

	NIVEL 1 / LEVEL 1	NIVEL 2 / LEVEL 2	NIVEL 3 / LEVEL 3	NIVEL 4 / LEVEL 4	NIVEL 5R & 5Y / LEVEL 5R & Y5	NIVEL 5 / LEVEL 5
<p>GENERAL GENERAL</p> <p>(Debe originarse y aterrizar en la superficie de presentación; Puede rebotar desde los pies hacia una transición de elevación/stunt; Puede saltar [rebotar] sobre un individuo</p> <p>NO se permite rebotar hacia posición invertida; NO se permite gimnasia sobre, debajo, a través de una elevación/stunt, individuo (incluyendo brazos/piernas) o artículo/prop; NO se permite gimnasia mientras se sostiene o se está en contacto con un artículo/prop; Habilidades de saltos rompen el pase)</p>	<p>Puede rebotar con 1/2 giro hacia posición prona en una elevación</p> <p>NO se permite: Volteos altos/rollos clavados/dive rolls</p>	<p>NO se permiten volteos altos/rollos clavados/dive rolls en posición cisne/arqueada; Volteos altos/rollos clavados/dive rolls NO pueden girar</p>	<p>NO se permiten volteos altos/rollos clavados/dive rolls en posición cisne/arqueada; Volteos altos/rollos clavados/dive rolls NO pueden girar</p>	<p>NO se permiten volteos altos/rollos clavados/dive rolls en posición cisne/arqueada; Volteos altos/rollos clavados/dive rolls NO pueden girar</p>	<p>Volteos altos/rollos clavados/dive rolls NO pueden girar</p> <p>YOUTH 5 - NO se permiten volteos altos/rollos clavados/dive rolls en posición cisne/arqueada</p>	<p>Volteos altos/rollos clavados/dive rolls NO pueden girar</p>
<p>DESDE EL LUGAR STANDING</p>	<p>Las habilidades deben tener contacto físico constante con la superficie de presentación, como, por ejemplo: Ruedas/medias lunas/cartwheels, volteos/rollos/rolls, inversiones/caminos/walkovers, parados de manos/handstands</p> <p>Se permite bloqueo/block en ruedas/medias lunas/cartwheel</p>	<p>Un solo flic flac/back handspring</p> <p>NO se permite girar después de un flic flac salida con paso/back handspring step out; NO se permiten habilidades de saltos en combinación inmediata con flic flac/back handspring; NO se permite girar en fase de vuelo, excepto: Rondat/rondada/round off</p>	<p>Series de flic flacs/handspring series; Habilidades de salto en combinación con flic flac(s)/handspring(s)</p> <p>NO se permiten mortales/flips; NO se permite girar en fase de vuelo, excepto: Rondat/rondada/round off</p>	<p>Hasta 1 mortal y 0 rotación de giro; Mortales/flips solo deben ser realizados en posición agrupada/tuck; Mortales desde el lugar y mortales después de un flic flac/back handspring; Ruedas aéreas/aerial cartwheels; Onodis</p> <p>NO se permite habilidad de salto en combinación con mortal/flip; NO se permite gimnasia después de un mortal/flip, rueda aérea/aerial cartwheel u onodi</p>	<p>Salto en combinación con mortal/flip</p> <p>Hasta 1 mortal/flip y 0 rotación de giro</p>	<p>Hasta 1 mortal/flip y 2 rotaciones de giro; Hacia una habilidad con doble giro debe realizar un mínimo de 2 habilidades que se trasladen hacia atrás (1 debe ser flic flac/back handspring, excluyendo los volteos/rollos hacia parado de manos/back extension rolls</p> <p>NO se permite ningún mortal/flip que gire hacia un mortal/flip con doble giro; NO se permite ninguna habilidad que gire saliendo de una habilidad con doble giro</p>
<p>CON CARRERA RUNNING</p>	<p>Las habilidades deben tener contacto físico constante con la superficie de presentación, como, por ejemplo: Ruedas/medias lunas/cartwheels, volteos/rollos/rolls, inversiones/caminos/walkovers</p> <p>Se permite bloqueo/block en ruedas/medias lunas/cartwheels y rondats/rondadas/round offs</p> <p>NO se permite gimnasia en combinación inmediata con un rondat/rondada/round off o después del rebote de un rondat/rondada/round off</p>	<p>Series de flic flacs/handsprings series</p> <p>NO se permite girar después de un flic flac salida con paso/back handspring step out; NO se permite girar en fase de vuelo, excepto: Rondat/rondada/round off</p>	<p>Rondat/rondada/round off o Rondat/rondada flic flac/round off back handspring hacia mortal atrás agrupado/back tuck; Ruedas aéreas/aerial cartwheels; Mortal adelante/punch front desde paso/carrera; 3/4 de mortal adelante/3/4 front flip</p> <p>NO se permite gimnasia después de un mortal/flip o rueda aérea/aerial cartwheel; NO se permite handvolt/front handspring en combinación con mortal adelante/round tuck</p>	<p>Hasta 1 mortal con 0 rotación de giro; Ruedas aéreas/aerial cartwheels+; Onodis</p>	<p>Hasta 1 mortal/flip y 1 rotación de giro desde rondat/rondada/round off, flic flac/back handspring o entrada con handvolt/front handspring</p> <p>NO se permite ninguna habilidad de gimnasia después de una habilidad que gire; NO se permite ningún truco durante una habilidad con giro completo y ambos pies deben aterrizar sobre la superficie de presentación</p> <p>YOUTH 5 - NO puede girar en mortales hacia adelante/front fulls</p>	<p>Hasta 1 mortal/flip y 2 rotaciones de giro</p> <p>NO se permite ningún mortal/flip que gire hacia un mortal/flip con doble giro; NO se permite ninguna habilidad que gire saliendo de una habilidad con doble giro</p>

ELEVACIONES/STUNTS I

(En este formato de tabla NO se encuentran todas las reglas o palabras. Este formato NO sustituye el reglamento)

	NIVEL 1/LEVEL 1	NIVEL 2/LEVEL 2	NIVEL 3/LEVEL 3	NIVEL 4/LEVEL 4	NIVEL 5R & 5Y/LEVEL 5R & Y5	NIVEL 5/LEVEL 5
SPOTTERS	Nivel prep; Elevación en suelo/ <small>floor stunt</small> (puede sujetar la cintura) Excepciones: Sentado en hombros/<small>shoulder sit</small>, levantamiento en T/<small>T-lift</small>, elevaciones que van desde y hacia la superficie de presentación sujetadas solamente por la cintura	Sobre el nivel prep; Elevación en suelo/ <small>floor stunt</small> (puede sujetar la cintura)	Sobre el nivel prep	Sobre el nivel prep	Sobre el nivel prep	Sobre el nivel prep
ALTURA DE ELEVACIÓN <small>STUNT HEIGHT</small> (En YOUTH e inferior NO se permiten elevaciones extendidas con una sola base asistidas o no asistidas)	1-Pierna en nivel de cintura; 2-Piernas en nivel prep; 1-Pierna en nivel prep requiere base, spotter y base adicional con conexión mano/brazo/ <small>hand/arm connection</small> ; Escalar a los hombros/ <small>walk up shoulder stand</small> con ambas manos de la flyer conectada a ambas manos de la base NO se permite pasar sobre el nivel prep; NO se permiten múltiples flyers/tops sostenidas por una sola base	1-Pierna en nivel prep; 2-Piernas sobre el nivel prep NO se permiten múltiples flyers/tops sostenidas por una sola base	1-Pierna sobre el nivel prep	1-Pierna sobre el nivel prep	1-Pierna sobre el nivel prep	1-Pierna sobre el nivel prep
TRANSICIÓN <small>TRANSITION</small>	Debe permanecer en contacto con al menos una base NO se permite salto de rana/ <small>leap frog</small> ni variaciones de saltos de rana/ <small>leap frog variation</small>	Debe permanecer en contacto con al menos una base	Debe permanecer en contacto con al menos una base a menos que sea legal como un movimiento suelto/ <small>release move</small>	Debe permanecer en contacto con al menos una base a menos que sea legal como un movimiento suelto/ <small>release move</small>	Ver movimientos sueltos/ <small>release moves</small>	Ver movimientos sueltos/ <small>release moves</small>
GIROS <small>TWISTING</small>	Hasta 1/4 de giro Excepciones: Rebote con 1/2 giro a prono; Circundar con 1/2 giro/<small>1/2 Wrap Around</small>; Hasta 1/2 giro si comienza y termina en la superficie de presentación sujetado solamente por la cintura	Hasta 1/2 giro Excepción: 1 Giro completo de tronco/barril/<small>log/barrel roll</small> asistido que comienza y termina en una posición cuna/<small>cradle</small>	Hasta 1 giro originado y aterrizado en nivel prep o inferior; 1/2 giro hacia y desde una posición extendida	Hasta 1 giro y 1/2 hacia nivel prep o inferior; Hasta 1 giro hacia una posición extendida en 2-piernas, plataforma/ <small>platform</small> o liberty	Hasta 2 giros y 1/4 hacia nivel prep o inferior; Hasta 1 giro y 1/2 hacia una posición extendida en 2-piernas; Hasta 1 giro hacia una posición extendida en 1-pierna	Hasta 2 giros y 1/4
MOVIMIENTOS SUELTOS <small>RELEASE MOVES</small> (Requieren 3 receptores/ <small>catchers</small> para elevaciones multibase y 2 receptores/ <small>catchers</small> para elevaciones que aterrizan en posiciones no-verticales/ <small>non-upright</small> ; NO aterrizar invertidas; NO traslado intencional; Deben retornar a su[s] base[s] original[es]; NO mortales libres; NO atrapes en split/ <small>split catches</small> con una sola base; NO pueden pasar por arriba, debajo o a través de elevaciones, pirámides, individuos o artículos/ <small>props</small> ; Flyers/tops en movimientos sueltos/ <small>release moves</small> separados no pueden entrar en contacto entre sí; Excepción: Desmontar elevaciones de una sola base sosteniendo múltiples flyers/tops)	NO se permiten otros que no sean desmontes/ <small>dismounts</small>	NO se permiten otros que no sean desmontes/ <small>dismounts</small> , lanzamientos/ <small>tosses</small> y giros de tronco/barril/ <small>log/barrel roll</small> con 1 giro completo que comiencen y terminen en una posición de cuna/ <small>cradle</small>	Deben iniciar en nivel de cintura o inferior y aterrizar en nivel prep o inferior; NO deben exceder del nivel de los brazos extendidos; Hasta 1 truco y 0 giros; Excepción: Giros de tronco/barril/<small>log/barrel roll</small> (deben aterrizar en cuna/<small>cradle</small>, o una posición del cuerpo plana y horizontal) NO se permiten helicópteros/ <small>helicopters</small> ; NO pueden aterrizar en posición invertida ni movimientos sueltos/ <small>release moves</small> desde posición invertida hacia no-invertida	Deben iniciar a nivel de prep o inferior; NO deben exceder el nivel de los brazos extendidos; Se permiten helicópteros/ <small>helicopters</small> con hasta 180 grado de rotación sin giros recibidos por al menos 3 receptores/ <small>catchers</small> ; NO pueden aterrizar en posición invertida y se permiten movimientos sueltos/ <small>release moves</small> desde posición invertida hacia no-invertida con 0 giros; Movimientos sueltos/ <small>release moves</small> que aterricen en una habilidad extendida deben iniciar en nivel de cintura o inferior con 0 giros; Movimientos sueltos/ <small>release moves</small> que inician desde una posición extendida no pueden girar	No debe exceder de 18 pulgadas (45 cm.) por sobre el nivel de los brazos extendidos de las bases; NO pueden aterrizar en posición invertida y se permiten movimientos sueltos/ <small>release moves</small> desde posición invertida hacia no-invertida con 0 giros; Se permiten helicópteros/ <small>helicopters</small> con hasta 180 grado de rotación sin giros recibidos por al menos 3 receptores/ <small>catchers</small>	No debe exceder de 18 pulgadas (45 cm.) por sobre el nivel de los brazos extendidos de las bases; NO pueden aterrizar en posición invertida y se permiten movimientos sueltos/ <small>release moves</small> desde posición invertida hacia no-invertida con 0 giros; Se permiten helicópteros/ <small>helicopters</small> con hasta 180 grado de rotación sin giros recibidos por al menos 3 receptores/ <small>catchers</small> Excepción: Subida con handvolt/<small>front handspring up</small> hacia nivel prep o superior hasta con 1/2 giro

ELEVACIONES/STUNTS II

(En este formato de tabla NO se encuentran todas las reglas o palabras. Este formato NO sustituye el reglamento)

	NIVEL 1 / LEVEL 1	NIVEL 2 / LEVEL 2	NIVEL 3 / LEVEL 3	NIVEL 4 / LEVEL 4	NIVEL 5R & 5Y / LEVEL 5R & 5Y	NIVEL 5 / LEVEL 5
INVERSIONES <small>INVERSIONS</small> (Una base NO puede soportar ningún peso de una flyer/top esa base se encuentre arqueada/ <i>backbend</i> o invertida)	NO se permiten (Atletas invertidos deben permanecer en contacto con la superficie de presentación)	Inversiones desde el nivel del suelo inmediatamente hacia una posición no-invertida	(La conexión más baja con la base) NO pueden ser sobre el nivel de hombro; Se limitan a 1/2 giro hacia posición extendida y hasta 1 giro hacia nivel prep o inferior. Excepción: Rollos suspendido multibase / <i>multi-based suspended rolls</i> (conexión mano/mano / <i>hand/arm connection</i> hacia cuna / <i>cradler carga</i> / <i>load-in</i> , cuerpo plano / <i>flat body</i> en nivel prep o hacia el suelo; Con rotación frontal hasta 1 giro (si excede 1/2 giro debe aterrizar en cuna/ <i>cradle</i>); Con rotación hacia atrás 0 giros	Elevaciones invertidas extendidas	Elevaciones invertidas extendidas	Elevaciones invertidas extendidas
INVERSIONES DESCENDENTES <small>DOWNWARD INVERSIONS</small>	NO se permiten	NO se permiten	Desde nivel de cintura o inferior; Debe tener 2 bases en contacto con la región de la cintura a los hombros NO se permiten elevaciones estilo "Pancake" en 2-piernas	Desde nivel prep con al menos 3 receptores/ <i>catchers</i> ; 2 deben tener contacto con la región de la cintura a los hombros; Se permite bajar controladamente elevaciones invertidas extendidas hacia el nivel de hombro si se inicia desde una elevación invertida extendida (NO incluye pasar por una extensión); "Pancakes" en 2-piernas deben comenzar en nivel de hombro o inferior y pueden pasar inmediatamente por una posición extendida, pero no pueden aterrizar ni detenerse invertidos	Por sobre el nivel prep con al menos 3 receptores/ <i>catcher</i> ; 2 deben tener contacto con la región de la cintura a los hombros; Se permite bajar controladamente elevaciones invertidas extendidas hacia el nivel de hombro si se inicia desde una elevación invertida extendida (NO incluye pasar por una extensión); Debe mantener contacto con una base original (Excepción: Puede perder contacto con la flyer/top cuando sea necesario como en transiciones estilo rueda / <i>cartwheel style transition</i>) Por sobre el nivel prep NO pueden aterrizar, detenerse ni tocar el suelo invertidas Excepción: Se permite bajar controladamente elevaciones invertidas extendidas hacia el nivel de hombro.	Por sobre el nivel prep con al menos 3 receptores/ <i>catcher</i> ; 2 deben tener contacto con la región de la cintura a los hombros; Se permite bajar controladamente elevaciones invertidas extendidas hacia el nivel de hombro si se inicia desde una elevación invertida extendida (NO incluye pasar por una extensión); Debe mantener contacto con una base original (Excepción: Puede perder contacto con la flyer/top cuando sea necesario como en transiciones estilo rueda / <i>cartwheel style transition</i>) Por sobre el nivel prep NO pueden aterrizar, detenerse ni tocar el suelo invertidas Excepción: Se permite bajar controladamente elevaciones invertidas extendidas hacia el nivel de hombro.
SOBRE/DEBAJO <small>OVER/UNDER</small> (Torso/ <i>cabeza</i> por sobre torso/ <i>cabeza</i>)	NO se permite	NO se permite	NO se permiten	Un individuo puede pasar por debajo de una elevación o una elevación puede pasar por sobre un individuo	Permitido	Permitido

PIRÁMIDES/PYRAMIDS I

(En este formato de tabla NO se encuentran todas las reglas o palabras. Este formato NO sustituye el reglamento)

	NIVEL 1/LEVEL 1	NIVEL 2/LEVEL 2	NIVEL 3/LEVEL 3	NIVEL 4/LEVEL 4	NIVEL 5R & 5Y/LEVEL 5R & 5Y	NIVEL 5/LEVEL 5
ESTRUCTURAS STRUCTURES (NO se permiten elevaciones extendidas con una sola base asistidas o no asistidas en Divisiones YOUTH o inferior; Hasta 2 alturas)	Elevación extendida en 2-piernas conectada mano/brazo/hand/arm a un conector/bracer en nivel prep o inferior; Elevación en 1-pierna a nivel prep conectada mano/brazo/hand/arm a un conector/bracer en nivel prep o inferior Los conectores/bracers en nivel prep deben tener ambos pies en las manos de las bases a menos que sea un sentado en hombros/shoulder sit, espalda plana/flat back, sentado en V/V-sit, o parado en hombros/shoulder stand; La conexión con el conector/bracer debe efectuarse antes del inicio de la habilidad y debe permanecer en contacto	Elevación extendida en 1-pierna conectada mano/brazo/hand/arm a un conector/bracer en nivel prep o inferior NO se permite elevación extendida conectada a otra elevación extendida Los conectores/bracers en nivel prep deben tener ambos pies en las manos de las bases a menos que sea un sentado en hombros/shoulder sit, espalda plana/flat back, sentado en V/V-sit, o parado en hombros/shoulder stand; La conexión con el conector/bracer debe efectuarse antes del inicio de la habilidad y debe permanecer en contacto	NO se permiten elevación extendida en 1-pierna conectada a otra elevación extendida	NO se permite elevación extendida en 1-pierna conectada a otra elevación extendida en 1-pierna		
GIROS (No Soltados) TWISTING (Not Released)	Hasta 1/4 de giro	Hasta 1/2 giro	Hasta 1 giro HACIA habilidad extendida conectada a un conector/bracer en nivel prep o inferior; Debe ser conexión mano/brazo/hand/arm; Debe efectuarse previo al inicio y debe mantener el contacto durante toda la habilidad	Hasta 1 giro y 1/2 HACIA habilidad extendida conectada a un conector/bracer en nivel prep o inferior; Debe efectuarse previo al inicio y debe mantener el contacto durante toda la habilidad	Hasta 2 giros y 1/4 HACIA habilidad extendida conectada a un conector/bracer en nivel prep o inferior	Hasta 2 giros y 1/4
TRANSICIONES SUELTAS (No Invertidas) RELEASE TRANSITIONS (Non-Inverted) (El peso primario no puede ser sostenido por un segundo nivel; Se requiere contacto físico directo con el/los conectores/bracers durante toda la transición; Los receptores/catchers requeridos deben mantener contacto visual con la flyer/top durante toda la transición y NO pueden estar involucrados en cualquier otra habilidad o coreografía una vez que la habilidad inicie; NO puede estar sujeta/conectada a otra flyer/top sobre el nivel prep)	NO se permiten otras que no sean desmontes/dismounts	No se permiten otros que no sean desmontes/dismounts Y lanzamientos/tosses	Requieren 2 conectores/bracers (uno en cada mano/brazo o uno en una mano/brazo y el otro en una pierna/pie) en nivel prep o inferior y en 2 lados diferentes; 2 receptores/catchers estacionarios y no pueden cambiar de bases	Requiere 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; Puede cambiar de bases; 2 receptores/catchers estacionarios (mínimo 1 receptor/catcher y 1 spotter) Flyer/top puede trasladarse por sobre otra flyer/top mientras esté conectadas entre sí en nivel prep o inferior	Requiere 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; Puede cambiar de bases; 2 receptores/catchers estacionarios (mínimo 1 receptor/catcher y 1 spotter)	Requiere 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; Puede cambiar de bases; 2 receptores/catchers estacionarios (mínimo 1 receptor/catcher y 1 spotter)
GIROS (Soltados) TWISTING (Released)	NO se permiten	NO se permiten otros que no sean desmontes/dismounts	Hasta 1 giro conectado a 2 conectores/bracers en nivel prep o inferior previo al inicio; Ambos conectores/bracers deben tener conexión mano/brazo/hand/arm; 2 receptores/catchers estacionarios y no pueden cambiar de bases	Hasta 1 giro y 1/2 conectado a 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; 2 receptores/catchers estacionarios (mínimo 1 receptor/catcher y 1 spotter)	Hasta 2 giros y 1/4 conectado a 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; 2 receptores/catchers estacionarios (mínimo 1 receptor/catcher y 1 spotter)	Hasta 2 giros y 1/4; 2 receptores/catchers estacionarios (mínimo 1 receptor/catcher y 1 spotter)

PIRÁMIDES/PYRAMIDS II

(En este formato de tabla NO se encuentran todas las reglas o palabras. Este formato NO sustituye el reglamento)

	NIVEL 1 / LEVEL 1	NIVEL 2 / LEVEL 2	NIVEL 3 / LEVEL 3	NIVEL 4 / LEVEL 4	NIVEL 5R & 5Y / LEVEL 5R & Y5	NIVEL 5 / LEVEL 5
INVERSIONES (No Soltadas) <small>INVERSIONS (Not Released)</small>	Deben seguir las reglas de elevaciones/stunts	Deben seguir las reglas de elevaciones/stunts	Deben seguir las reglas de elevaciones/stunts Excepción: La flyer/top debe mantener contacto durante toda la transición con una base y un conector/bracer; Debe iniciar y terminar en nivel prep o inferior	Deben seguir las reglas de elevaciones/stunts	Deben seguir las reglas de elevaciones.	Deben seguir las reglas de elevaciones/stunts
TRANSICIONES SUELTAS (Con Inversiones/Mortales) <small>RELEASE TRANSITIONS (Braced Inversions/Flips)</small> (El peso primario no puede ser sostenido por un segundo nivel; Se requiere contacto físico directo con el/los mismos conectores/bracers durante toda la transición; Los receptores/catchers requeridos deben mantener contacto visual con la flyer/top durante toda la transición y NO pueden estar involucrados en cualquier otra habilidad o coreografía una vez que la habilidad inicie; No puede trasladarse invertida cuando desciende; NO puede entrar en contacto con otro movimiento suelto/release move de elevación/pirámide; NO puede estar sujeta/conectada a otra flyer/top sobre el nivel prep)	NO se permiten	NO se permiten	NO se permiten	Requieren 2 conectores/bracers en nivel prep o inferior; Sujetado por dos lados diferentes; Hasta con 1 mortal y 1/4 con 0 giros; Debe estar en movimiento continuo; 3 receptores/catchers estacionarios; NO pueden cambiar de bases Excepción: Mortales conectados que aterrizan en una posición vertical/upright en nivel prep o superior, requieren de al menos 1 receptor/catcher y 2 spotters	Requieren 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; Hasta con 1 mortal y 1/4 con 0 giros; 3 receptores/catchers estacionarios Excepción: Mortales conectados que aterrizan en una posición vertical/upright en nivel prep o superior requieren de al menos 1 receptor/catcher y 2 spotters	Requieren de 1 conector/bracer en nivel prep o inferior; Hasta con 1 mortal y 1/4 con 1/2 giro o 3/4 de mortal con hasta 1 giro desde una posición vertical/upright no invertida sin pasa de la posición horizontal; 3 receptores/catchers estacionarios. Excepción: Mortales conectados que aterrizan en una posición vertical/upright en nivel prep o superior requieren de al menos 1 receptor/catcher y 2 spotters
SOBRE/DEBAJO <small>OVER/UNDER</small> (Torso/cabeza por sobre torso/cabeza)	NO se permite	NO se permite	Una flyer/top no puede pasar por sobre/debajo del torso/cabeza de otra flyer/top	NO se permite una elevación por sobre otra elevación separada Una flyer/top no puede pasar invertida por sobre/debajo del torso/cabeza de otra flyer/top		

DESMONTES Y LANZAMIENTOS/DISMOUNTS AND TOSSES

(En este formato de tabla NO se encuentran todas las reglas o palabras. Este formato NO sustituye el reglamento)

	NIVEL 1/LEVEL 1	NIVEL 2/LEVEL 2	NIVEL 3/LEVEL 3	NIVEL 4/LEVEL 4	NIVEL 5R & 5Y/LEVEL 5R & Y5	NIVEL 5/LEVEL 5
DESMONTES EN GENERAL GENERAL DISMOUNT	Cunas/cradles desde una sola base requieren 2 receptores/catchers; Cunas desde multibase requieren 3 receptores/catchers; Desmontes desde nivel prep o superior requieren asistencia de una base/spotter original (Excepción: Desmontes en cuna/cradles desde elevaciones con una sola base sosteniendo múltiples flyers, cada flyer debe tener 2 receptores/catchers y bases/receptores/catchers deben ser estacionarios previo al inicio del desmonte); NO requiere asistencia el bajarse o dar n pequeño brinco sin habilidad adicional desde el nivel de cintura o inferior hacia la superficie de presentación; NO se permiten desmontes con mortales libres/free flipping. NO pueden trasladarse intencionalmente. Flyers/tops no pueden entrar en contacto entre sí cuando son soltadas por las bases; NO se permiten caídas/rollos/drop/rolls de tensión de ningún tipo					
DESMONTES DISMOUNT (NO se permiten cunas/cradles desde el nivel de la cintura en las divisiones MINI ni PREP)	Solo desmontes rectos directos hacia la superficie y cunas rectas/straight cradles básicas NO se permiten desmontes que inicien sobre el nivel prep en las pirámides	Solo desmontes rectos directos hacia la superficie, cunas rectas/straight cradles básicas y cunas/cradles con 1/4 de giro	Desde elevaciones en 2-piernas hasta 1 giro y 1/4 o 1 truco (cualquier desmonte desde nivel prep o superior que involucre giro o truco debe ser recibido en cuna/cradle); Desde elevaciones en 1-pierna solo se permiten desmontes rectos directos hacia la superficie, cunas rectas/straight cradles básicas y cunas/cradles con 1/4 de giro NO se permiten desmontes desde una posición invertida	Desde elevaciones en 2-piernas hasta 2 giros y 1/4 desde; Desde elevaciones en 1-pierna hasta 1 giro y 1/4; Si exceden de 1 giro y 1/4 solo se permite girar; Desde posición invertida NO pueden girar	Hasta 2 giros y 1/4; Desde posición invertida NO pueden girar	Hasta 2 giros y 1/4; Desde posición invertida NO pueden girar
LANZAMIENTOS EN GENERAL GENERAL TOSSES	Mínimo 3 y un máximo 4 bases lanzando, 1 de las bases debe estar detrás de la flyer/tops, todas las bases deben tener ambos pies en la superficie de presentación; El lanzamiento debe aterrizar en una posición de cuna/cradle position recibidos por al menos 3 bases originales, de las cuales 1 debe estar ubicada en el área de la cabeza y hombros de la flyer/top; La flyer debe tener ambos pies en/sobre las manos de las bases al iniciar el lanzamiento; NO se permiten lanzamientos con mortal, invertidos o que se desplacen intencionalmente; NINGUNA elevación, pirámide, individuo o artículo/prop puede trasladarse por sobre o debajo de un lanzamiento y NINGÚN lanzamiento puede ser efectuado sobre, debajo o a través de una elevación, pirámide, individuo o artículo/prop; Flyers/tops en lanzamientos separados no pueden entrar en contacto entre sí; Se permite solo 1 flyer/top por lanzamiento					
LANZAMIENTOS TOSSES (NO se permiten cunas/cradles desde el nivel de la cintura en las divisiones MINI ni PREP)	NO se permiten, incluyendo las cunas/cradles desde el nivel de cintura	Vuelo recto/Straight ride-	1 truco o 1 giro y 1/4. Excepción: Agrupar-X/Ball-X Arquear/arch no cuenta como una habilidad	2 trucos; 2 giros y 1/4; Si excede de 1 giro y 1/4 solo se permite girar	3 trucos; 2 giros y 1/2 YOUTH - Si excede de 1 giro y 1/2 solo se permite girar	2 giros y 1/2; Trucos ilimitados