

ELEVACIONES

ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	DESMONTE	
HABILIDADES DEL NIVEL				
<ul style="list-style-type: none"> Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia lib debajo del nivel prep Tic toc debajo del nivel prep (lib a lib) 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1/4 de giro hacia debajo del nivel prep Transición con 1/4 de giro hacia nivel de suelo Transición con 1/4 de giro desde nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Parado en espalda Show & go por nivel prep Escuadra Acostado de espalda Escuadra extendida Elevación en 1 pierna bajo nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Acostado de espalda extendido Elevación en 1 pierna a nivel prep Sentado en hombros Silla Parado en hombros Prono 	<ul style="list-style-type: none"> Bajarse con paso
HABILIDADES AVANZADAS				
<ul style="list-style-type: none"> Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia posición del cuerpo debajo del nivel prep Tic Tic toc debajo del nivel prep (lib a posición del cuerpo) Tic toc en nivel prep (lib a posición del cuerpo) con un conector Estilo suelto desde nivel de cintura hacia lib en nivel prep con conector Estilo suelto desde nivel de suelo (switch up) hacia lib en nivel prep con conector 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1/4 de giro desde nivel prep hacia nivel prep Transición con 1/4 desde nivel inferior a prep hacia lib en nivel prep con conector 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con 1/4 de giro en nivel prep (lib a lib) con conector Tic toc con 1/4 de giro debajo del nivel prep (lib a posición del cuerpo) Transición desde nivel inferior a prep hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector 		
HABILIDADES ÉLITE				
<ul style="list-style-type: none"> Estilo suelto desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector Tic Tic toc debajo del nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) Tic toc en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) con conector Estilo suelto desde nivel de cintura hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1/4 de giro desde nivel inferior a prep hacia elevación prep Transición con 1/4 desde nivel inferior a prep hacia posición del cuerpo en nivel prep con conector 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con 1/4 de giro en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) con conector Estilo suelto con 1/4 de giro desde nivel del suelo (switch up) hacia lib en nivel prep con conector Estilo suelto con 1/4 de giro desde nivel de cintura hacia lib en nivel prep con conector Tic toc con 1/4 de giro debajo del nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> Cuna recta desde elevación prep 	

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> ROL ADELANTE ROL EN ESCUADRA ARCO DESDE EL SUELO ROL ATRÁS (VAT) PARADO DE MANOS (INVERTIDA) ARCO CON PATEO ATRÁS ARCO DESDE PARADA DE MANOS CAMINO ADELANTE/ATRÁS CON PIERNAS JUNTAS 	<ul style="list-style-type: none"> CAMINO ATRÁS (BACK-WALKOVER) CAMINO ATRÁS – VOLTEO ATRÁS – CAMINO ATRÁS ROL ATRÁS A INVERTIDA 	<ul style="list-style-type: none"> SERIE DE CAMINOS ATRÁS CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA ROL ATRÁS HACIA INVERTIDA – CAMINO ATRÁS / SERIE DE CAMINOS ATRÁS VALDEZ

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> MEDIA LUNA MEDIA LUNA – ROL ATRÁS PARADO DE MANOS (INVERTIDA) – ROL ADELANTE 	<ul style="list-style-type: none"> MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA RONDADA (RO) CAMINO ADELANTE (IAD) / SERIE DE CAMINO ADELANTE INVERTIDA – ROL ADELANTE – MEDIA LUNA 	<ul style="list-style-type: none"> MEDIA LUNA – SERIE DE INVERSIONES ATRÁS CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA / RONDADA CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / SERIE DE C. ATRÁS CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA INVERTIDA – ROL ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / SERIE DE C. ATRÁS

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un “habilidad diferente” y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 2

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL				
<ul style="list-style-type: none"> Inversión desde nivel de suelo hacia nivel inferior a prep Inversión desde el nivel de suelo hacia nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc en nivel prep (lib a lib) 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1/2 giro hacia nivel inferior a prep Transición con 1/2 giro hacia nivel prep Transición con 1/4 de giro hacia 1 pierna en nivel prep Transición con 1/4 de giro hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> Elevación en 1 pierna a nivel prep Extensión Giro de barril/tronco Variaciones de salto de rana Subida de Walk in a prep, empuje a extensión Transición con 1/2 hacia prono 	<ul style="list-style-type: none"> Cuna recta desde posición del cuerpo en nivel prep
HABILIDADES AVANZADAS				
<ul style="list-style-type: none"> Inversión desde nivel de suelo hacia elevación prep Inversión desde nivel de suelo hacia lib en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc en nivel prep (lib a posición del cuerpo) Estilo suelto desde nivel de suelo (switch up) hacia lib en nivel prep Estilo suelto desde nivel de cintura hacia lib en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1/2 giro en nivel prep hacia posición del cuerpo en nivel prep Transición con 1/2 giro hacia lib en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con 1/2 giro hacia nivel prep (1 pierna a lib) Inversión con 1/2 giro desde nivel de suelo hacia lib en nivel prep Transición con 1/2 giro desde extensión hacia posición de cuna 	<ul style="list-style-type: none"> Cuna recta desde extensión
HABILIDADES ÉLITE				
<ul style="list-style-type: none"> Inversión desde nivel de suelo hacia extensión Inversión desde nivel de suelo hacia posición del cuerpo en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) Estilo suelto desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo en nivel prep Estilo suelto desde nivel de cintura hacia posición del cuerpo en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1/2 giro hacia extensión Transición con 1/2 giro hacia posición del cuerpo en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Inversión con 1/2 giro desde nivel de suelo hacia extensión Inversión con 1/2 giro desde nivel de suelo hacia posición del cuerpo en nivel prep Tic toc con 1/2 giro en nivel prep (1 pierna a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> Desmonte con 1/4 de giro desde elevación prep o extensión hacia cuna

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	EN ALL STAR NOVICE , NOVICE PLUS Y PREP NO SE PERMITE:
<ul style="list-style-type: none"> Lanzamiento recto 	<ul style="list-style-type: none"> Lanzamientos Cunas desde nivel de cintura en elevaciones Cunas desde nivel de cintura con conector en pirámides

GINNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> FLIC FLAC (FF) FLIC FLAC A UNA PIERNA 	<ul style="list-style-type: none"> CAMINO ATRÁS – FLIC FLAC CAMINO ATRÁS – FLIC FLAC A UNA PIERNA FLIC FLAC A UNA PIERNA – C. ATRAS VALDEZ – CAMINO ATRÁS – FF 	<ul style="list-style-type: none"> C. ATRAS – FF A UNA PIERNA – FF C. ATRAS CAMBIANDO PIERNA – FF FF A UNA PIERNA – C. ATRAS – FF VALDEZ – FF / FF A UNA PIERNA ROL ATRÁS A INVERTIDA – FF / FF A UNA PIERNA

GINNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ELITE
<ul style="list-style-type: none"> MEDIA LUNA – FLIC FLAC RONDADA (RO) – FLIC FLAC 	<ul style="list-style-type: none"> RONDADA – FLIC FLAC A UNA PIERNA MEDIA LUNA – FLIC FLAC A UNA PIERNA HAND VAULT (HV) CAMINO ADELANTE – HAND VAULT 	<ul style="list-style-type: none"> SERIE DE HAND VAULTS HV DOS A DOS / UNA PIERNA MEDIA LUNA – SERIE DE FLIC FLACS RONDADA – SERIE DE FLIC FLACS CAMINO ADELANTE – RONDADA – FF / SERIE DE FF MEDIA LUNA – FF A UNA PIERNA – C. ATRAS – FF / SERIE DE FF

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un “habilidad diferente” y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 3

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN	OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL						
<ul style="list-style-type: none"> Invertida debajo del nivel prep Invertida en nivel prep Inversión descendente debajo del nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Soltar hacia nivel prep o inferior Tic toc debajo del nivel prep (lib a lib) Tic toc debajo del nivel prep hacia nivel prep (lib a lib) 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 3/4 de giro hacia 1 pierna en nivel prep Transición con giro completo debajo del nivel prep Transición con giro completo hacia nivel prep Transición con giro completo hacia/en lib en nivel prep Transición con 1/4 de giro hacia 1 pierna extendida 	<ul style="list-style-type: none"> Volteo adelante suspendido Transición con giro completo desde nivel prep hacia prono Lib extendido 	<ul style="list-style-type: none"> Asistido or No Asistido: Walk in / toss a manos Walk in / toss a manos impulso hacia extensión Walk in hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> Cuna recta desde 1 pierna extendida Desmonte con 1/4 de giro desde 1 pierna extendida 	
HABILIDADES AVANZADAS						
<ul style="list-style-type: none"> Inversión desde nivel de cintura/prep hacia 1 pierna en nivel extendido Inversión desde nivel de suelo hacia lib extendido 	<ul style="list-style-type: none"> Soltar desde nivel de suelo (switch up) hacia lib en nivel prep Soltar desde nivel de cintura (agrupado, posición X, etc.) hacia lib en nivel prep Tic toc desde lib en nivel prep hacia posición del cuerpo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con giro completo hacia posición del cuerpo en nivel prep Transición con giro completo en nivel prep (lib a lib) Transición con 1/2 giro hacia lib extendido Transición con giro completo en nivel prep prep hacia posición del cuerpo en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con giro completo en nivel prep (lib a lib) Inversión con giro completo hacia elevación prep Inversión con 1/2 giro hacia lib extendido Volteo Adelante suspendido con 1/2 giro 	<ul style="list-style-type: none"> Asistido: Walk in a manos impulso hacia 1 pierna extendida Toss a manos impulso hacia 1 pierna extendida Walk in hacia 1 pierna / 1 brazo extendido 		
HABILIDADES ÉLITE						
<ul style="list-style-type: none"> Inversión desde nivel de suelo hacia posición del cuerpo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> Soltar desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo en nivel prep Soltar desde nivel de cintura (agrupado, posición X, etc.) hacia posición del cuerpo en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con giro completo en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) Transición con giro completo hacia extensión Transición con 1/2 giro hacia posición del cuerpo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con giro complete en nivel prep (lib a posición del cuerpo) Inversión con giro completo desde nivel prep o inferior hacia 1 pierna en nivel prep Inversión con 1/2 giro desde nivel de suelo hacia posición del cuerpo extendido Volteo adelante suspendido con giro completo 	<ul style="list-style-type: none"> No Asistido: Walk in a manos impulso hacia 1 pierna extendida Toss a manos impulso hacia 1 pierna extendida Walk in hacia 1 pierna / 1 brazo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> Desmonte con giro completo desde nivel prep hacia cuna o desmonte con giro desde extensión hacia cuna 	

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	CON GIRO
<ul style="list-style-type: none"> Agrupado Arco Lib arco Carpado arco Patada arco Agrupado-X Toe touch 	<ul style="list-style-type: none"> Giro completo

• CAMINO ATRÁS =C.ATRÁS • FLIC FLAC =FF

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> FF / FF A UNA PIERNA - FF / FF A UNA PIERNA SALTO AVANZADO - FF / FF A UNA PIERNA FF / SERIE DE FF – SALTO AVANZADO 	<ul style="list-style-type: none"> C. ATRAS – SERIE DE FF FF – FF A UNA PIERNA – FF FF – FF – FF O MÁS SALTO AVANZADO – SERIE DE FF 	<ul style="list-style-type: none"> FF / SERIE DE FF – SALTO AVANZADO – FF / SERIE DE FF FF A UNA PIERNA – C. ATRAS – SERIE DE FF C. ATRAS - FF – SALTO AVANZADO - FF / SERIE DE FF FF A UNA PIERNA – SERIE DE FF

• HAND VAULT =HV MORTAL ADELANTE =MAD

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> RONDADA (RO) – AGRUPADO AERIAL 	<ul style="list-style-type: none"> MORTAL ADELANTE (MAD) RONDADA (RO) – SERIE DE FF – AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> CAMINO ADELANTE – AERIAL HV DOS A DOS / UNA PIERNA – AERIAL RONDADA – FLIC FLAC – AGRUPADO RO – FF A UNA PIERNA - ½ GIRO – RO - A – AGRUPADO CAMINO ADELANTE – RO – A – AGRUPADO HV DOS A DOS / UNA PIERNA – RO – A – AGRUPADO

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un “habilidad diferente” y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 4

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta hacia nivel prep o inferior • Inversión suelta en nivel prep • Inversión descendente desde nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc desde nivel extendido hacia nivel prep o inferior (lib a 1 pierna) • Movimiento suelto de helicóptero • Soltar desde nivel prep hacia nivel prep • Soltar hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 ½ giros hacia nivel inferior a prep • Transición con 1 ½ giros hacia nivel prep • Transición con 3/4 hacia elevación extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con giro completo hacia nivel prep o inferior 	Asistido o No Asistido: <ul style="list-style-type: none"> • Walk in / toss a manos • Walk in / toss a manos, impulso hacia extensión • Walk in / toss hacia extensión 	
HABILIDADES AVANZADAS					
<ul style="list-style-type: none"> • Elevación invertida extendida • Inversión suelta desde nivel de cintura hacia elevación extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Soltar desde nivel de cintura hacia lib extendido • Tic toc desde nivel extendido hacia nivel prep o inferior (posición del cuerpo a lib) • Soltar desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 ½ giro hacia / en nivel prep a lib • Transición con 1 ½ giro en nivel prep (lib a posición del cuerpo) • Transición con giro completo hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Soltar con giro completo desde nivel de cintura (tic toc, agrupado o posición X) hacia lib en nivel prep • Soltar con giro completo desde nivel de suelo (switch up) hacia lib en nivel prep • Soltar con giro completo en nivel prep (1 pierna a lib) • Soltar con 1 ½ giro desde nivel de suelo (switch up) hacia lib en nivel prep 	Asistido: <ul style="list-style-type: none"> • Walk in a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Toss a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna / 1 brazo extendido • Toss hacia 1 pierna / 1 brazo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con giro completo desde 1 pierna extendida hacia cuna
HABILIDADES ÉLITE					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta desde nivel prep o mano a mano desde nivel prep hacia elevación extendida • Subida de flic flac hacia elevación extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Soltar desde nivel de cintura hacia posición del cuerpo extendida • Tic toc desde nivel extendido hacia nivel prep o inferior (posición del cuerpo a posición del cuerpo) • Soltar desde nivel prep hacia posición del cuerpo extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 ½ giro hacia / en nivel prep a posición del cuerpo • Transición con 1 ½ giro en nivel prep (posición del cuerpo a posición del cuerpo) • Transición con 1 ½ giro hacia extensión • Transición con giro completo hacia 1 pierna extendida • Transición con giro completo en nivel extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Soltar con giro completo desde nivel de cintura (tic toc, agrupado o posición X) hacia posición del cuerpo en prep • Soltar con giro completo desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo en nivel prep • Soltar con giro completo en nivel prep (1 pierna a posición del cuerpo) • Soltar con 1 ½ giro desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo en nivel prep • Soltar con 1 ½ giro desde nivel de cintura (prep) (tic toc, agrupado o posición X) hacia lib en nivel prep • Inversión con giro completo hacia 1 pierna extendida 	No Asistido: <ul style="list-style-type: none"> • Walk in a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Toss a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna / 1 brazo extendido • Toss hacia 1 pierna / 1 brazo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con doble giro desde elevación prep/extensión hacia cuna • Desmonte con pateo giro

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	CON GIRO
<ul style="list-style-type: none"> • Agrupado Pateo • Carpado X • Gancho pateo • Doble pateo • Doble toe touch 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupado giro • Lib giro • Carpado giro • Pateo giro • Toe touch giro • Giro toe touch • Doble giro

• MORTAL ATRÁS AGRUPADO = AGRUPADO

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> • ONODI • ROL ATRÁS – AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> • SERIE DE FLIC FLACS - AGRUPADO • MORTAL AGRUPADO • CAMINO ATRÁS – AGRUPADO • ROL A INVERTIDA – AGRUPADO • VALDEZ – AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> • FLIC FLAC / FLIC FLAC A 1 PIERNA – AGRUPADO • SALTO AVANZADO – SERIE DE FLIC FLACS – AGRUPADO • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC - AGRUPADO

• MORTAL ATRÁS EXTENDIDO = EXTENDIDO

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> • MEDIA LUNA - AGRUPADO • CAMINO ADELANTE - MEDIA LUNA - AGRUPADO • RONDADA - EXTENDIDO • RONDADA - ONODI • AERIAL ADELANTE • AERIAL ADELANTE - RONDADA - A - AGRUPADO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE 	<ul style="list-style-type: none"> • MORTAL ADELANTE – MORTAL ADELANTE • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – AERIAL • RONDADA – SERIE DE FLIC FLACS – EXTENDIDO • RONDADA – ONODI – A – AGRUPADO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – AGRUPADO • AERIAL – AGRUPADO / EXTENDIDO / EXTENDIDO A 1 PIERNA • CAMINO ADELANTE – AERIAL – AGRUPADO • RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – A – AGRUPADO • AERIAL ADELANTE – RO – A – TEMPO – A – AGRUPADO • CAMINO ADELANTE – RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – A – AGRUPADO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – A – AGRUPADO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – AGRUPADO • RONDADA – FLIC FLAC – EXTENDIDO / EXTENDIDO A 1 PIERNA / X-OUT / PATEO • RONDADA – ONODI – A – EXTENDIDO • RONDADA – ONODI – A – EXTENDIDO • CAMINO ADELANTE – RONDADA – A – EXTENDIDO • AERIAL ADELANTE – RONDADA – A – TEMPO – EXTENDIDO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – EXTENDIDO • RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – A – EXTENDIDO • CAMINO ADELANTE – RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – A – EXTENDIDO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – TEMPO / AGRUPADO – A – EXTENDIDO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – EXTENDIDO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – EXTENDIDO / AGRUPADO – A – EXTENDIDO

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un "habilidad diferente" y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 5

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión descendente desde elevación extendida • Inversión descendente desde 1 pierna extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc en nivel extendido (lib a lib) • Tic toc desde nivel prep hacia nivel extendido (lib a lib) 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 ¼ giro hacia elevación extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Soltar con 1/4 de giro desde nivel de suelo (switch up) hacia 1 pierna extendida • Movimientos sueltos de helicóptero • Entre 1 ½ y 2 giros hacia prono • Soltar con 1/2 giro desde nivel de suelo (switch up) hacia lib extendido 	Asistido o No Asistido: <ul style="list-style-type: none"> • Walk in / toss a manos • Walk in / toss a manos, impulso hacia extensión • Walk in / toss hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con doble giro desde 1 pierna en nivel prep hacia cuna
HABILIDADES AVANZADAS					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta desde nivel prep o mano a mano en nivel prep hacia extensión • Subida de flic flac hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc desde nivel prep hacia nivel extendido (lib a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con giro completo hacia lib extendido • Transición con 1 ½ giro hacia extensión • Transición con doble giro hacia / en nivel prep 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc entre 1/4 y 3/4 de giro hacia lib extendido • Soltar con 1/2 giro desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo extendido • Soltar con 1/2 giro desde nivel de cintura (agrupado) hacia lib extendido • Soltar con giro completo desde nivel de suelo (switch up) hacia lib extendido 	Asistido: <ul style="list-style-type: none"> • Walk in a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Toss a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna / 1 brazo extendido • Toss hacia 1 pierna / 1 brazo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con doble giro desde lib extendido hacia cuna
HABILIDADES ÉLITE					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta desde nivel prep o mano a mano en nivel prep hacia lib extendido • Subida de flic flac hacia lib extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc en nivel extendido (lib a posición del cuerpo) • Tic toc en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con giro completo hacia posición del cuerpo extendido • Transición con 1 ½ giro hacia 1 pierna extendida • Transición con doble giro hacia / en extensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc entre 1/4 y 3/4 en nivel extendido (lib a posición del cuerpo) • Soltar con 1/2 giro desde nivel de cintura (agrupado) hacia posición del cuerpo extendido • Soltar con giro completo desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo extendido • Tic toc con giro completo hacia nivel extendido (1 pierna a lib) • Tic toc con giro completo en nivel extendido (1 pierna a lib) 	No Asistido: <ul style="list-style-type: none"> • Walk in a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Toss a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna / 1 brazo extendido • Toss hacia 1 pierna / 1 brazo extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con doble giro desde posición del cuerpo extendido hacia cuna

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	CON GIRO
<ul style="list-style-type: none"> • Carpado gancho pateo • Carpado pateo chicalinda • Carpado doble pateo • Gancho doble pateo 	<ul style="list-style-type: none"> • Gancho pateo giro • Doble pateo giro • Pateo pateo giro • Carpado pateo giro • Pateo giro pateo

• MORTAL ATRÁS AGRUPADO = AGRUPADO • MORTAL ATRÁS EXTENDIDO = EXTENDIDO

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> • AGRUPADO – FLIC FLAC - AGRUPADO • AGRUPADO – SERIE DE FLIC FLACS - AGRUPADO • FLIC / SERIE DE FLIC FLACS – AGRUPADO – AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> • SALTO AVANZADO – AGRUPADO ADELANTE / ATRÁS • SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO / AGRUPADO – FLIC FLAC – AGRUPADO • FLIC FLAC - TEMPO / AGRUPADO – FLIC FLAC - AGRUPADO • SALTO AVANZADO – SERIE DE FLIC FLACS - TEMPO – FLIC FLAC – AGRUPADO • SALTO AVANZADO – SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO – AGRUPADO • SERIE DE FLIC FLACS – EXTENDIDO • SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO - AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> • FLIC FLAC – TEMPO – AGRUPADO • FLIC FLAC – EXTENDIDO • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC / SERIE DE FLIC FLACS – EXTENDIDO • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC – TEMPO – AGRUPADO • FLIC FLAC - TEMPO / AGRUPADO – EXTENDIDO • SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO – EXTENDIDO / EXTENDIDO A 1 PIERNA • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC / SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO – A – EXTENDIDO

• MORTAL ATRÁS CON GIRO (360°) = GIRO

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> • BARANI • RONDADA – AGRUPADO CON 1/2 GIRO • RONDADA – GIRO 	<ul style="list-style-type: none"> • HAND VAULT – BARANI • RONDADA – SERIE DE FLIC FLACS – GIRO • ROUND OFF – ARABIAN • AERIAL LATERAL (MEDIA LUNA SIN MANOS) – A – GIRO • BARANI – A – EXTENDIDO 	<ul style="list-style-type: none"> • MORTAL ADELANTE CON GIRO • RONDADA - FLIC FLAC – GIRO • CAMINO ADELANTE – RONDADA – A – GIRO • BARANI – A – GIRO • AERIAL FRONTAL (CAMINO ADELANTE SIN MANOS) – A – GIRO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – GIRO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – GIRO • RONDADA – A – TEMPO – A – GIRO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE CON GIRO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – TEMPO – A – GIRO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RONDADA – A – TEMPO – A – GIRO • RONDADA – ARABIAN / MORTAL CON 1/2 GIRO A 1 PIERNA – A – EXTENDIDO / GIRO

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un "habilidad diferente" y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 6

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión descendente desde nivel extendido • Inversión descendente desde 1 pierna extendida • Inversión suelta desde nivel prep o superior hacia extensión • Inversión suelta desde nivel prep o superior hacia lib extendido • Rewind hacia nivel de cintura (N6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc en nivel extendido (lib a lib) • Tic toc desde nivel prep hacia nivel extendido (lib a lib) • Tic toc desde nivel prep hacia nivel extendido (lib a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con giro completo hacia posición del cuerpo extendido • Transición entre 1 ¼ y 1 ¾ de giro hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Entre 1 ½ y 2 giros hacia prono • Movimientos sueltos de helicóptero con giro • Tic toc entre 1/4 y 3/4 de giro hacia 1 pierna extendida • Soltar con 1/2 giro desde nivel de suelo (switch up) hacia 1 pierna extendida • Soltar con 1/2 giro desde nivel de cintura (agrupado) hacia 1 pierna extendida • Subida de flic flac entre 1/4 y 1/2 giro hacia elevación prep (N6) 	<p>Asistido o No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Walk in / toss hacia extensión • Walk in / toss a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con doble giro desde lib extendido hacia cuna
HABILIDADES AVANZADAS					
<ul style="list-style-type: none"> • Rewind hacia elevación prep (N6) • Inversión suelta desde mano a mano en nivel prep hacia lib extendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc en nivel extendido (lib a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 ½ giro hacia / en nivel extendido a lib • Transición con 1 ¾ giro hacia / en nivel extendido a lib (N6) • Transición con doble giro hacia / en extensión • Transición con 2 ¼ giros hacia / en extensión (N6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc con giro completo hacia nivel extendido (1 pierna a lib) • Soltar con giro completo desde nivel de suelo (switch up) hacia lib extendido • Subida de flic flac con 1/4 de giro hacia posición del cuerpo extendida (N6) • Inversión suelta entre 1/4 y 1/2 giro desde nivel prep hacia 1 pierna extendida (N6) • Soltar con 1 ½ giro desde nivel de suelo (switch up) hacia lib extendido 	<p>Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toss hacia 1 pierna extendida • Toss hacia 1 brazo extendido • Toss con giro completo hacia elevación extendida • Rewind hacia elevación prep (N6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte con doble giro desde posición del cuerpo extendido hacia cuna
HABILIDADES ÉLITE					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta desde mano a mano en nivel prep hacia posición del cuerpo extendida • Inversión suelta desde mano a mano extendido hacia extensión • Rewind hacia elevación extendida (N6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 ½ giro hacia / en nivel extendido a posición del cuerpo • Transición con 1 ¾ giro hacia / en nivel extendido a posición del cuerpo (N6) • Transición con doble giro hacia / en nivel extendido a 1 pierna (N6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc con giro completo en nivel extendido (lib a lib) • Subida de flic flac con 1/2 de giro hacia elevación extendida (N6) • Inversión suelta con 1/2 giro desde nivel prep o superior hacia posición del cuerpo extendida (N6) • Subida de hand vault con 1/2 giro hacia elevación extendida (N6) • Soltar entre 1 y 1 ½ giro desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo extendida • Tic toc entre 1/4 y 3/4 de giro en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo) • Soltar con giro completo desde nivel de cintura (agrupado) hacia posición del cuerpo extendida • Tic toc con giro completo desde nivel prep hacia nivel extendido (1 pierna a posición del cuerpo) 	<p>No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toss hacia 1 pierna extendida • Toss hacia 1 brazo extendido • Toss con giro completo hacia elevación extendida <p>Las siguientes habilidades recibirán crédito de Estilo Coed siempre y cuando la habilidad sea Sin Asistencia desde el inicio hasta el desmonte hacia la superficie de presentación o hacia posición cuna</p> <p>No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rewind hacia elevación extendida (N6) • Subida de hand vault con 1/2 giro hacia elevación extendida (N6) • Inversión suelta desde mano a mano extendido hacia elevación extendida 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte pateo giro pateo hacia cuna (N6) • Desmonte pateo doble giro hacia cuna (N6)

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	CON GIRO
<ul style="list-style-type: none"> • Carpado gancho pateo • Carpado pateo chica linda • Carpado doble pateo • Gancho pateo pateo 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupado doble giro (N6) • Carpado doble giro (N6) • Pateo doble giro (N6) • Toe touch doble giro (N6) • Doble giro toe touch (N6) • Gancho pateo doble giro (N6) • Doble pateo doble giro (N6) • Pateo giro pateo giro (N6)

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un "habilidad diferente" y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 7

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
<ul style="list-style-type: none"> Mortal libre desde nivel de suelo hacia cuna (N7) Mortal libre desde nivel de suelo hacia nivel prep (N7) (excluyendo rewind) Mortal libre desde nivel de suelo hacia extensión (N7) (excluyendo rewind) Inv ersión suelta desde nivel prep o superior hacia extensión Inv ersión suelta desde nivel prep o superior hacia lib extendido Rewind con 1 ¼ rotación de mortal (N7) Rewind hacia elevación prep 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc en nivel extendido (lib a lib) Tic toc hacia nivel extendido (lib a lib) Tic toc hacia nivel extendido (1 pierna a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> Transición entre 1 ¼ y 1 ¾ de giro hacia extensión Transición con doble giro hacia extensión 	<ul style="list-style-type: none"> Entre 1 ½ y 2 giros hacia prono Mov imientos sueltos de helicóptero con giro Subida de hand vault con 1/2 giro hacia extensión Tic toc entre 1/4 y 3/4 de giro hacia 1 pierna extendida Soltar con 1/2 giro desde nivel de suelo (switch up) hacia 1 pierna extendida Mortal libre con giro desde nivel de suelo hacia cuna (N7) Soltar con 1/2 giro desde nivel de cintura (agrupado) hacia 1 pierna extendida 	<p>Asistido/ No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Walk in / toss hacia extensión Walk in / toss hacia manos, impulso hacia 1 pierna extendida Walk in hacia 1 pierna extendida 	<ul style="list-style-type: none"> Mortal adelante libre hacia nivel de suelo (N7) Mortal libre desde nivel prep o inferior hacia cuna (N7) Desmonte con doble giro desde 1 pierna extendida hacia cuna
HABILIDADES AVANZADAS					
<ul style="list-style-type: none"> Flic flac - rewind hacia nivel prep (N7) MEDIA LUNA / RONDADA - rewind hacia elevación prep (N7) Rewind hacia extensión Mortal libre desde nivel de suelo hacia extensión (N7) (excluyendo rewind) 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc en nivel extendido (lib a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1 ½ giro hacia / en nivel extendido a lib Transición con 1 ¾ giro hacia / en nivel extendido a lib Transición con doble giro hacia / en extensión Transición con 2 ¼ de giro hacia / en extensión 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con giro completo hacia nivel extendido (1 pierna a lib) Soltar con giro completo desde nivel de suelo (switch up) hacia lib extendido Subida de flic flac con 1/4 de giro hacia posición del cuerpo extendida Inv ersión suelta entre 1/4 y 1/2 giro desde nivel prep o superior hacia 1 pierna extendida Soltar con 1 ½ giro desde nivel de suelo (switch up) hacia 1 pierna extendida Mortal libre con giro desde nivel de suelo hacia elevación en prep (N7) Rewind entre 1/4 y 1 ¼ de giro hacia nivel prep (N7) Subida de flic flac con giro completo hacia nivel prep (N7) 	<p>Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Toss hacia 1 pierna extendida Toss hacia 1 brazo extendido Toss con giro completo hacia elevación extendida <p>No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Toss hacia 1 brazo extendido 	
HABILIDADES ÉLITE					
<ul style="list-style-type: none"> Soltar desde mano a mano en nivel prep hacia posición del cuerpo extendida Inv ersión suelta desde mano a mano extendido hacia extensión Rewind hacia 1 pierna extendida Flic flac - rewind hacia elevación extendida (N7) MEDIA LUNA / RONDADA - rewind hacia elevación extendida (N7) Mortal libre desde nivel de suelo hacia 1 pierna extendida (N7) (excluyendo rewind) 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo) 	<ul style="list-style-type: none"> Transición con 1 ½ giro hacia / en nivel extendido a posición del cuerpo Transición con 1 ¾ de giro hacia / en nivel extendido a posición del cuerpo Transición con doble giro hacia / en nivel extendido a 1 pierna 	<ul style="list-style-type: none"> Tic toc con giro completo en nivel extendido (1 pierna a lib) Subida de flic flac con giro completo hacia elevación extendida (N7) Inv ersión suelta con 1/2 giro desde nivel prep o superior hacia posición de cuerpo extendida Subida de hand vault con 1 ½ giro hacia elevación extendida stunt (N7) Soltar entre 1 y 1 ½ giro desde nivel de suelo (switch up) hacia posición del cuerpo extendida Tic toc entre 1/4 y 3/4 de giro en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo) Soltar con giro completo desde nivel de cintura (agrupado) hacia posición del cuerpo extendida Tic toc con giro completo hacia nivel extendido (1 pierna a posición del cuerpo) Mortal libre con giro desde nivel de suelo hacia elevación extendida (N7) Rewind entre 1/4 y 1 ¼ giro hacia elevación extendida (N7) 	<p>No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Toss con giro completo hacia elevación extendida <p>Las siguientes habilidades recibirán crédito de Estilo Coed siempre y cuando la habilidad sea Sin Asistencia desde el inicio hasta el desmonte hacia la superficie de presentación o hacia posición cuna</p> <p>No Asistido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rewind hacia elevación extendida Subida de hand vault con 1/2 giro hacia elevación extendida Subida de flic flac con giro completo hacia elevación extendida (N7) Inv ersión suelta desde mano a mano extendido hacia elevación extendida 	<ul style="list-style-type: none"> Desmonte con giro pateo giro hacia cuna Desmonte con pateo doble giro hacia cuna Desmonte de mortal libre con 1/2 giro desde nivel prep hacia cuna (N7)

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	CON GIRO
<ul style="list-style-type: none"> Mortal agrupado Mortal X-out 	<ul style="list-style-type: none"> Mortal cargado Mortal extendido Pateo triple giro (Sin Mortal)
<ul style="list-style-type: none"> Mortal extendido con giro Mortal extendido con doble giro Mortal X-out con giro 	<ul style="list-style-type: none"> Mortal pateo con giro Arabian con 1 ½ giro Carpado a extendido con doble giro

Cada habilidad separada por una viñeta es considerada un "habilidad diferente" y no recibirá crédito más de una vez, incluso si hay múltiples habilidades o variaciones en esa misma viñeta.



SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2025 – HABILIDADES NIVEL 6 Y 7

• MORTAL ATRÁS AGRUPADO = AGRUPADO • MORTAL CON 360° = GIRO • MORTAL CON 720° = DOBLE GIRO

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> • SALTO AVANZADO – AGRUPADO 	<ul style="list-style-type: none"> • SERIE DE FLIC FLACS – GIRO • SALTO AVANZADO – SERIE DE FLIC FLACS – GIRO • FLIC FLAC - TEMPO – SERIE DE FLIC FLACS – GIRO • SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO – GIRO • FLIC FLAC – TEMPO – A – GIRO 	<ul style="list-style-type: none"> • FLIC FLAC – GIRO • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC – GIRO • AGRUPADO CON GIRO • SALTO AVANZADO – AGRUPADO CON GIRO • FLIC FLAC – TEMPO – GIRO • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC - TEMPO - GIRO • SERIE DE FLIC FLACS – DOBLE GIRO • SALTO AVANZADO – SERIE DE FLIC FLACS – DOBLE GIRO • FLIC FLAC – TEMPO – SERIE DE FLIC FLACS – DOBLE GIRO • SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO – DOBLE GIRO • FLIC FLAC – TEMPO – DOBLE GIRO • SALTO AVANZADO – FLIC FLAC / SERIE DE FLIC FLACS – TEMPO – DOBLE GIRO • SERIE DE FLIC FLACS – GIRO / DOBLE GIRO – TEMPO – GIRO / DOBLE GIRO

• FLIC FLAC = FF • MORTAL CON 540° = 1.5 GIRO • MORTAL CON 720° = DOBLE GIRO

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
<ul style="list-style-type: none"> • MEDIA LUNA – MORTAL CON 360° (GIRO) • RONDADA (RO) – GIRO • RONDADA – FF / SERIE DE FF – GIRO • CAMINO ADELANTE – A – GIRO • AERIAL LATERAL / ADELANTE – GIRO • RONDADA – A – ONODI – A – GIRO • MORTAL ADELANTE CON GIRO 	<ul style="list-style-type: none"> • RONDADA – FF – PATEO GIRO / GIRO A 1 PIERNA • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – A – GIRO • RONDADA – TEMPO – GIRO • RONDADA – A – TEMPO – A – GIRO • EXTENDIDO ADELANTE CON 1.5 GIRO 	<ul style="list-style-type: none"> • RONDADA (RO) – ARABIAN / 1/2 GIRO A 1 PIERNA – RO – A – GIRO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE CON GIRO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE – RO – A – GIRO • RONDADA – FLIC FLAC – GIRO – A – GIRO • RONDADA – A – GIRO – GIRO • RO – A – 1.5 GIRO A 1 PIERNA - A – GIRO • EXTENDIDO ADELANTE CON 1.5 GIRO - A - GIRO / DOBLE GIRO • RONDADA – DOBLE GIRO • RONDADA – A – DOBLE GIRO • CAMINO ADELANTE – A – DOBLE GIRO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – A – DOBLE GIRO • RONDADA – A – TEMPO – A – DOBLE GIRO • RONDADA – TEMPO – DOBLE GIRO • RONDADA – ARABIAN – A – DOBLE GIRO • RONDADA – A – GIRO – A – DOBLE GIRO • RONDADA – A – 1.5 GIRO A 1 PIERNA – A – DOBLE GIRO • RONDADA – A – DOBLE – SERIE DE FLIC FLACS – A – DOBLE GIRO • RONDADA – A – GIRO – A – TEMPO – DOBLE GIRO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RO – A – TEMPO – A – DOBLE GIRO • RONDADA – A – DOBLE GIRO – TEMPO – DOBLE GIRO • MORTAL ADELANTE A 1 PIERNA – RO – ARABIAN – RO – A – TEMPO – DOBLE GIRO