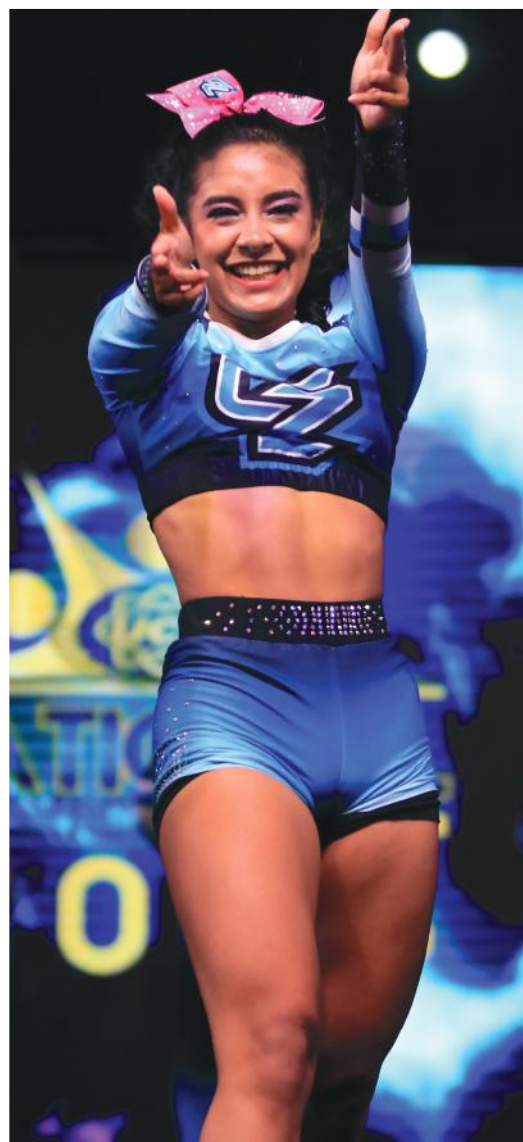




REGLAS DE SEGURIDAD

- ALL STAR- INICIAL
- ALL STAR - NOVICE
- ALL STAR- PREP

- ECU ALL GIRL
- BEST CHEERLEADER
- PARA CHEER
- FUTURE FLYER



9 DE NOVIEMBRE
CENTRO DE CONVENCIONES DE GUAYAQUIL



REGLAMENTO DE SEGURIDAD UCA NATIONALS

CATEGORIAS: ALL STAR INICIAL, NOVICE, PREP, ECU ALL GIRL
BEST CHEERLEADER, PARACHEER, FUTURE FLYER

ACT Julio 19 2024

Para poder continuar con el crecimiento progresivo de equipos nuevos en nuestro país, hemos modificado y agregado las siguiente categorías ALL STAR INICIAL, ALL STAR NOVICE, ALL STAR PREP, ECU ALL GIRL, BEST CHEER, FUTURE FLYES Y PARACHEER, para los equipos que compitan en **UCA NATIONALS ECUADOR 2024**.

ALL STAR INICIAL

Las rutinas INICIAL tendrán un tiempo máximo de 1:30 minutos, no se califica la dificultad, pero si la ejecución.

ELEVACIONES ALL STAR INICIAL - STUNTS

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

MINI INICIAL: Pueden realizar elevaciones y pirámides UNICAMENTE hasta nivel de cadera (esponja o low).

ILEGALIDADES ALL STAR INICIAL 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 giro – **0.5**
- **Habilidades Avanzadas o Elite – 0.5**
- Lanzamientos y cualquier cuna proveniente desde el nivel de cintura – **0.5**

GIMNASIA ALL STAR INICIAL - 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 INICIAL UNICAMENTE:** NO se permiten arco, puente o araña.

ILEGALIDADES ALL STAR INICIAL EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Rondada /ROUND OFF – **0.05**
- Arco, pateo inversión – **0.05**
- Parada de manos, Arco a pararse – **0.05**
- Camino Atrás /BACK WALKOVER – **0.05**
- Camino Adelante /FRONT WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- **Habilidades Avanzadas o Elite – 0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**
- Cualquier posición de arco/puente/araña en TINY NOVICE – **0.05**

ALL STAR NOVICE

Las rutinas NOVICE tendrán un tiempo máximo de 1:30 minutos, no se califica la dificultad, pero si la ejecución.

ELEVACIONES ALL STAR NOVICE - STUNTS

MINI-YOUTH-JUNIOR NOVICE: Pueden realizar elevaciones y pirámides UNICAMENTE hasta nivel prep (dos piernas).

Pueden realizar las habilidades de nivel, excepto liberty en nivel prep.

ILEGALIDADES ALL STAR NOVICE EN ELEVACIONES – DESCUENTO 0.5

- Elementos en nivel prep en una pierna – **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**
- **Habilidades Avanzadas o Elite – 0.50**
- 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/ Rol atrás
- Parado de Manos
- Media Luna
- Arco
- Rondada
- Arco, pateo inversión
- Parada de mano, arco a pararse

ILEGALIDADES ALL STAR NOVICE EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Camino Atrás /BACK WALKOVER – **0.05**
- Camino Adelante /FRONT WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- Aerials – **0.05**
- **Habilidades Avanzadas o Elite – 0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**

ALL STAR PREP

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

Pueden realizar las habilidades de nivel y habilidades avanzadas. No pueden realizar habilidades elite.

ELEVACIONES ALL STAR PREP – STUNTS

Las elevaciones que podrán realizar en ALL STAR PREP, son las habilidades de nivel y habilidades avanzadas, que constan dentro del listado de habilidades por nivel.

- 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

- Los receptores/spotters requeridos deben de ser estacionarios.
- No se permiten desmontes con las flyers agarradas.

ILEGALIDADES ALL STAR PREP – DESCUENTO 0.5

- **Habilidades Elite – 0.5**
- Canasta – **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 las habilidades de nivel y habilidades avanzadas, que constan dentro del listado de habilidades por nivel.

- Rondada
 - Aclaración: No se permite gimnasia inmediata después de una rondada o después del rebote de una rondada.

ILEGALIDADES ALL STAR PREP EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Series de Camino Atrás / BACK WALKOVER – **0.05**
- Valdez – **0.05**
- **Habilidades Elite – 0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**

ESCOLARES PREP

La categoría ALL STAR PREP, se permite la subdivisión en dos divisiones siempre y cuando exista mínimo 2 equipos escolares y 2 equipos de Clubes.

Por ser primer año de esta modalidad, los equipos escolares tienen la **opción** de agregar una porra de duración mínima de 10 segundos y máxima de 30 segundos, donde los atletas hagan su grito de animación. Es importante destacar que esta porra puede incluir únicamente, carteles, banderines, banderas o porras y debe seguir las normativas establecidas para los accesorios (props) dentro de las reglas de IASF. Esta porra será calificada dentro del showmanship del sistema de calificación, de no realizar porra, se calificará el showmanship de la rutina en general.

CATEGORIA ECU-ALL GIRL

Las rutinas en la categoría ECU ALL GIRL, es una **categoría exclusiva para competir en Ecuador**.

Importante: Esta categoría es GRATIS únicamente como crossover, de competir únicamente en esta categoría, si deberá pagar el valor de la inscripción.

Las atletas en esta categoría, podrán realizar elementos de nivel 4 siguiendo los siguientes parámetros:

ELEVACIONES ECU ALL GIRL - STUNTS

Las elevaciones que podrán realizar en ECU ALL GIRL serán de nivel 4. Pero también se podrán tomar en cuenta elevaciones de nivel 5 o 6, las cuales serán calificadas como elevaciones ELITE en el sistema de calificación. *Las elevaciones de nivel 5 y 6, no tendrán descuento por ilegalidad, únicamente serán tomadas en cuenta como elevaciones ELITE al momento de calificar.

ILEGALIDADES ECU ALL GIRL EN ELEVACIONES – DESCUENTO 0.5

- Elementos en nivel 7 – **0.5**
- Lanzamientos con mortales o cualquier tipo de inversiones – **0.5**

GIMNASIA ECU ALL GIRL - TUMBLING

La gimnasia deberá seguir los elementos de nivel 4 tanto para estática como con carrera. Pero también se podrán tomar en cuenta gimnasia de nivel 5 o 6, las cuales serán calificadas como pases ELITE en el sistema de calificación.

Las habilidades de gimnasia de nivel 5 y 6, no tendrán descuento por ilegalidad, únicamente serán tomadas en cuenta como elevaciones ELITE al momento de calificar.

ILEGALIDADES ECU ALL GIRL EN GIMNASIA – DESCUENTO 0.05

- Elementos con más de 1 giro – **0.05**
- Cualquier variación de las habilidades mencionadas arriba – **0.05**

REGLAMENTOS DE BEST CHEERLEADER

La categoría Best CHEER, tiene varios reglamentos 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)

REGLAMENTO 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 aeriels (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 aeriels/ 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.

REGLAMENTO 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
- Pirámide
- 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 2024.

REGLAMENTO DE FUTURE FLYER

La nueva categoría *FUTURE FLYER* está dirigida a todas las flyers que están iniciando en el mundo del partner stunt.

Las reglas para esta categoría están realizadas no para que nuestras flyers se limiten, sino más bien es para enseñarles las habilidades con la técnica apropiada para partner stunts. Como Future Flyer, el trabajo del atleta es aprender, y el entrenador enseñarle las habilidades de manera correcta y juntos se puede lograr una progresión correcta de la enseñanza de habilidades de partner stunt. Las reglas podrán cambiar, pero es importante la progresión de las habilidades y nuestro trabajo es asegurarnos que las nuevas generaciones tengan una buena base técnica para las progresiones de partner stunt.

NIVEL INTERMEDIO

Rutina máxima de 1 minuto, mínimo 45 segundos.

ELEVACIONES PERMITIDAS:

- Tic tocs
- Variaciones de full up.
- Variaciones de full around.
- Toss directos
- Toss directos a posición de cuerpo.
- Entre otros

NO ESTÁ PERMITIDO:

- Mortales libres, no están permitidos
- Rewinds, no están permitidos
- Medialuna/aerial a toss, no están permitidos
- Halos, no están permitidos.
- Camino adelante o camino atrás a toss, no están permitidos
- Desmonte con giro o mortales, no están permitidos

NIVEL AVANZADO

Rutina máximo de 1 minuto, mínimo 45 segundos.

ELEVACIONES PERTIMITIDAS:

- La rutina debe incluir (pero no limitarse) mínimo una elevación del nivel intermedio.
- Mortales libres están permitidos (rewind).
- Máximo una rotación y 1 giro son permitidos. Excepción a Flip con 1 ¼ son permitidos.
- Inversiones mano a mano (prep o extendidas) Pop tarts y Diamadov permitidas
- Desmontes máximo con 1 rotación o 1 mortal.
- Entre otros

NO ESTÁ PERMITIDO:

- Doble full up toss, no están permitidos
- Shot guns, no están permitidos
- Halos , no están permitidos
- Mortales con giro, no están permitidos
- Handski (inversión con 1 mano), no están permitidos
- Desmonte con doble giro, no están permitidos

ILEGALIDADES EN FUTURE FLYER – DESCUENTO 0.5

- Elemento que no esté permitidos en el nivel – 0.5