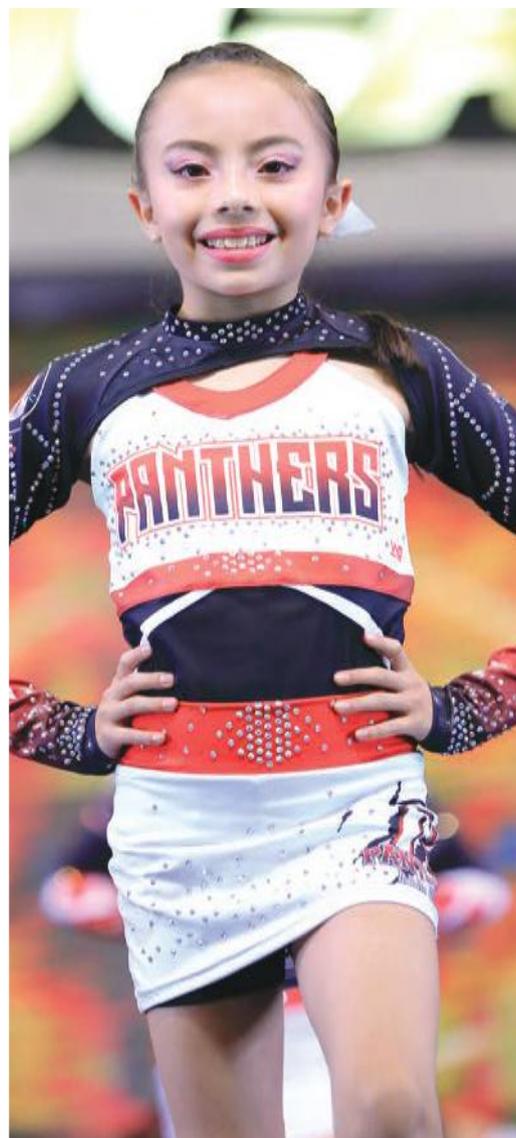


2023

REGLAS DE SEGURIDAD UCA NATIONALS

- ALL STAR - NOVICE
- ALL STAR - PREP
- ALL STAR - ADVANCED
- BEST CHEERLEADER
- PARACHEER



25 DE NOVIEMBRE
CENTRO DE CONVENCIONES
DE GUAYAQUIL





REGLAMENTO DE SEGURIDAD DE ALL STAR NOVICE Y PREP

Para poder continuar con el crecimiento progresivo de equipos nuevos en nuestro país, hemos modificado estas dos categorías ALL STAR NOVICE Y ALL STAR PREP, para los equipos que compitan en **UCA NATIONALS ECUADOR**.

ALL STAR NOVICE

Las rutinas NOVICE tendrán un tiempo máximo de 1:30 minutos

ELEVACIONES ALL STAR NOVICE - STUNTS

TINY NOVICE ÚNICAMENTE: No se permiten elevaciones ni pirámides. Es ILEGAL, levantar a un atleta de la superficie de presentación.

MINI-YOUTH NOVICE: Pueden realizar elevaciones y pirámides ÚNICAMENTE hasta nivel de cadera (esponja o low).

ILEGALIDADES ALL STAR NOVICE EN ELEVACIONES – DESCUENTO 0.5

- Elementos en nivel prep – **0.5**
- Elevaciones en nivel extendido – **0.5**
- Elevaciones con elementos sueltos – **0.5**
- Elevaciones con inversiones – **0.5**
- Elevaciones con más de ¼ de giro – **0.5**
- Lanzamientos y cualquier cuna proveniente desde el nivel de cintura – **0.5**

GIMNASIA ALL STAR NOVICE - TUMBLING

La gimnasia NO tiene puntaje, sin embargo, puede ser mostrada, pero SOLO se permiten las siguientes habilidades:

- Rol adelante
- Parado de Manos
- Media Luna
- Arco*

***TINY NOVICE ÚNICAMENTE:** NO se permiten arco, puente o araña.

ILEGALIDADES ALL STAR NOVICE EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Rondada /ROUND OFF – **0.05**
- Camino Atrás /BACK WALKOVER – **0.05**
- Camino Adelante /FRONT WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**
- Cualquier posición de arco/puente/araña en TINY NOVICE – **0.05**



ALL STAR PREP

Las rutinas PREP tendrán un tiempo máximo de 2:00 minutos

ELEVACIONES ALL STAR PREP – STUNTS

Las elevaciones que podrán realizar en ALL STAR PREP, son únicamente las detalladas a continuación:

- Elevación PREP (flyer parada en ambas piernas sobre 2 bases y 1 spotter atrás en nivel PREP)
- Elevación en 2 piernas a nivel de cintura.
- Elevación en 1 pierna a nivel de cintura.
- Cuna Recta desde Elevación Prep.
- ¼ giro al inicio o final de una elevación.
- SPOTTERS: Son requeridos en todas las elevaciones a nivel prep. Excepción: levantamiento-T, elevaciones sujetadas solamente por la cintura.
- NO se permiten inversiones (Deportistas invertidos deben mantener contacto con la superficie de presentación)

PIRÁMIDES ALL STAR PREP

- Deben seguir todas las reglas de elevaciones y desmontes, se permiten **hasta nivel prep**. NO se permite pasar por extensión.
- Los receptores/spotters requeridos deben de ser estacionarios.
- No se permiten desmontes con las flyers agarradas.

ILEGALIDADES ALL STAR PREP – DESCUENTO 0.5

- Elevaciones sobre el nivel Prep – **0.5**
- Elevaciones en 1 pierna a nivel Prep – **0.5**
- Elevaciones con elementos sueltos diferentes a los desmontes – **0.5**
- Elevaciones con inversiones – **0.5**
- Elevaciones con más de ¼ de giro – **0.5**
- Lanzamientos y cualquier cuna proveniente desde el nivel de cintura – **0.5**

GIMNASIA ALL STAR PREP - TUMBLING

Los elementos de gimnasia seguirán las reglas generales de gimnasia. Y para la categoría ALL STAR PREP, podrán realizar los siguientes elementos:

- Rol adelante
- Rol Atrás
- Arco
- Parado de Manos
- Media Luna
- Arco – Pateo Inversión
- Parada de Manos – Arco a pararse
- Rondada
- Rondada Rebote
 - Aclaración: No se permite gimnasia inmediata después de una rondada o después del rebote de una rondada.

No se permite ningún otro elemento que no está mencionado en la lista anterior.

ILEGALIDADES ALL STAR PREP EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Camino Atrás / BACK WALKOVER – **0.05**
- Camino Adelante / FRONT WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**

ALL STAR - ADVANCED

Las rutinas ADVANCED (avanzado), serán rutinas que se basen en el sistema de calificación de las habilidades avanzadas. Esta categoría aplica únicamente para las divisiones, YOUTH y JUNIOR, las cuales tiene las siguientes restricciones:

ELEVACIONES ALL STAR ADVANCED- STUNTS

Las elevaciones que podrán realizar en ALL STAR ADVANCED, son únicamente las detalladas en el cuadro de habilidades de nivel y habilidades Avanzadas del nivel.

- No se permiten las habilidades elite de nivel correspondiente.
- En nivel 1 No se permiten lanzamientos.
- SPOTTERS: Son requeridos en todas las elevaciones a nivel prep. Excepción: levantamiento-T, elevaciones sujetadas solamente por la cintura.
- NO se permiten inversiones (Deportistas invertidos deben mantener contacto con la superficie de presentación)

PIRÁMIDES ALL STAR ADVANCED

- Deben seguir todas las reglas de elevaciones y desmontes del nivel.
- Los receptores/spotters requeridos deben de ser estacionarios.
- No se permiten desmontes con las flyers agarradas.

ILEGALIDADES ALL STAR ADVANCED – DESCUENTO 0.5

- Elevaciones elite de nivel – **0.5**
- Cualquier variación de las elevaciones elite de nivel – **0.5**
- Lanzamientos y cualquier cuna proveniente desde el nivel de cintura – **0.5**

GIMNASIA ALL STAR ADVANCED - TUMBLING

Los elementos de gimnasia seguirán las reglas generales de gimnasia. Y para la categoría ALL STAR ADVANCED, podrán realizar las habilidades detalladas en el cuadro de habilidades de nivel y habilidades Avanzadas del nivel correspondiente.

Se tomará en cuenta cualquier habilidad de nivel o avanzada para aumentar el grado de dificultad.

ILEGALIDADES ALL STAR ADVANCED EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Cualquier habilidad elite de nivel – **0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**

REGULACIONES DE BEST CHEERLEADER

La categoría Best CHEER, tiene varias regulaciones que deben seguir los atletas que vayan a ser parte de nuestra competencia dentro del marco de **UCA NATIONALS ECUADOR**.

- Las divisiones tendrán una duración de mínimo 0:45 segundos y máximo **1:00** minutos en escena.
- El paquete de registro es el mismo paquete para los partner y group stunts.
- Si usted pertenece a un club/equipo, debe tener la APROBACION DE SU COACH.
- Puede escoger entre la categoría KIDS /SENIOR / OPEN.
- Cada atleta podrá tener hasta máximo 1 presentación.
- Todas las rutinas deben ser adaptadas para todo público. No podrán utilizar canciones con lenguaje inapropiado.

BEST CHEERLEADER KIDS

La rutina de cada atleta en KIDS debe tener los siguientes elementos obligatorios:

- Gimnasia estática (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Gimnasia con carrera (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- 2 saltos avanzados mínimo (los cuales deben de ser conectados)
- Secuencia de motions (Mínimo 2 octavas)
- CheerDance (Mínimo 2 octavas)

BEST CHEERLEADER SENIOR Y OPEN

La rutina de cada atleta en SENIOR y en OPEN debe tener los siguientes elementos obligatorios:

- Gimnasia estática (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Gimnasia con carrera (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- 3 saltos avanzados (los cuales pueden ser 3 saltos conectados o 2 saltos conectados más un salto adicional)
- Secuencia de motions (Mínimo 2 octavas)
- CheerDance (Mínimo 2 octavas)

REGULACIONES GIMNASIA PARA BEST CHEERLEADER

GIMNASIA KIDS

El atleta podrá realizar los siguientes elementos:

- Gimnasia estática (mínimo 1 elemento)
- Gimnasia Con carrera (mínimo 1 diagonal)

GIMNASIA GENERAL KIDS

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- No se permite girar en el aire.

GIMNASIA ESTÁTICA KIDS

- Se permiten pescaditos (dive Rolls). No se permiten rolls altos que giren.
- Se permiten, medias lunas, rondadas, caminos atrás, adelante, inversiones hacia delante y hacia atrás, y parados de manos/invertidas.
- Se permiten series de flic flacs.
- No se permiten Mortales.
- Se permite aerals (media luna sin manos)

GIMNASIA CON CARRERA KIDS

- Se permiten Mortales
- Mortales atrás SOLO pueden realizarse:
- En posición agrupada (sin habilidades adicionales).
- Desde una rondada o rondada flic flac(s).
- Se permiten aerals/ con carrera (sin habilidades de gimnasia antes o después).

GIMNASIA SENIOR

El atleta podrá realizar los siguientes elementos:

- Gimnasia estática (mínimo 2 elementos)
- Gimnasia Con carrera (mínimo 2 diagonales)

GIMNASIA EN GENERAL SENIOR

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- Se permiten pescaditos (dive rolls). No se permiten volteos altos que giren.
- Los mortales con giro no pueden tener:

- Una habilidad que gire inmediatamente antes.
- Una habilidad que gire inmediatamente después.

GIMNASIA ESTÁTICA SENIOR

Se permite hasta 1 mortal y 0 giro.

Las habilidades con 1 giro deben:

Ser inmediatamente precedidas por un mínimo de 2 habilidades que se desplacen hacia atrás y que no giren (excluyendo los volteos atrás hacia parado de manos/back extensión rolls), 1 de esas habilidades tiene que ser un flic flac/.

GIMNASIA CON CARRERA

Se permite hasta 1 mortal y 1 giro.

GIMNASIA OPEN

El atleta podrá realizar los siguientes elementos:

- Gimnasia estática (mínimo 2 elementos)
- Gimnasia Con carrera (mínimo 2 diagonales)

GIMNASIA EN GENERAL OPEN

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- Se permiten pescaditos (dive rolls). No se permiten volteos altos que giren.

GIMNASIA ESTÁTICA OPEN

Se permite hasta 1 mortal y 1 giro.

GIMNASIA CON CARRERA

Se permite hasta 1 mortal y 2 giros.

REGULACIONES DE PARACHEER

La categoría *PARACHEER* está dirigida a todas las academias, clubes, recreacionales, escolares, Masters que se agrupen bajo el siguiente reglamento.

- La categoría *PARACHEER*, son para atletas con habilidades especiales o diferentes, siendo estos el 50% al 90% del total del equipo. Los atletas que estén de apoyo deberán ser como parte de seguridad y apoyo para los atletas con habilidades especiales o diferentes.
- Los equipos de habilidades especiales serán de equipos mixtos como femeninos, quiere decir que no se dividirá en mixto o solo mujeres.
- Las rutinas grupales de habilidades especiales tienen un tiempo mínimo de 1 minuto y un máximo de **2 minutos 30 segundos**.

A continuación, se detalla las regulaciones para la rutina.

La rutina de *PARACHEER* debe tener los siguientes elementos obligatorios:

- Gimnasia estática (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Gimnasia con carrera (debe seguir los parámetros detallados más adelante)
- Elevaciones a nivel de piso o de ser posible hasta nivel prep, MAXIMO DE NIVEL 2
- 1 salto
- Piramide
- CheerDance

REGULACIONES GIMNASIA

- Toda gimnasia debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación.
- No se permite Gimnasia en contacto o sujetando algún artículo.
- Se permiten pescaditos (dive rolls). No se permiten volteos altos que giren.

GIMNASIA ESTÁTICA

- Se permiten, medias lunas, rondadas, caminos atrás, adelante, inversiones hacia delante y hacia atrás, y parados de manos/invertidas.
- No se permiten flic flacs, ni mortales, ni giros.

GIMNASIA CON CARRERA

- Se permiten, medias lunas, rondadas, caminos atrás, adelante, inversiones hacia delante y hacia atrás, y parados de manos/invertidas.
- No se permiten flic flacs, ni mortales, ni giros.

ELEVACIONES

- Seguir las regulaciones para nivel 2, dentro del reglamento 2023.