SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2026 – HABILIDADES NIVEL 1

ELEVACIONES

ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES		DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL				
• Estilo suelto desde nivel del suelo (switch up) hacia lib debajo del nivel prep • Tic toc debajo del nivel prep (lib a lib)	• 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	• Parado en espalda • Show & go por nivel prep • Escuadra • Acostado de espalda • Escuadra extendida • Elevación en 1 pierna bajo nivel prep	• Acostado de espalda extendido • Elevación en 1 pierna a nivel prep • Sentado en hombros • Silla • Parado en hombros • Prono	• Bajarse con paso
HABILIDADES AVANZADAS				
• 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	• 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	• 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				
• 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	• 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	• 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)		• Cuna recta desde elevación prep

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL		HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE
• 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	• CAMINO ATRÁS (BACK-WALKOVER) • CAMINO ATRÁS – VOLTEO ATRÁS – CAMINO ATRÁS • ROL ATRÁS A INVERTIDA	• 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
• MEDIA LUNA • MEDIA LUNA – ROL ATRÁS • PARADO DE MANOS (INVERTIDA) – ROL ADELANTE	• MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA • RONDADA (RO) • CAMINO ADELANTE (IAD) / SERIE DE CAMINO ADELANTE • INVERTIDA – ROL ADELANTE – MEDIA LUNA	• MEDIA LUNA – SERIE DE INVERSIONES ATRÁS • CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA / RONDADA • CAMINO ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / SERIE DE C.ATRAS • CAMINO ADEALNTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS CAMBIANDO PIERNA • INVERTIDA – ROL ADELANTE – MEDIA LUNA – CAMINO ATRÁS / SERIE DE C.ATRAS

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 2026 – HABILIDADES NIVEL 2

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL				
• Inversión desde nivel de suelo hacia nivel inferior a prep • Inversión desde el nivel de suelo hacia nivel prep	• Tic toc en nivel prep (lib a lib)	• 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	• 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	• Cuna recta desde posición del cuerpo en nivel prep
HABILIDADES AVANZADAS				
• Inversión desde nivel de suelo hacia elevación prep • Inversión desde nivel de suelo hacia lib en nivel prep	• 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	• Transición con1/2 giro en nivel prep hacia posición del cuerpo en nivel prep • Transición con 1/2 giro hacia lib en nivel prep	• 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	• Cuna recta desde extensión
HABILIDADES ÉLITE				
• Inversión desde nivel de suelo hacia extensión • Inversión desde nivel de suelo hacia posición del cuerpo en nivel prep	• 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	• Transición con 1/2 giro hacia extensión • Transición con 1/2 giro hacia posición del cuerpo en nivel prep	• 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)	• Desmonte con 1/4 de giro desde elevación prep o extensión hacia cuna

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	EN ALL STAR NOVICE, Y PREP NO SE PERMITE:
• Lanzamiento recto	• Lanzamientos • Cunas desde nivel de cintura en elevaciones • Cunas desde nivel de cintura con conector en pirámides

GIMNASIA ESTÁTICA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS		HABILIDADES ÉLITE	
• FLIC FLAC (FF) • FLIC FLAC A UNA PIERNA	• CAMINO ATRÁS – FLIC FLAC • CAMINO ATRÁS – FLIC FLAC A UNA PIERNA	• FLIC FLAC A UNA PIERNA – C.ATRAS • VALDEZ – CAMINO ATRÁS – FF	• 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

GIMNASIA CON CARRERA

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS		HABILIDADES ELITE	
• MEDIA LUNA – FLIC FLAC • RONDADA (RO) – FLIC FLAC	• RONDADA – FLIC FLAC A UNA PIERNA • MEDIA LUNA – FLIC FLAC A UNA PIERNA	• HAND VAULT (HV) • CAMINO ADELANTE – HAND VAULT	• 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 2026 – HABILIDADES NIVEL 3

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
• Invertida debajo del nivel prep • Invertida en nivel prep • Inversión descendente debajo del nivel prep	• 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)	• 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	• Volteo adelante suspendido • Transición con giro completo desde nivel prep hacia prono • Lib extendido	Asistido or No Asistido: • Walk in / toss a manos • Walk in / toss a manos, impulso hacia extensión • Walk in hacia extensión	• Cuna recta desde 1 pierna extendida • Desmonte con 1/4 de giro desde 1 pierna extendida
HABILIDADES AVANZADAS					
• Inversión desde nivel de cintura/prep hacia 1 pierna en nivel extendido • Inversión desde nivel de suelo hacia lib extendido	• 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	• 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	• 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	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					
• Inversión desde nivel de suelo hacia posición del cuerpo extendido	• 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	• 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	• 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 • Volte adelante suspendido con giro completo	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	• Desmonte con giro completo desde nivel prep hacia cuna o desmonte con giro desde extensión hacia cuna

LANZAMIENTOS

SIN GIRO					CON GIRO
• Agrupado Arco	• Lib arco	• Carpado arco	• Patada arco	• Agrupado-X	• Toe touch	• Giro completo

GIMNASIA ESTÁTICA

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

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS		HABILIDADES ÉLITE	
• FF / FF A UNA PIERNA - FF / FF A UNA PIERNA • SALTO AVANZADO - FF / FF A UNA PIERNA • FF / SERIE DE FF – SALTO AVANZADO	• C.ATRAS – SERIE DE FF • FF – FF – FF O MÁS	• FF – FF A UNA PIERNA – FF • SALTO AVANZADO – SERIE DE FF	• FF / SERIE DE FF – SALTO AVANZADO – FF / SERIE DE FF • SALTO AVANZADO – FF – SALTO AVANZADO – FF • FF A UNA PIERNA – SERIE DE FF	• FF A UNA PIERNA – C.ATRAS – SERIE DE FF • C.ATRAS - FF – SALTO AVANZADO - FF / SERIE DE FF

GIMNASIA CON CARRERA

• **HAND VAULT = HV** **MORTAL ADELANTE = MAD**

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE		
• RONDADA (RO) – AGRUPADO • AERIAL	• MORTAL ADELANTE (MAD) • RONDADA (RO) – SERIE DE FF – AGRUPADO	• 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	• HV – MAD

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 2026 – HABILIDADES NIVEL 4

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
• Inversión suelta hacia nivel prep o inferior • Inversión suelta en nivel prep • Inversión descendente desde nivel prep	• 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	• 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	• Transición con giro completo hacia nivel prep o inferior	Asistido o No Asistido: • Walk in / toss a manos • Walk in / toss a manos, impulso hacia extensión • Walk in / toss hacia extensión	
HABILIDADES AVANZADAS					
• Elevación invertida extendida • Inversión suelta desde nivel de cintura hacia elevación extendida	• 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	• 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	• 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: • 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	• Desmonte con giro completo desde 1 pierna extendida hacia cuna
HABILIDADES ÉLITE					
• Inversión suelta desde nivel prep o mano a mano desde nivel prep hacia elevación extendida • Subida de flic flac hacia elevación extendida	• 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	• 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	• 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: • 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	• Desmonte con doble giro desde elevación prep/extensión hacia cuna • Desmonte con pateo giro

LANZAMIENTOS

SIN GIRO					CON GIRO						
• Agrupado Pateo	• Carpado X	• Gancho pateo	• Doble pateo	• Doble toe touch	• 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	
• ONODI • ROL ATRÁS – AGRUPADO	• SERIE DE FLIC FLACS - AGRUPADO • MORTAL AGRUPADO	• CAMINO ATRÁS – AGRUPADO • ROL A INVERTIDA – AGRUPADO	• VALDEZ – AGRUPADO	• 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
• MEDIA LUNA - AGRUPADO • CAMINO ADELANTE - MEDIA LUNA - AGRUPADO • RONDADA - EXTENDIDO • RONDADA - ONODI • AERIAL ADELANTE • AERIAL ADELANTE - RONDADA - A - AGRUPADO • HAND VAULT – MORTAL ADELANTE	• 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	• 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 • 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 2026 – HABILIDADES NIVEL 5

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
• Inversión descendente desde elevación extendida • Inversión descendente desde 1 pierna extendida	• Tic toc en nivel extendido (lib a lib) • Tic toc desde nivel prep hacia nivel extendido (lib a lib)	• Transición con 1 ¼ giro hacia elevación extendida	• 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: • Walk in / toss a manos • Walk in / toss a manos, impulso hacia extensión • Walk in / toss hacia extensión	• Desmonte con doble giro desde 1 pierna en nivel prep hacia cuna
HABILIDADES AVANZADAS					
• Inversión suelta desde nivel prep o mano a mano en nivel prep hacia extensión • Subida de flic flac hacia extensión	• Tic toc desde nivel prep hacia nivel extendido (lib a posición del cuerpo)	• Transición con giro completo hacia lib extendido • Transición con 1 ½ giro hacia extensión • Transición con doble giro hacia / en nivel prep	• 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: • 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	• Desmonte con doble giro desde lib extendido hacia cuna
HABILIDADES ÉLITE					
• Inversión suelta desde nivel prep o mano a mano en nivel prep hacia lib extendido • Subida de flic flac hacia lib extendido	• Tic toc en nivel extendido (lib a posición del cuerpo) • Tic toc en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo)	• 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	• 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: • 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	• Desmonte con doble giro desde posición del cuerpo extendido hacia cuna

LANZAMIENTOS

SIN GIRO			CON GIRO				
• Carpado gancho pateo	• Carpado pateo chica linda	• Carpado doble pateo	Gancho doble pateo	• 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
• AGRUPADO – FLIC FLAC - AGRUPADO • AGRUPADO – SERIE DE FLIC FLACS - AGRUPADO • FLIC / SERIE DE FLIC FLACS – AGRUPADO – AGRUPADO	• 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	• 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
• BARANI • RONDADA – AGRUPADO CON 1/2 GIRO • RONDADA – GIRO	• HAND VAULT – BARANI • RONDADA – SERIE DE FLIC FLACS – GIRO • ROUND OFF – ARABIAN • AERIAL LATERAL (MEDIA LUNA SIN MANOS) – A – GIRO • BARANI – A – EXTENDIDO	• 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 2026 – HABILIDADES NIVEL 6

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
• 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)	• 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 posicipon del cuerpo)	• Transición con giro completo hacia posición del cuerpo extendido • Transición entre 1 ¼ y 1 ¾ de giro hacia extensión	• 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)	Asistido o No Asistido: • Walk in / toss hacia extensión • Walk in / toss a manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna extendida	• Desmonte con doble giro desde lib extendido hacia cuna
HABILIDADES AVANZADAS					
• Rewind hacia elevación prep (N6) • Inversión suelta desde mano a mano en nivel prep hacia lib extendido	• Tic toc en nivel extendido (lib a posición del cuerpo)	• 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)	• 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	Asistido: • Toss hacia 1 pierna extendida • Toss hacia 1 brazo extendido • Toss con giro completo hacia elevación extendida • Rewind hacia elevación prep (N6)	• Desmonte con doble giro desde posición del cuerpo extendido hacia cuna
HABILIDADES ÉLITE					
• 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)	• Tic toc en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo)	• 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)	• 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 cintur (agrupado) hacia posición del cuerpo extendida • Tic toc con giro completo desde nivel prep hacia nivel extendido (1 pierna a posición del cuerpo)	No Asistido: • Toss hacia 1 pierna extendida • Toss hacia 1 brazo extendido • Toss con giro completo hacia elevación extendida 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 No Asistido: • 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	• Desmonte pateo giro pateo hacia cuna (N6) • Desmonte pateo doble giro hacia cuna (N6)

LANZAMIENTOS

SIN GIRO	CON GIRO	
• Carpado gancho pateo • Carpado pateo chica linda • Carpado doble pateo • Gancho pateo pateo	• Agrupado doble giro (N6) • Carpado dobel 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 2026 – HABILIDADES NIVEL 7

ELEVACIONES

ESTILO INVERSIÓN	ESTILO SUELTO	GIRO	COMBINACIÓN/OTRAS HABILIDADES	ESTILO COED	DESMONTE
HABILIDADES DEL NIVEL					
• 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) • Inversión suelta desde nivel prep o superior hacia extensión • Inversión suelta desde nivel prep o superior hacia lib extendido • Rewind con 1 ¼ rotación de mortal (N7) • Rewind hacia elevación prep	• 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)	• Transición entre 1 ¼ y 1 ¾ de giro hacia extensión • Transición con doble giro hacia extensión	• Entre 1 ½ y 2 giros hacia prono • Movimientos 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	Asistido / No Asistido: • Walk in / toss hacia extensión • Walk in / toss hacia manos, impulso hacia 1 pierna extendida • Walk in hacia 1 pierna extendida	• 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					
• 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)	• Tic toc en nivel extendido (lib a posición del cuerpo)	• 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	• 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 • Inversión 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)	Asistido: • Toss hacia 1 pierna extendida • Toss hacia 1 brazo extendido • Toss con giro completo hacia elevación extendida No Asistido: • Toss hacia 1 brazo extendido	
HABILIDADES ÉLITE					
• Soltar desde mano a mano en nivel prep hacia posición del cuerpo extendida • Inversión 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)	• Tic toc en nivel extendido (posición del cuerpo a posición del cuerpo)	• 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	• Tic toc con giro completo en nivel extendido (1 pierna a lib) • Subida de flic flac con giro completo hacia elevación extendida (N7) • Inversión 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)	No Asistido: • Toss con giro completo hacia elevación extendida 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 No Asistido: • 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) • Inversión suelta desde mano a mano extendido hacia elevación extendida	• 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	
• Mortal agrupado • Mortal X-out	• Mortal carpado • Mortal extendido	• Pateo triple giro (Sin Mortal)	• Mortal extendido con giro • Mortal extendido con doble giro • Mortal X-out con giro	• 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.

VERSION 03.18.25

SISTEMA DE CALIFICACIÓN 2026 – HABILIDADES NIVEL 6 Y 7

GIMNASIA ESTÁTICA

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

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE	
• SALTO AVANZADO – AGRUPADO	• 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	• 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

GIMNASIA CON CARRERA

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

HABILIDADES DEL NIVEL	HABILIDADES AVANZADAS	HABILIDADES ÉLITE	
• 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	• 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	• 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

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.

VERSION 03.18.25