 22	3	4	5
23 – 28	4	5	6

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES		
DIFICULTAD	EJECUCIÓN	TOTAL
2.0	2.0	4

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – GIMNASIA – FEMENIL ADVANCED (L4) Y FEMENIL PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE GIMNASIA ESTÁTICA

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 2.0
2.0	Menos del MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
2.5	MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
3.0	MOST del equipo presenta una pasada apropiada del nivel

DIFICULTAD DE GIMNASIA DE CARRERA

1.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 2.0
2.0	Menos del MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
2.5	MAJORITY del equipo presenta una pasada apropiada del nivel
3.0	MOST del equipo presenta una pasada apropiada del nivel

TABLA DE CANTIDADES PARA GIMNASIA

# DE ATLETAS	NUMERO DE GRUPOS		
	MAJORITY	MOST	MAX
8 – 11	5	6	10
12 – 17	6	7	12
18 – 22	8	9	16
23 – 28	11	12	22

DRIVERS DE GIMNASIA ESTÁTICA

Una vez que se determina la dificultad de la gimnasia estática, cada habilidad/pasada se evaluará en función de su Grado de Dificultad. Cada categoría tiene un número máximo de puntos, indicados en las tablas siguientes, para un total de 1 punto.

DRIVERS DE GIMNASIA DE CARRERA

Una vez que se determina la dificultad de la gimnasia de carrera, cada habilidad/pasada se evaluará en función de su Grado de Dificultad y Participación Máxima. Cada categoría tiene un número máximo de puntos, indicados en las tablas siguientes, para un total de 1 punto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- La Dificultad de Gimnasia estática/de carrera y el driver de Grado de Dificultad pueden lograrse mediante un enfoque acumulativo.

- Las pasadas de gimnasia deben aterrizar sobre los pies para ser considerados apropiados de nivel y recibir crédito de dificultad (es decir, 3/4 de mortal al frente a caer sentado, flit que aterriza en prona, etc. no contarán).

- Los saltos dentro de un pase no romperán el pase (es decir, salto ruso(toe touch) -flit-salto ruso(toe touch) -flit es una sola pasada).

- Los saltos en T no se consideran un salto y dividirán una pasada en dos pasadas separadas.

GRADO DE DIFICULTAD GIMNASIA ESTÁTICA (0 1.0)

Para recibir crédito por cada pasada, las habilidades deben ser DIFERENTES.

	Apropiado por MAJORITY	Avanzado/Elite por MAJORITY
Pasada 1	0.2	0.4
	Avanzado por MOST	Elite por MOST
Pasada 2	0.4	0.6

GRADO DE DIFICULTAD GIMNASIA DE CARRERA (00.5)

	Avanzado por el MOST	Elite por el MOST
Pasada	0.3	0.5

PARTICIPACIÓN MÁXIMA GIMNASIA DE CARRERA (0 0.5)

Habilidades/pasadas son acumulativas a lo largo de la rutina.

Pasada apropiada de nivel por MAX	0.3
Pasada avanzada/elite por MAX	0.5

EJECUCIÓN - GIMNASIA

4.0	- Las puntuaciones comenzarán en 4.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1 - Problemas técnicos menores en el equipo - 0.2 - Múltiples problemas técnicos en el equipo - 0.3 - Problemas técnicos generalizados en el equipo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	---

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE GIMNASIA

APROXIMACIÓN	- Colocación de brazos - Balanceo/preparación - Colocación del pecho
CONTROL CORPORAL	- Colocación de la cabeza - Colocación de brazos - Caderas - Control de un elemento a otro - Colocación de piernas - Puntas
ATERRIZAJES	- Control - Colocación del pecho - Fin de la habilidad - Habilidades de giro incompletas
SINCRONIZACIÓN	- Timing *Equipos que no realicen al menos 1 pase de nivel apropiado sincronizado por dos o más atletas recibirán automáticamente 0,3 de deducción.

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD ESTÁTICA	DRIVERS ESTÁTICA	EJECUCIÓN ESTÁTICA	DIFICULTAD CARRERA	DRIVERS CARRERA	EJECUCIÓN CARRERA	TOTAL
3.0	1.0	4.0	3.0	1.0	4.0	16

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Rúbrica de
Calificación

**Categoría Quinteta
Advanced (L4) y Premier (L7)**



Basado en el United ScoringSystem 2025- 2026

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – QUINTETA – ADVANCED (L4) Y PREMIER (L7)

DIFICULTAD DE STUNT Y BASKET

4.5	Las habilidades realizadas no cumplen el requisito 5.0
5.0	3 habilidades diferentes de nivel apropiado por el grupo y un lanzamiento
5.5	4 habilidades diferentes de nivel apropiado por el grupo y un lanzamiento
6.0	5 habilidades diferentes de nivel apropiado por el grupo y un lanzamiento apropiado del nivel
6.5	6 habilidades diferentes de nivel apropiado por el grupo y un lanzamiento apropiado del nivel. Para división Premier al menos 2 hab. deben ser de Nivel 7.

DRIVERS DE STUNTS

Una vez determinada la puntuación de dificultad de stunts, cada habilidad de stunt se evaluará en función de su Grado de Dificultad para un total de 1.2 puntos.

GRADO DE DIFICULTAD (0- 1.2)

	Avanzado		Elite
Habilidad 1	0.1	O	0.2
Habilidad 2	0.1	O	0.2
Habilidad 3	0.1	O	0.2
Habilidad 4	0.1	O	0.2
Habilidad 5	0.1	O	0.2
Habilidad 6	0.1	O	0.2

EJECUCIÓN – STUNT Y BASKET

6.0	- Las puntuaciones comenzarán en 6.0 y podrán reducirse en 0.1, 0.2 o 0.3 en función de la falta de ejecución técnica de cada driver: - 0.1 - Problemas técnicos menores en el grupo - 0.2 - Múltiples problemas técnicos en el grupo - 0.3 - Problemas técnicos generalizados en el grupo. - No se restará más de 0.3 puntos a un mismo driver.
-----	--

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE STUNT

TOP	- Control corporal - Flexibilidad uniforme - Piernas rectas/bloqueadas y pies en punta
BASES/SPOTS	- Estabilidad del stunt - Postura sólida - Pies inmóviles
TRANSICIONES	- Entradas - Desmontes - Control de habilidad a habilidad

INFORMACIÓN ADICIONAL

POSICIONES CORPORALES

- Liberty y plataforma no se consideran posiciones corporales
 - Las posiciones corporales incluyen: Heel stretch, arco flecha, arabesca, Nike (scale) y escorpión

DRIVERS DE EJECUCIÓN DE BASKETS

TOP	- Control corporal - Ejecución coherente de la habilidad/truco - Piernas rectas/pies en punta - Colocación de los brazos
BASES/SPOTS	- Usar brazos/piernas para lanzar juntos (Timing) - Postura sólida - Control - Cuna
ALTURA	- Distancia entre los pies de la Flyer y manos de las bases (El valor deducido no excederá de 0.1)

CREATIVIDAD DE RUTINA (IMPRESIÓN GENERAL)

1.5– 2.0	La creatividad de la rutina se basa en la incorporación por parte del grupo de ideas innovadoras, visuales e intrincadas a lo largo de la rutina. Se evaluará: - La inclusión de ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y la fluidez de la rutina de principio a fin. - La incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Entradas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Stunts. Esto incluye tanto las habilidades apropiadas para el nivel como las que no lo son. Se tendrá en cuenta el ritmo/conexión de las habilidades.
----------	---

TOTAL DE PUNTOS POSIBLES

DIFICULTAD STUNT Y BASKET	DRIVERS STUNT	EJECUCIÓN STUNT Y BASKET	CREATIVIDAD	TOTAL
6.5	1.2	6.0	2.0	15.7

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Elementos
Apropiados del Nivel

Categoría Advanced (L4)



CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – ADVANCED (L4)

STUNTS

INVERSIONES	MOV. SUELTOS	GIROS	COMBINACIÓN / OTROS	ESTILO COED	DESMONTE
APROPIADOS DEL NIVEL					
• Inversión suelta hasta nivel de prep o debajo • Inversión suelta desde nivel de prep hasta nivel de prep • Inversión descendiente desde nivel de prep	• Tic toc desde liberty en nivel extendido hasta prep o debajo (high to low) • Movimientos de helicóptero • Mov. suelto de prep hasta prep • Mov. Suelto hasta nivel extendido	• 1 ½ giros hasta debajo de nivel de prep • 1 ½ giros hasta nivel de prep • ¼ de giro a nivel extendido	Mov. suelto con 1 giro hasta nivel de prep o debajo	Asistido o sin asistencia • Entrada de frente / Toss a prep • Entrada de frente / Toss a prep press a nivel extendido • Entrada de frente / Toss a nivel extendido	
HABILIDADES AVANZADAS					
• Stunt invertido a nivel extendido • Inversión suelta desde nivel de cintura hasta nivel extendido	• Mov. suelto desde nivel de cintura o prep, hasta liberty en extensión • Tic toc desde posición corporal en nivel extendido hasta liberty en nivel de prep o debajo (high to low) • Mov. suelto desde piso hasta posición corporal en nivel extendido (switch up)	• 1 ½ giros hasta liberty en o hacia nivel de prep • 1 ½ giros en nivel de prep de liberty hasta posición corporal • 1 giro a nivel extendido	• Mov. suelto con 1 giro desde nivel de cintura hasta liberty en nivel de prep (tic toc, ball up, straddle up) • Mov. suelto con 1 giro desde nivel de suelo hasta liberty en nivel de prep • Mov. Suelto con 1 giro desde nivel de prep hasta liberty en nivel de prep (tic toc) • Mov. suelto con 1 ½ giros desde nivel de piso hasta liberty en nivel de prep (switch up)	Asistido • Entrada de frente a prep, press a una pierna en nivel extendido • Toss a prep, press a una pierna en nivel extendido • Entrada de frente a nivel extendido en una pierna/una mano • Toss a nivel extendido en una pierna/una mano	• Giro desde nivel extendido de una pierna a cuna
HABILIDADES ELITE					
• Inversión suelta desde nivel de prep o parada de manos a nivel de prep, hasta nivel extendido • Entrada de flit hasta nivel extendido	• Mov. suelto desde nivel de cintura hasta posición corporal a nivel extendido • Tic toc desde posición corporal en nivel extendido hasta posición corporal en nivel de prep (high to low) • Mov. suelto desde nivel de prep hasta posición corporal a nivel extendido	• 1 ½ giros en o hacia nivel de prep a posición corporal • 1 ½ giros en nivel de prep (posición corporal a posición corporal) • 1 ½ giros a nivel extendido • 1 giro a liberty en extensión • 1 giro desde y hacia nivel extendido	• Mov. suelto con 1 giro desde nivel de cintura hasta posición corporal en nivel de prep (tic toc, ball up, straddle up) • Mov. suelto con 1 giro desde nivel de suelo hasta posición corporal en nivel de prep • Mov. Suelto con 1 giro desde nivel de prep hasta posición corporal en nivel de prep (tic toc) • Mov. suelto con 1 ½ giros desde nivel de piso hasta posición corporal en nivel de prep (switch up) • Mov. suelto con 1 ½ giros desde nivel de cintura hasta posición corporal en nivel de prep (switch up) • Inversión con 1 giro hasta liberty en nivel extendido	Sin asistencia • Entrada de frente a prep, press a una pierna en nivel extendido • Toss a prep, press a una pierna en nivel extendido • Entrada de frente a nivel extendido en una pierna/una mano • Toss a nivel extendido en una pierna/una mano	• Doble giro desde nivel extendido o prep a cuna • Desmonte de patada giro

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – ADVANCED (L4)

BASKETS

SIN GIRO	CON GIRO
Bolita patada Pike —X Hitch —patada Patada —Patada Doble Toe touch	Bolita giro Lib giro Pike giro Patada giro Toe touch giro Giro Toe touch Dobl e giro

GIMNASIA ESTÁTICA

APROPIADO DE NIVEL	PASADAS AVANZADAS	PASADAS ELITE
- Onodi - Rodada atrás – mortal atrás agrupado	- Series de flits – mortal agrupado - Mortal atrás agrupado - Pasada de arco – mortal agrupado - Rodada atrás a extensión – mortal atrás agrupado - Valdez – mortal agrupado	- Flit / flit step out – mortal agrupado - Salto avanzado – serie de flits – mortal agrupado - Salto avanzado – flit – mortal agrupado

GIMNASIA DE CARRERA

APROPIADO DE NIVEL	PASADAS AVANZADAS	PASADAS ELITE
- Rodada de carro – mortal atrás agrupado - Resorte al frente – rodada de carro – mortal atrás agrupado - Redondilla – extendido - Resorte sin manos (volapié) - Resorte sin manos (volapié) – redondilla hasta mortal atrás agrupado - Resorte al frente – mortal al frente agrupado	- Mortal al frente – mortal al frente - Mortal al frente step out – aerial - Redondilla – serie de flits – extendido - Mortal al frente step out – redondilla hasta mortal atrás agrupado - Aerial – mortal atrás agrupado / extendido / extendido step out - Resorte – aerial – mortal atrás agrupado - Redondilla hasta whip (tempo/power) hasta mortal atrás agrupado - Aerial – Redondilla hasta whip (tempo/power) hasta mortal atrás agrupado - Resorte – redondilla hasta whip (tempo/power) hasta mortal atrás agrupado - Mortal al frente step out – redondilla hasta whip (tempo/power) hasta mortal atrás agrupado - Resorte – Mortal al frente – Redondilla hasta whip (tempo/power) hasta mortal atrás agrupado	- Resorte – mortal al frente step out – redondilla hasta whip (tempo/power) hasta mortal atrás agrupado - Redondilla – flit – extendido/extendido pateado/X out/extendido step out - Redondilla – onodi hasta extendido - Resorte – redondilla hasta extendido - Resorte sin manos (volapié) – Redondilla hasta whip (tempo/power) – Extendido - Mortal al frente step out – redondilla hasta extendido - Redondilla hasta whip (tempo/power) hasta extendido - Resorte – redondilla hasta whip (tempo/power) hasta extendido - Mortal al frente step out – redondilla hasta whip (tempo/power) hasta extendido - Resorte – mortal al frente step out – redondilla hasta extendido

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Elementos
Apropiados del Nivel

Categoría Premier (L7)



CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – PREMIER (L7)

STUNTS

INVERSIONES	MOV. SUELTOS	GIROS	COMBINACIÓN / OTROS	ESTILO COED	DESMONTE
APROPIADOS DEL NIVEL					
• Rotación libre desde piso a cuna (N7) • Rotación libre desde piso hasta prep (excluyendo rewind) (N7) • Inversión suelta desde prep o arriba hasta nivel extendido • Inversión suelta desde prep o arriba a liberty extendido • Rewind con 1 ¼ de rotación (N7) • Rewind a prep	• Tic toc liberty a liberty (high to high) • Tic toc liberty a liberty (low to high) • Tic toc liberty a posición corporal (low to high)	• 1 ¼ - 1 ¾ giros hacia nivel extendido • 2 giros hacia nivel extendido	• 1 ½ - 2 giros a prona • Helicópteros con giro • Front handspring (descontrol) con ½ giro a nivel extendido • ¼ - ¾ tic toc hacia nivel de extensión en una pierna • Mov. suelto con ½ giro desde nivel de piso a una pierna en nivel extendido • Rotación libre con giro desde piso a cuna (N7) • Mov. suelto con ½ giro desde cintura hasta una pierna en nivel extendido	Asistido o sin asistencia • Entrada de frente/Toss a nivel extendido • Entrada de frente/Toss a prep, press a una pierna en nivel extendido • Entrada de frente/toss a nivel extendido en una pierna	• Mortal al frente libre a la superficie de presentación (N7) • Desmonte de rotación libre de prep o debajo a cuna (N7) • Doble giro a cuna desde una pierna en nivel extendido
HABILIDADES AVANZADAS					
• Flit rewind a prep (N7) • Rodada de carro/redondilla rewind a prep (N7) • Rewind a nivel extendido • Rotación libre desde piso hasta nivel extendido (N7) (excluyendo rewind)	• Tic toc liberty a posición corporal (high to high)	• 1 ½ giros hacia/en liberty en nivel extendido • 1 ¾ giros hacia liberty en nivel extendido • 2 giros desde y hacia nivel extendido • 2 ¼ giros desde/hacia nivel extendido	• Tic toc con giro completo a liberty hacia nivel extendido (low to high) • Mov. suelto con giro completo a liberty en nivel extendido (switch up) • Entrada de flit con ¼ a posición corporal • Inversión suelta con ¼ - ½ giro desde prep o arriba a 1 pierna en nivel extendido • Mov. suelto con 1 ½ giros desde nivel de piso a una pierna en nivel extendido (switch up) • Rotación libre con giro desde piso hasta nivel de prep (N7) • Rewind con ¼ - 1 ¼ giro hasta nivel de prep (N7) • Entrada de flit con giro completo a nivel de prep (N7) • Parada de manos en nivel extendido con regreso a nivel extendido con ¼ - ½ giro	Asistido • Toss a una pierna en nivel extendido • Toss a una mano en nivel extendido • Toss con giro a nivel extendido Sin asistencia • Toss a una mano en nivel extendido	
HABILIDADES ELITE					
• Parada de manos en prep hasta posición corporal en nivel extendido • Parada de manos en nivel extendido con regreso a nivel extendido • Rewind a nivel extendido a 1 pierna • Flit rewind a nivel extendido (N7) • Rodada de carro/redondilla rewind a nivel extendido (N7) • Rotación libre desde piso hasta 1 pierna en nivel extendido (N7) (excluyendo rewind)	• Tic toc posición a posición corporal (high to high)	• 1 ½ giros hacia posición corporal en nivel extendido • 1 ¾ giros hacia posición corporal en nivel extendido • 2 giros desde o hacia nivel extendido en liberty	• Tic toc con giro completo a liberty en nivel extendido (high to high) • Entrada de flit con giro completo a nivel extendido (N7) • Inversión suelta con ½ giro de prep o arriba a posición corporal nivel extendido • Front handspring (descontrol) con 1 ½ giro a nivel extendido (N7) • Mov. suelto con 1 - 1 ½ giros desde nivel de piso a posición corporal en nivel extendido (switch up) • Tic toc con ¼ - ¾ de posición corporal a posición corporal (high to high) • Mov. suelto con giro completo desde cintura hasta posición corporal en nivel extendido (ball up) • Tic toc con giro completo a posición corporal en nivel extendido (low to high) • Rotación libre con giro desde piso hasta nivel extendido (N7) • Rewind con ¼ - 1 ¼ giro hasta nivel extendido (N7)	Sin asistencia • Toss con giro a nivel extendido Sin asistencia • Rewind a nivel extendido • Front handspring (descontrol) con ½ giro a nivel extendido • Entrada de flit con giro completo a nivel extendido (N7) • Parada de manos en nivel extendido con regreso a nivel extendido	• Giro patada giro a cuna • Patada doble giro a cuna • Rotación libre con ½ giro desde prep a cuna (N7)

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – PREMIER (L7)

BASKETS

SIN GIRO	CON GIRO
Mortal Agrupado X -Out Mortal Pike Mortal Extendido	Giro extendido Doble giro extendido X out giro Patada giro Japonesa 1 ½ Pike open doble

GIMNASIA ESTÁTICA

APROPIADO DE NIVEL	PASADAS AVANZADAS	PASADAS ELITE
• Salto avanzado mortal atrás	• Serie de flits – giro • Salto avanzado – serie de flits – giro • Flit – whip (tempo/power) – serie de flits – giro • Serie de flits – whip (tempo/power) – giro • Flit – whip (tempo/power) hasta giro	• Flit giro • Salto avanzado – flit – giro • Giro estático • Salto avanzado giro • Flit – whip (tempo/power) – giro • Salto avanzado – flit – whip (tempo/power) – giro • Serie de flits doble giro • Salto avanzado – serie de flits – doble giro • Flit – whip (tempo/power) – serie de flits – doble giro • Serie de flits – whip (tempo/power) – doble giro • Flit – whip (tempo/power) – doble giro • Salto avanzado – flit/serie de flits – whip (tempo/power) – doble giro • Serie de flits – giro/doble giro – whip (tempo/power) – giro/doble giro

GIMNASIA DE CARRERA

APROPIADO DE NIVEL	PASADAS AVANZADAS	PASADAS ELITE
• Rodada de carro – giro • Redondilla – giro • Redondilla – flit/serie de flits – giro • Resorte hasta giro • Aerial – giro • Redondilla hasta onodi hasta giro • Giro al frente	• Redondilla – flit – patada giro/giro step out • Mortal al frente hasta giro • Redondilla – whip (tempo/power) – giro • Redondilla hasta whip (tempo/power) hasta giro • 1.5 giros al frente	• Redondilla – japonesa – redondilla hasta giro • Resorte – giro al frente • Resorte - mortal al frente step out hasta giro • Redondilla – flit – giro hasta giro • Redondilla hasta giro giro • Redondilla hasta 1.5 giros step out hasta giro • Redondilla – doble giro • Redondilla hasta doble giro • Resorte hasta doble giro • Mortal al frente step out hasta doble giro • Redondilla hasta whip hasta doble giro • Redondilla – whip – doble giro • Redondilla – japonesa hasta doble giro • Redondilla hasta giro hasta doble giro • Redondilla hasta 1.5 giros step out hasta doble giro • Redondilla hasta doble giro – serie de flits hasta doble giro • Redondilla hasta giro hasta whip – doble giro • Redondilla hasta doble giro – whip – doble giro

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Overall

Categoría Femenil y Mixto



Basado en el United ScoringSystem 2025- 2026

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – OVERALL

COREOGRAFÍA Y TRANSICIONES

1.0 – 2.0	La capacidad de un equipo para demostrar un espaciado preciso y un movimiento uniforme. La puntuación de las formaciones y transiciones comenzará en 2,0 y se reducirá 0,1 por CADA formación y transición que carezca de precisión.
-----------	--

CREATIVIDAD DE RUTINA (IMPRESIÓN GENERAL)

1.5 – 2.0	La creatividad de la rutina se basa en la incorporación por parte del equipo de ideas innovadoras, visuales e intrincadas a lo largo de la rutina. Se evaluará: - La inclusión de ideas innovadoras, visuales e intrincadas, así como cualquier habilidad adicional realizada que mejore el atractivo general y la fluidez de la rutina de principio a fin. - La incorporación de elementos creativos, innovadores y visuales en las Entradas, Transiciones y Desmontes de todas las habilidades de Stunts, Pirámides y Baskets. Esto incluye tanto las habilidades apropiadas para el nivel como las que no lo son. Se tendrá en cuenta el ritmo/conexión de las habilidades. - La incorporación de patrones visuales claros que realcen las habilidades de gimnasia realizadas.
-----------	---

PORRA (SHOWMANSHIP)

1.0 – 2.0	Impresión de la sección de porra, centrándose en la energía del equipo, el entusiasmo genuino, la confianza, el contacto visual y la expresión facial. En esta categoría no se evalúa la dificultad las habilidades de elevaciones o gimnasia, pero tendrá en cuenta la impresión atlética adecuada a lo largo de la porra. Criterios de porra: - Dirigir al público: Habilidad para dirigir a la multitud - Eficacia con el público: Voz, ritmo y fluidez - Uso adecuado de señales, poms, megáfonos, banderas y técnica de motions - Uso práctico de acrobacias/pirámides para dirigir a la multitud - Ejecución
-----------	---

TOTAL DE PUNTOS OVERALL

COREO Y TRANS	CREATIVIDAD E IMPRESIÓN	TOTAL
2.0	2.0	4

TOTAL DE PUNTOS PORRA

TOTAL
2

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Deducciones y
Legalidades

Categoría Femenil y Mixto



Basado en el United ScoringSystem 2025- 2026

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – DEDUCCIONES

CAÍDA DE ATLETA: Caída a la superficie de presentación durante gimnasia o saltos

	LO QUE INCLUYE	LO QUE NO INCLUYE
-0.15	- Mano o manos al piso - Rodilla o rodillas al piso - Aplica también para transiciones desde y hacia elevaciones	- Un atleta que tropieza al caminar durante una transición

CAÍDA GRAVE DE ATLETA: Múltiples partes del cuerpo caen a la superficie de presentación durante gimnasia o saltos

	LO QUE INCLUYE	LO QUE NO INCLUYE
-0.25	- Múltiples partes del cuerpo al piso, es decir, manos y rodillas, pompas y manos, etc.	- Un atleta que tropieza al caminar durante una transición

BOBBLE EN ELEVACIONES: Habilidades que casi se caen, pero son rescatadas

	LO QUE INCLUYE	LO QUE NO INCLUYE
-0.25	- La base o el spot caen a la superficie de presentación durante una habilidad de elevación - La Flyer se apoya y/o soporta el peso sobre la base/el spot y es empujada hacia arriba en la habilidad - Descenso no planeado de una habilidad desde la posición extendida hasta el nivel de prep - Coeds (sin asistencia o con asistencia) que caen a una posición de inicio - Habilidades de pirámide que caerían sin el apoyo del bracer - Ambos pies de la persona Flyer entran en contacto con la superficie de presentación durante una cuna/prona - La(s) mano(s) de la Flyer entran en contacto con la superficie de presentación durante una cuna/prono. - Caídas a la superficie de presentación desde una nugget, una posición de muslo y/o una acrobacia a la altura de la cintura	- Una habilidad omitida - Soltar una posición corporal por parte de la Flyer - Movimiento excesivo de las bases - Ajuste del equilibrio por parte de la Flyer

CAÍDA EN ELEVACIONES: Caída desde una habilidad o transición de elevación

	LO QUE INCLUYE	LO QUE NO INCLUYE
-0.75	- Caídas en cuna / posición de inicio / en prona - Coeds (con o sin asistencia) que caen en cuna y/o en prona - Coeds (sin asistencia o con asistencia) que caen a la superficie de presentación (no en posición de inicio) con asistencia de las bases y/o el observador - La flyer es bajada desde una habilidad o transición de construcción y cae hacia la superficie de presentación	- Coeds (sin asistencia o con asistencia) que caen en posición de inicio

CAÍDA GRAVE EN ELEVACIONES: Caída a la superficie de presentación desde elevación, pirámides o lanzamientos de la Flyer, bases o spots

	LO QUE INCLUYE	LO QUE NO INCLUYE
-1.25	- Múltiples bases y/o spots caen a la superficie de presentación - La Flyer aterriza sobre la base y/o el spot y caen a la superficie de presentación - Coeds (sin asistencia o con asistencia) en las que la persona que la Flyer aterriza en la superficie de presentación sin asistencia de las bases y/o el spot	- La Flyer entra en contacto con la superficie de presentación durante una habilidad de transición y/o pirámide que es continuada sin interrupción - La Flyer sale de una habilidad de elevación, realiza una transición y cae a la superficie de actuación (esto incluye tropezar mientras camina)

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – VIOLACIONES DE REGLAS

OTRAS DEDUCCIONES

-0.05	Fuera de límites	- Se aplicará una deducción de 0.05 por incidente a todo atleta que haga contacto con ambos pies fuera de los límites de la competición. Pisar la orilla no es una violación de los límites.
-0.05	Violación de límite de tiempo	- Los equipos que superen el tiempo asignado en 1 o más segundos estarán sujetos a una deducción de 0.05. Los jueces utilizarán un cronómetro para medir el tiempo oficial. Los jueces no emitirán una deducción hasta que su cronómetro/reloj muestre un tiempo superior a 3 segundos sobre el tiempo asignado, reconociendo la variación potencial causada por la velocidad de reacción humana y las variaciones de tiempo del sistema de sonido.
-5.0	Violación de División	- Los equipos que no tengan el número mínimo o excedan el número máximo de atletas dentro de una división específica recibirán una deducción de 5 puntos y/o podrán ser descalificados.

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2025 – LEGALIDADES

VIOLACIONES DE SEGURIDAD POR NIVEL

-0.05	Violación a las reglas generales de seguridad y/o a las reglas de gimnasia del nivel - Si se rompe alguna regla de los requerimientos de rutina, sin importar el número de deportistas. - Si se ejecuta alguna habilidad ilegal de gimnasia, sin importar el número de deportistas.
-0.1	Violación a las reglas de Building del nivel por habilidades fuera del nivel - Si se ejecuta una habilidad fuera del nivel, sin importar el número de grupos. (Ej: Nivel 1 ejecutando elevación con 1/2 giro) - Si la mayoría del equipo (50% o más de los grupos) ejecuta una habilidad de su nivel, pero de manera ilegal (Ej: Nivel 1 ejecutando liberty en prep y pierde agarre de mano momentánea y accidentalmente)
-0.5	Violación a las reglas de acrobacia de todos los niveles - Si una habilidad es ejecutada ilegalmente y esta es evidentemente peligrosa e insegura, sin importar el número de grupos. - Si se ejecuta una habilidad particular sin el número requerido de atletas para ejecutarla legalmente, sin importar el número de grupos (ej: no tener el número de receptores requeridos) - Si se rompe alguna regla que aplique para todos los niveles, sin importar el número de grupos

WARNINGS

0.0	- Si menos del 50% de los grupos del equipo ejecutan una habilidad de su nivel, pero de manera ilegal. - En pirámides, el 50% está definido por el número de grupos que ejecutan la habilidad ilegal, no por el número total de grupos de la pirámide. - Si un equipo presenta una habilidad el día 1 y se dijo que era LEGAL, pero la misma habilidad (con la misma ejecución) es definida como ILEGAL el día 2. - Cuando la habilidad no es clara para el juez.
-----	--

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Rúbrica de
Puntuación

Categoría Femenil y Mixto



Basado en el United ScoringSystem 2025- 2026

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – RÚBRICA DE PUNTUACIÓN FEMENIL Y MIXTO

JUEZ BUILDING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
ELEVACIONES	10	4.5	4	1.5
PIRÁMIDES	8	4	4	
BASKETS	4	2	2	

JUEZ TUMBLING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
GIMNASIA ESTÁTICA	8	3	4	1
GIMNASIA DE CARRERA	8	3	4	1

JUEZ OVERALL	TOTAL	DIFICULTAD/PUNTAJE
FORMACIONES Y TRANSICIONES	2	2
CREATIVIDAD DE RUTINA	2	2
PORRA	2	2

TOTAL	44
-------	----

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 MODALIDAD ACROBÁTICO

Rúbrica de
Puntuación

Categoría Quinteta



Basado en el United ScoringSystem 2025- 2026

CONADEIP GRUPOS DE ANIMACIÓN 2026 – RÚBRICA DE PUNTUACIÓN QUINTETA

JUEZ BUILDING	TOTAL	DIFICULTAD	EJECUCIÓN	DRIVERS
ELEVACIONES Y BASKET	13.7	6.5	6	1.2

JUEZ OVERALL	TOTAL	DIFICULTAD/PUNTAJE
CREATIVIDAD DE RUTINA	2	2

TOTAL	15.7
-------	------