





# CoP 2022-2024: Lista de erratas

noviembre 25, 2021







Los números de página son del archivo PDF FIG CoP publicado del 12 de mayo de 2021 (en\_AER\_CoP\_2022-2024.pdf)

Negro con resaltado azul: Texto incorrecto Rojo con resaltado amarillo: Texto corregido que se considera Negro con resaltado púrpura: Comentario

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
<b>PARTE 1: REGLAS DE COMPETENCIA – &lt;Competiciones a simple vista&gt;</b>				
1	11	Pictogramas	IM IW MP TR GR AD AS 	IM IW MP TR GR AD AS Nuevos pictogramas 
2	11	Menor	Categorías para Junior: IM, IW, MP, TR, GR, AD	Categorías para Junior: IM, IW, MP, TR, GR, AD, AS
<b>PARTE 1: CAPÍTULO 1 – INFORMACIÓN GENERAL</b>				
3	17	1.14.D.A. JUECES Uniforme del juez	Durante el concurso se solicita a cada juez: d. Llevar el uniforme de competición prescrito (Vestimenta Profesional) - (Mujer: traje azul oscuro o negro con falda o pantalón y blusa blanca) - (Hombres: chaqueta azul oscuro, pantalón gris u oscuro, corbata y camisa de color claro y camisa de color claro)	Durante el concurso se solicita a cada juez: d. Llevar el uniforme de competición prescrito (Vestimenta Profesional) <b>excepto en otras competiciones en las que el uniforme sea suministrado por el Comité organizador.</b> - (Mujer: traje azul oscuro, falda o pantalón y blusa blanca) - (Hombres: <b>traje o chaqueta azul OSCURO</b> con pantalón y camisa <b>blanca con corbata</b> )
4	17	1.14.B JURADO SUPERIOR	La violación del Código incluye:	La violación del Código incluye: <b>(véase también el Apéndice de la CoP)</b>
<b>PARTE 1: CAPÍTULO 2 – LOS CAMPEONATOS MUNDIALES DE GIMNASIA AERÓBICA</b>				
5	18	Pictogramas	IM IW MP TR GR AD AS 	IM IW MP TR GR AD AS Nuevos pictogramas 
6	19	2.3 Código de vestimenta	<VESTUARIO HOMBRE> 5ª punto: 5. No se permite ningún tipo de lentejuelas para ropa de hombre.	< VESTUARIO HOMBRE > 5ª punto: 5. No se permite ningún tipo de lentejuelas <b>y mangas largas</b> para ropa de hombre.
<b>PARTE 1: CAPÍTULO 3 – COMPOSICIÓN DE LAS RUTINAS</b>				
7	20	3.1 Definición	Última frase: La rutina debe demostrar una perfecta ejecución de AMP, transiciones/enlaces y Elementos <b>de Dificultad.</b>	Última frase: La rutina debe demostrar una perfecta ejecución de AMP, transiciones/enlaces y Elementos.
8	20	3.4 Tabla de dificultad Familia 6	<b>Familia 6:</b> Scissor Leap Switch Split Sagital split <b>Familia 8:</b> Split Illusion Puntonce	<b>Orden cambiado como en la tabla de dificultad</b> <b>Familia 6:</b> Switch Split Scissor Leap Sagital split <b>Familia 8:</b> Split Split Puntonce Ilusión
9	21	3.4 Gráfico superior izquierdo	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> IM / IW: 1ª punto: ● <del>Debe realizar</del> 9 elementos de dificultad.	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> IM / IW: 1ª punto: ● <b>Se permiten y evalúan</b> un máximo de 9 elementos de dificultad.
10	21	3.4 Gráfico superior izquierdo	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> IM: 3ª viñeta: ● No elementos que aterricen en posición split (Grupo B).	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> IM: 3ª viñeta: ● No elementos que aterrice en posición split (Grupo B <b>/ Elementos acrobáticos</b> ).

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
11	21	3.4 Gráfico superior izquierdo	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> <b>MP / TR / GR:</b> 1ª Punto: • <b>Debe realizar</b> 8 elementos de dificultad.	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> <b>MP / TR / GR:</b> 1ª Punto: • <b>Se permite un máximo de</b> 8 elementos de <b>dificultad</b> .
12	21	Gráfico superior izquierdo EN	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> 1ª Punto: Familia <b>IV</b> 2ª Punto: Familia <b>VIII</b>	<b>Reglas básicas para realizar Dificultad / Elementos acrobáticos</b> 1ª Punto: Familia <b>4</b> 2ª Punto: Familia <b>8</b>
13	21	3.5 Tabla de combinaciones Todas las categorías	<b>Reglas básicas para realizar la combinación de dificultad / elementos acrobáticos</b> 1ª viñeta: Todos los elementos deben realizarse sin una "CAÍDA" y/o <b>Ejecución Inaceptable</b> . 5ª viñeta: Si uno de esos 2 Or 3 elementos no cumple con los "requisitos mínimos" o se realiza con una CAÍDA o <b>Ejecución Inaceptable</b> , la combinación no recibirá ningún valor adicional pero se contará.	<b>Reglas básicas para realizar la combinación de dificultad / elementos acrobáticos</b> 1ª viñeta: Todos los elementos deben realizarse sin un "CAÍDA" y/o <b>Error Grande</b> . 5ª viñeta: Si uno de esos elementos 2 Or 3 no cumple con los "requisitos mínimos" o se realiza con una CAIDA o <b>Error grande</b> , la combinación no recibirá ningún valor adicional pero se contará
14	21	3.6 Elementos acrobáticos	<b>ELEMENTOSACROBÁTICOS</b> :4ª Punto • MP/TR/GR debe realizar los <b>mismos elementos acrobáticos al mismo</b> tiempo.	<b>ELEMENTOSACROBÁTICOS</b> :4ª Punto • MP/TR/GR; <b>si varios competidores realizan el Elemento Acrobático</b> , deben realizar el mismo Elemento <b>Acrobático al mismo tiempo</b> .
15	22	4.2 Jurado Superior	4.2 FUNCIONES Y CRITERIOS DEL JURADO SUPERIOR El JURADO SUPERIOR deberá:	4.2 FUNCIONES Y CRITERIOS DEL JURADO SUPERIOR El JURADO SUPERIOR debe: <b>(ver también el Apéndice de la CoP)</b>
<b>PARTE 2: JUZGAR: CAPÍTULO 5 – JUZGAR / EVALUAR</b>				
16	24	5.1.B CJP Infracción de tiempo/fallo	<b>INFRACCIÓN DE TIEMPO</b> (± 2 seg. <b>"tolerancia"</b> ): -0,2 deducción <b>FALLO DE TIEMPO</b> (± 5 seg. <b>"tolerancia"</b> ): -0,5 deducción	<b>INFRACCIÓN DE TIEMPO</b> (± 2 seg.): -0.2 deducción <b>FALLO DE TIEMPO</b> (± 5 seg.): -0.5 deducción
17	26	D. Tabla de elementos acrobáticos	4ª Punto: <b>MP/TR/GR:</b> Debe realizar los <b>mismos elementos acrobáticos al mismo tiempo</b> .	4ª Punto: <b>MP/TR/GR:</b> Debe realizar los <b>mismos elementos acrobáticos (mismo Acro #) al mismo tiempo</b> .
18	27	5.2.A. Dificultad (D-Jurado) Función	2º párrafo: Los elementos que no cumplan con los requisitos mínimos y/o elementos con una <b>ejecución caída/inaceptable</b> no serán <b>validados</b> y no recibirán el valor.	2º párrafo: Los elementos que no cumplan con los requisitos mínimos y/o los elementos con un <b>error grande</b> o caída se contarán <b>pero</b> no recibirán el valor.
19	27	5.2.B. Dificultad Criterios	<b>&lt;Evaluar los elementos de dificultad&gt;</b> 3ª flecha: Todos los elementos con una CAÍDA o <b>ejecución inaceptable</b> recibirán un valor "0".  <b>&lt;Evaluación de Dificultad/Evaluación de Elementos Acrobáticos&gt;</b> 3ª flecha: Los elementos con una <b>ejecución FALL / inaceptable</b> no recibirán el valor adicional.	<b>&lt;Evaluar los elementosde dificultad &gt;</b> 3ª flecha y añadir: Todos los elementos con una CAÍDA y/o <b>error Grande</b> recibirán un valor "0".  Añadir 2 flechas: ➤ <b>Si se realiza algún elemento que no existe en la CoP pero existe el nombre base y la posición final</b> , se contará pero recibirá el valor "0" y ninguna deducción de dificultad. ➤ <b>IM: Si se realiza algún elemento base</b> de la Familia <b>8</b> , se contará pero recibirá el valor "0" y se deducirá en consecuencia.  <b>&lt;Evaluación de Dificultad/Evaluación de Elementos Acrobáticos&gt;</b> 3ª flecha: Los elementos con una CAÍDA y/o <b>error Grande</b> no recibirán el valor adicional.

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)								
20	27	5.2.B. Dificultad Criterios	<Evaluación de Dificultad/Evaluación de Elementos Acrobáticos> 4ª flecha Si se realiza más de 1 paso en la conexión de elementos, ningún valor adicional.	<Evaluación de Dificultad/Evaluación de Elementos Acrobáticos> 4ª flecha Si se realiza 1 paso o más entre los elementos de una combinación, no hay valor adicional.								
21	27	5.2.B Dificultad Tabla de combinaciones	IM/IW (+0,2) D + A+ D / A + D+ A / A + D+ D / D+ D+A	IM/IW (+0,2) D + A + D / A + D + A / A + D + D / D + D + A / D+ D+ D+ D								
22	27	5.2.C Dificultad Requisitos mínimos	REQUISITOS MÍNIMOS: 1ª viñeta Todos los elementos de dificultad deben realizarse sin CAIDA y/o ejecución Inaceptable para recibir el valor.	REQUISITOS MÍNIMOS: 1ª viñeta Todos los elementos de dificultad deben realizarse sin "CAÍDA / Gran error" para recibir el valor.								
23	28	5.2.D Dificultad Tabla de deducciones	DEDUCCIONES DE DIFICULTAD: Todas las categorías: 6ª línea Más de 2 veces en la posición de Wenson (cualquier fase de la habilidad que incluya la forma de Wenson contará como posición de Wenson)	DEDUCCIONES DE DIFICULTAD: Todas las categorías: 6ª línea Más de 2 veces en la posición de Wenson (cualquier fase de la habilidad del elemento de dificultad que incluya la forma de Wenson contará como posición de Wenson) Todas las categorías: agregue una línea: Elementos de combinación de la misma familia								
24	28	5.2.D Dificultad Tabla de deducciones	DEDUCCIONES DE DIFICULTAD: IM: 1ª línea: Familia IV (Grupo B) 2ª línea: Familia VIII (Grupo B)	DEDUCCIONES DE DIFICULTAD: IM: 1ª línea: Familia 4 (Grupo B) 2ª línea: Familia 8 (Grupo B)								
25	28	5.2.D Dificultad Tabla de deducciones	Todas las categorías. 2ª línea Más de 2 elementos de una misma familia (nombre base)  Falta "Deducción MP/TR/GR"	Todas las categorías. 2ª línea Más de 2 elementos de una misma familia  Agregue una línea de "deducción MP/TR/GR" después de IM: MP/TR/GR: Realizando diferentes elementos de dificultad o combinación con diferentes elementos y/o no al mismo tiempo								
26	29	5.2.D Dificultad Deducción D3. Mesas	D.3. Sincronización (MP, TR,GR) : 1ª línea <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Deducción de la sincronización</th> <th>Pequeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Secuencia AMP (8 tiempos)</td> <td>-0,1 cada unidad</td> </tr> </tbody> </table>	Deducción de la sincronización	Pequeño	Secuencia AMP (8 tiempos)	-0,1 cada unidad	D.3. Sincronización (MP, TR,GR) : 1ª línea <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Deducción de la sincronización</th> <th>Pequeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Secuencia AMP (1 unidad = 8 tiempos)</td> <td>-0,1 cada unidad</td> </tr> </tbody> </table>	Deducción de la sincronización	Pequeño	Secuencia AMP (1 unidad = 8 tiempos)	-0,1 cada unidad
Deducción de la sincronización	Pequeño											
Secuencia AMP (8 tiempos)	-0,1 cada unidad											
Deducción de la sincronización	Pequeño											
Secuencia AMP (1 unidad = 8 tiempos)	-0,1 cada unidad											
27	29	5.4.B. Arte	B. CRITERIOS: 2ª línea ➤ El puntaje A total es de 10.0 puntos con incrementos de 0.1.	B. CRITERIOS: 2ª línea ➤ El puntaje A total es de 5.0 a 10.0 puntos con incrementos de 0.1.								
28	31	5.4.D. Arte 2. Contenido aeróbico	2. CONTENIDO AERÓBICO (Máx. 2,0 puntos): 4º párrafo La secuencia AMP significa un conteo completo de 8 movimientos con patrones de movimiento aeróbico realizados en una frase musical (desde el 1º ritmo hasta el 8º ritmo) in order para permanecer con la música. Si el AMP se realiza por menos de 8 tiempos, no se reconocerá como una secuencia amp, y se considerará como movimientos de enlace. 2.1 Cantidad – Cantidad de AMP (1.0 pt): 2ª y 3ª Punto • Un conjunto de AMP = 8-count (ej. 3-sets=3x8) • El Bloque de conjuntos AMP significa AMP consecutivo y claro, que muestra la identidad de nuestro deporte utilizando los pasos aeróbicos tradicionales con rebote constante y realizados sin saltos coreográficos (porejemplo: air jack).	2. CONTENIDO AERÓBICO (Máx. 2,0 puntos): 4º párrafo AMP Sequence / Set significa un conteo completo de 8 (unidad) de movimientos con patrones de movimiento aeróbico realizados en una frase musical (desde el 1º ritmo hasta el 8º ritmo) para permanecer con la música. Si el AMP se realiza por menos de 8 tiempos, no se reconocerá como una secuencia / conjunto de AMP y se considerará como movimientos de enlace. 2.1 Cantidad – Cantidad de AMP (1.0 pt): 2ª Punto • Un conjunto (unidad) de AMP = 8-count (ej. 3 conjuntos (unidades) = 3x8 tiempos) • El AMP Block significa Secuencias/Sets AMP consecutivos y claros, que muestra la identidad de nuestro deporte utilizando los pasos aeróbicos tradicionales con rebote constante y realizados sin saltos coreográficos (por ejemplo: air jack).								

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
29	33	5.4.D. Arte 2.2 Contenido aeróbico	<b>Ejemplos de acciones manuales:</b> Plano Abajo  Frente  Arriba 	<b>Ejemplos de acciones manuales:</b> Plano Abajo  Frente  Hacia arriba 
30	34	5.4.D. Arte 3 Contenido general	<b>3.1 Requisitos de complejidad / variedad:</b> <b>MP/TR/GR:</b> Debe realizar un mínimo de 3 colaboraciones requeridas sin repetición.	<b>3.1 Requisitos de complejidad / variedad:</b> <b>MP/TR/GR:</b> Se requiere realizar un mínimo de 3 colaboraciones <b>con contacto físico</b> sin repetición.
31	34	5.4.D. Arte 3.1 Contenido general	<b>3.1 &lt;Shorthand para contenido general&gt;:</b> <b>G</b> para <b>cada</b> movimiento o un bloque de movimientos (1 unidad)	<b>3.1 &lt;Shorthand para contenido general&gt;:</b> <b>G</b> para <b>transición / movimiento de</b> enlace o un bloque de movimientos (1 unidad) <b>C</b> para <b>cada Colaboración con contacto físico</b>
32	37	Arte 4.2 Musicalidad	<sup>2ª</sup> viñeta a la derecha El competidor debe ser capaz de expresar con sus movimientos y su lenguaje corporal la música reproducida.	<sup>2ª</sup> viñeta a la derecha El competidor debe ser capaz de expresar con sus movimientos y su lenguaje corporal <b>la</b> música reproducida.
33	39	5.6 Jueces de tiempo B. Criterios	Última línea (ver página <b>22</b> )	Última línea (ver página <b>24</b> )
<b>PARTE 3: GUÍA DE DIFICULTAD: REQUISITOS MÍNIMOS</b>				
34	44	Tabla de dificultad	<b>Familia 6: Split Leap/Jump</b> <b>Family 8: Flexibilidad</b> Scissor Leap      Split Switch Split      Illusion Sagittal Split      Balance	<b>Orden cambiado como en la tabla de dificultad</b> <b>Familia 6: Split Leap/Jump</b> <b>Family 8: Flexibilidad</b> Switch Split      Split Scissors Leap      Balance Sagittal Split      Illusion
35	44	Recordatorio	<b>**RECORDATORIO:</b> 3ª flecha Todos los elementos de todos los Grupos deben realizarse sin un <b>"CAÍDA"</b> .	<b>**RECORDATORIO:</b> 3ª flecha Todos los elementos de todos los grupos deben realizarse sin <b>"CAIDA"</b> <b>Error Grande</b> .
36	44	Requisitos mínimos	<sup>1ª</sup> flecha de la Familia 1, 2 y 3 Todos los elementos de la Familia <b>I</b> ..... Todos los elementos de la Familia <b>II</b> ..... Todos los elementos de la Familia <b>III</b> .....	<sup>1ª</sup> flecha de la Familia 1, 2 y 3 Todos los elementos de la Familia <b>1</b> ..... Todos los elementos de La Familia <b>2</b> ..... Todos los elementos de la Familia <b>3</b> .....
37	44	Requisitos mínimos	<b>Familia 1: Straddle Cut</b> Hombros más altos que las caderas niveladas antes del corte en fase aérea <b>y se realizan en un plano vertical.</b>	<b>Familia 1: Straddle Cut</b> Hombros más altos que el nivel de las caderas antes del corte en la fase aérea
38	44	Requisitos mínimos	<b>Familia 3: Leg Circle: Helicóptero</b> <b>Con 1/2 vuelta:</b> <b>La posición final debe estar orientada en la dirección opuesta a la posición inicial (con tolerancia de 45°).</b>	<b>Familia 3: Leg Circle: Helicóptero</b> <b>Eliminar: No hay elemento helicóptero con 1/2 vuelta en el CoP.</b>

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)																				
39	45	Requisitos mínimos	<p>1ª flecha de la Familia 4 y 6 Para IM: Obligatorio para ..... de la Familia IV. Todos los elementos de la Familia VI..... 1ª y 2ª flechas de la Familia 7 y 8 Todos los elementos de la Familia VII..... Todos los elementos de la Familia VII..... Todos los elementos de la Familia VIII..... Todos los elementos de la Familia VIII.....</p>	<p>1ª flecha de la Familia 4 y 6 Para IM: Obligatorio para ..... de Familia 4. Todos los elementos de La Familia 6..... 1ª y 2ª flechas de la Familia 7 y 8 Todos los elementos de Family 7..... Todos los elementos de Family 7..... Todos los elementos de Family 8..... Todos los elementos de Family 8.....</p>																				
40	45	Requisitos mínimos	<p><b>Familia 6</b> <b>Salto Split:</b> ➤ Todos los elementos de la Familia VI deben realizarse con una posición Split de mínimo 170°.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRE BASE</th> <th>REQUISITOS MÍNIMOS PARA SER VÁLIDO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Scissor Leap</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna de delante al menos 45° al suelo.</li> <li>• La acción del Switch debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Switch Split Leap</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna recta de al menos 45° al suelo.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Sagittal Split</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma de split sagital (orientación del cuerpo hacia la pierna delantera) debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS PARA SER VÁLIDO	<b>Scissor Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna de delante al menos 45° al suelo.</li> <li>• La acción del Switch debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>	<b>Switch Split Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna recta de al menos 45° al suelo.</li> </ul>	<b>Sagittal Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma de split sagital (orientación del cuerpo hacia la pierna delantera) debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>	<p><b>Familia 6</b> <b>Salto Split:</b> Cambiar el orden como en la tabla de dificultad ➤ Todos los elementos de la Familia 6 deben realizarse con una posición Split de mínimo 170°.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRE BASE</th> <th>REQUISITOS MÍNIMOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Switch Split Leap</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna recta de al menos 45° al suelo.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Scissors Leap</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna de delante al menos 45° al suelo.</li> <li>• La acción del Switch debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Sagittal Split</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma de split sagital (orientación del cuerpo hacia la pierna delantera) debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS	<b>Switch Split Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna recta de al menos 45° al suelo.</li> </ul>	<b>Scissors Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna de delante al menos 45° al suelo.</li> <li>• La acción del Switch debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>	<b>Sagittal Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma de split sagital (orientación del cuerpo hacia la pierna delantera) debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>				
NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS PARA SER VÁLIDO																							
<b>Scissor Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna de delante al menos 45° al suelo.</li> <li>• La acción del Switch debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>																							
<b>Switch Split Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna recta de al menos 45° al suelo.</li> </ul>																							
<b>Sagittal Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma de split sagital (orientación del cuerpo hacia la pierna delantera) debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>																							
NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS																							
<b>Switch Split Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna recta de al menos 45° al suelo.</li> </ul>																							
<b>Scissors Leap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pierna de delante al menos 45° al suelo.</li> <li>• La acción del Switch debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>																							
<b>Sagittal Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma de split sagital (orientación del cuerpo hacia la pierna delantera) debe mostrarse en la fase aérea</li> </ul>																							
41	45	Requisitos mínimos	<p><b>Familia 8</b> <b>Flexibilidad:</b> ➤ Todos los elementos de la Familia VIII no están permitidos por IM. ➤ Todos los elementos de la Familia VIII deben realizarse con un ángulo mínimo de 170° entre las piernas</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRE BASE</th> <th>REQUISITOS MÍNIMOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Vertical Split</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La pierna de apoyo debe estar en posición vertical.</li> <li>• La pierna de apoyo no debe salir del suelo.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Illusion</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotación completa (completa) de la pierna libre.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Balance</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse en la bola del pie.</li> <li>• Rotación completa (completa) con la pierna levantada.</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS	<b>Vertical Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pierna de apoyo debe estar en posición vertical.</li> <li>• La pierna de apoyo no debe salir del suelo.</li> </ul>	<b>Illusion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotación completa (completa) de la pierna libre.</li> </ul>	<b>Balance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse en la bola del pie.</li> <li>• Rotación completa (completa) con la pierna levantada.</li> </ul>	<p><b>Familia 8</b> <b>Flexibilidad:</b> Cambiar el orden como en la tabla de dificultad ➤ Todos los elementos de family 8 no pueden ser realizados por IM. ➤ Todos los elementos de la Familia 8 deben realizarse con un ángulo mínimo de 170° entre las piernas</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRE BASE</th> <th>REQUISITOS MÍNIMOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Vertical Split</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La pierna de apoyo debe estar en posición vertical.</li> <li>• La pierna de apoyo no debe salir del suelo.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Balance</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse en la bola del pie.</li> <li>• Rotación completa (completa) con la pierna levantada.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td><b>Illusion</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotación completa (completa) de la pierna libre.</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS	<b>Vertical Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pierna de apoyo debe estar en posición vertical.</li> <li>• La pierna de apoyo no debe salir del suelo.</li> </ul>	<b>Balance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse en la bola del pie.</li> <li>• Rotación completa (completa) con la pierna levantada.</li> </ul>	<b>Illusion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotación completa (completa) de la pierna libre.</li> </ul>				
NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS																							
<b>Vertical Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pierna de apoyo debe estar en posición vertical.</li> <li>• La pierna de apoyo no debe salir del suelo.</li> </ul>																							
<b>Illusion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotación completa (completa) de la pierna libre.</li> </ul>																							
<b>Balance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse en la bola del pie.</li> <li>• Rotación completa (completa) con la pierna levantada.</li> </ul>																							
NOMBRE BASE	REQUISITOS MÍNIMOS																							
<b>Vertical Split</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pierna de apoyo debe estar en posición vertical.</li> <li>• La pierna de apoyo no debe salir del suelo.</li> </ul>																							
<b>Balance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe realizarse en la bola del pie.</li> <li>• Rotación completa (completa) con la pierna levantada.</li> </ul>																							
<b>Illusion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotación completa (completa) de la pierna libre.</li> </ul>																							
<b>PARTE 4: GUÍA DE EJECUCIÓN: EJEMPLOS DE DEDUCCIÓN</b>																								
42	48	Deducciones de ejecución	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Coreografía</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grand e</th> <th>Caida</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Posición de inicio y/o finalización</td> <td>-0.1</td> <td>-0.3</td> <td></td> <td>-1.0</td> </tr> </tbody> </table>	Coreografía	Pequeño	Medio	Grand e	Caida	Posición de inicio y/o finalización	-0.1	-0.3		-1.0	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Coreografía</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grand e</th> <th>Caida</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Posición de inicio y/o finalización <b>de la rutina</b></td> <td>-0.1</td> <td>-0.3</td> <td></td> <td>-1.0</td> </tr> </tbody> </table>	Coreografía	Pequeño	Medio	Grand e	Caida	Posición de inicio y/o finalización <b>de la rutina</b>	-0.1	-0.3		-1.0
Coreografía	Pequeño	Medio	Grand e	Caida																				
Posición de inicio y/o finalización	-0.1	-0.3		-1.0																				
Coreografía	Pequeño	Medio	Grand e	Caida																				
Posición de inicio y/o finalización <b>de la rutina</b>	-0.1	-0.3		-1.0																				
43	49	Ejemplo de errores específicos	<p><b>Grupo A - "Familia 1": 7ª línea</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fuerza dinámica "Familia 1" (A-Frame, Straddle Cut, Explosivo high-V)</th> <th>Pequeñ o</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Corte a horcajadas no realizado en un plano vertical</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	Fuerza dinámica "Familia 1" (A-Frame, Straddle Cut, Explosivo high-V)	Pequeñ o	Medio	Grande	Corte a horcajadas no realizado en un plano vertical			0.5	<p><b>Eliminar-Error</b></p>												
Fuerza dinámica "Familia 1" (A-Frame, Straddle Cut, Explosivo high-V)	Pequeñ o	Medio	Grande																					
Corte a horcajadas no realizado en un plano vertical			0.5																					
44	49	Ejemplo de errores específicos	<p><b>Grupo B - "Familia 2": Última línea</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fuerza estática "Familia 2" (Soporte, V-Support, Planche)</th> <th>Pequeñ o</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Straddle Planche: piernas más anchas que 120°</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Fuerza estática "Familia 2" (Soporte, V-Support, Planche)	Pequeñ o	Medio	Grande	Straddle Planche: piernas más anchas que 120°		0.3		<p><b>Grupo B - "Familia 2": Última línea</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fuerza estática "Familia 2" (Soporte, V-Support, Planche)</th> <th>Pequeñ o</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Straddle Planche: piernas más anchas que 120°</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	Fuerza estática "Familia 2" (Soporte, V-Support, Planche)	Pequeñ o	Medio	Grande	Straddle Planche: piernas más anchas que 120°			0.5				
Fuerza estática "Familia 2" (Soporte, V-Support, Planche)	Pequeñ o	Medio	Grande																					
Straddle Planche: piernas más anchas que 120°		0.3																						
Fuerza estática "Familia 2" (Soporte, V-Support, Planche)	Pequeñ o	Medio	Grande																					
Straddle Planche: piernas más anchas que 120°			0.5																					
45	49	Ejemplo de errores específicos	<p><b>Grupo B - "Familia 3": 4ª línea</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Círculo de piernas "Familia 3" (Flair, Helicóptero)</th> <th>Pequeñ o</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Helicóptero: realizado con brazos que sostienen las piernas</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Círculo de piernas "Familia 3" (Flair, Helicóptero)	Pequeñ o	Medio	Grande	Helicóptero: realizado con brazos que sostienen las piernas		0.3		<p><b>Grupo B - "Familia 3": 4ª línea</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Círculo de piernas "Familia 3" (Flair, Helicóptero)</th> <th>Pequeñ o</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Helicóptero: realizado con brazos que sostienen las piernas</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	Círculo de piernas "Familia 3" (Flair, Helicóptero)	Pequeñ o	Medio	Grande	Helicóptero: realizado con brazos que sostienen las piernas			0.5				
Círculo de piernas "Familia 3" (Flair, Helicóptero)	Pequeñ o	Medio	Grande																					
Helicóptero: realizado con brazos que sostienen las piernas		0.3																						
Círculo de piernas "Familia 3" (Flair, Helicóptero)	Pequeñ o	Medio	Grande																					
Helicóptero: realizado con brazos que sostienen las piernas			0.5																					



#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)																												
46	49	Ejemplo de errores específicos	<p><b>Grupo B – "Familia 4": Off Axis</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Salto dinámico "Familia 4" (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Off Axis: la posición del cuerpo no está fuera del eje</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Salto dinámico "Familia 4" (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)	Pequeño	Medio	Grande	Off Axis: la posición del cuerpo no está fuera del eje		0.3		<p><b>Grupo B – "Familia 4": Off Axis</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Salto dinámico "Familia 4" (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Off Axis: cuerpo y piernas en horizontal</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>Off Axis: el ángulo del eje del cuerpo está por encima de 45° horizontal</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	Salto dinámico "Familia 4" (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)	Pequeño	Medio	Grande	Off Axis: cuerpo y piernas en horizontal	0.1	0.3	0.5	Off Axis: el ángulo del eje del cuerpo está por encima de 45° horizontal			0.5								
Salto dinámico "Familia 4" (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)	Pequeño	Medio	Grande																													
Off Axis: la posición del cuerpo no está fuera del eje		0.3																														
Salto dinámico "Familia 4" (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis)	Pequeño	Medio	Grande																													
Off Axis: cuerpo y piernas en horizontal	0.1	0.3	0.5																													
Off Axis: el ángulo del eje del cuerpo está por encima de 45° horizontal			0.5																													
47	49	Ejemplo de errores específicos	<p><b>Grupo B – "Familia 6":</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>"Familia 6" Split Leap / Jump (Scissors Leap, Switch Split, Sagittal Split)</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scissors Leap, Switch Split: pierna de delante no paralela al suelo</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>Elementos Split: ángulo de las piernas inferior a 180°</td> <td>0.1 (170°)</td> <td>0.3 (150°)</td> <td>0.5 (&lt;150°)</td> </tr> </tbody> </table>	"Familia 6" Split Leap / Jump (Scissors Leap, Switch Split, Sagittal Split)	Pequeño	Medio	Grande	Scissors Leap, Switch Split: pierna de delante no paralela al suelo	0.1	0.3	0.5	Elementos Split: ángulo de las piernas inferior a 180°	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)	<p><b>Grupo B – "Familia 6":</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>"Familia 6" Split Leap / Jump (Switch Split, Scissors Leap, Sagittal Split)</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scissors Leap, Switch Split: pierna de delante no mínimo 45° al suelo</td> <td>0.1</td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>Elementos Split: ángulo de las piernas inferior a 180°</td> <td>0.1 (170°)</td> <td>0.3 (150°)</td> <td>0.5 (&lt;150°)</td> </tr> <tr> <td>Orientación del cuerpo no hacia la pierna delantera</td> <td></td> <td>0.3</td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	"Familia 6" Split Leap / Jump (Switch Split, Scissors Leap, Sagittal Split)	Pequeño	Medio	Grande	Scissors Leap, Switch Split: pierna de delante no mínimo 45° al suelo	0.1	0.3	0.5	Elementos Split: ángulo de las piernas inferior a 180°	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)	Orientación del cuerpo no hacia la pierna delantera		0.3	0.5
"Familia 6" Split Leap / Jump (Scissors Leap, Switch Split, Sagittal Split)	Pequeño	Medio	Grande																													
Scissors Leap, Switch Split: pierna de delante no paralela al suelo	0.1	0.3	0.5																													
Elementos Split: ángulo de las piernas inferior a 180°	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)																													
"Familia 6" Split Leap / Jump (Switch Split, Scissors Leap, Sagittal Split)	Pequeño	Medio	Grande																													
Scissors Leap, Switch Split: pierna de delante no mínimo 45° al suelo	0.1	0.3	0.5																													
Elementos Split: ángulo de las piernas inferior a 180°	0.1 (170°)	0.3 (150°)	0.5 (<150°)																													
Orientación del cuerpo no hacia la pierna delantera		0.3	0.5																													
48	50	Ejemplo de errores específicos	<p><b>Grupo C – "Familia 8":</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Flexibilidad "Familia 8" (Split, Illusion, Balance)</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Balance turn con salto</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>Equilibrio Giro no en la bola del pie</td> <td></td> <td>0.3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Flexibilidad "Familia 8" (Split, Illusion, Balance)	Pequeño	Medio	Grande	Balance turn con salto			0.5	Equilibrio Giro no en la bola del pie		0.3		<p><b>Grupo C – "Familia 8":</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Flexibilidad "Familia 8" (Split, Illusion, Balance)</th> <th>Pequeño</th> <th>Medio</th> <th>Grande</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Balance Turn con salto y/o no sobre la bola del pie</td> <td></td> <td></td> <td>0.5</td> </tr> </tbody> </table>	Flexibilidad "Familia 8" (Split, Illusion, Balance)	Pequeño	Medio	Grande	Balance Turn con salto y/o no sobre la bola del pie			0.5								
Flexibilidad "Familia 8" (Split, Illusion, Balance)	Pequeño	Medio	Grande																													
Balance turn con salto			0.5																													
Equilibrio Giro no en la bola del pie		0.3																														
Flexibilidad "Familia 8" (Split, Illusion, Balance)	Pequeño	Medio	Grande																													
Balance Turn con salto y/o no sobre la bola del pie			0.5																													
49	50	Tabla de ejemplo Errores generales	<p>Tabla con dibujos:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="2">Pies separados</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> ≤ ancho de hombro</td> <td> &gt; ancho de hombro</td> </tr> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="2">Rotación / Giro incompleto</th> </tr> <tr> <td> ± 45°</td> <td> + 45° o más</td> </tr> </tbody> </table>		Pies separados		 ≤ ancho de hombro	 > ancho de hombro		Rotación / Giro incompleto		 ± 45°	 + 45° o más	<p>Tabla con dibujos:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="2">Pies separados</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> ≤ ancho de cadera</td> <td> &gt; ancho de cadera</td> </tr> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="2">Incompleto / Giro extra</th> </tr> <tr> <td> ± 45°</td> <td> + 45° o más</td> </tr> </tbody> </table>		Pies separados		 ≤ ancho de cadera	 > ancho de cadera		Incompleto / Giro extra		 ± 45°	 + 45° o más								
	Pies separados																															
	 ≤ ancho de hombro	 > ancho de hombro																														
	Rotación / Giro incompleto																															
	 ± 45°	 + 45° o más																														
	Pies separados																															
	 ≤ ancho de cadera	 > ancho de cadera																														
	Incompleto / Giro extra																															
	 ± 45°	 + 45° o más																														
50	51	Tabla de ejemplo Errores específicos	<p>Tabla con dibujos:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="3">No en línea vertical</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 170 - 160°</td> <td> 160° - 150°</td> <td> &lt; 160°</td> </tr> </tbody> </table>		No en línea vertical			 170 - 160°	 160° - 150°	 < 160°	<p>Tabla con dibujos:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="3">No en línea vertical</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 170 - 160°</td> <td> 160° - 150°</td> <td> &lt; 140°</td> </tr> </tbody> </table>		No en línea vertical			 170 - 160°	 160° - 150°	 < 140°														
	No en línea vertical																															
	 170 - 160°	 160° - 150°	 < 160°																													
	No en línea vertical																															
	 170 - 160°	 160° - 150°	 < 140°																													
<b>PARTE 6: DANZA AERÓBICA: REGLAS Y PAUTAS DE FIG</b>																																
51	55	AD / CJP Acro para AG	<p>&lt;ELEMENTOS ACROBÁTICOS&gt;  <b>Grupo de edad:</b>          Los elementos acrobáticos deben utilizarse <b>sin repetición</b>, incluidas las variaciones.          Si los 8 competidores realizan el elemento acrobático, este debe realizarse <b>al mismo</b> tiempo con el mismo <b>elemento</b>.</p>	<p>&lt;ELEMENTOS ACROBÁTICOS&gt;  <b>Grupo de edad:</b>          Los elementos <b>acrobáticos (A-1 a A-4)</b> deben utilizarse <b>sin repetición</b>, incluidas las variaciones.          Si los 8 competidores realizan el elemento acrobático, este debe realizarse <b>al mismo tiempo</b> con el mismo <b>elemento</b>.  <b>A-5 se considerará como un movimiento prohibido.</b></p>																												

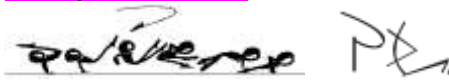
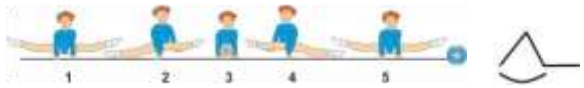


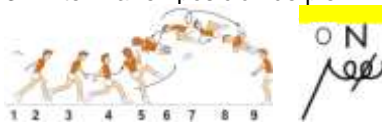

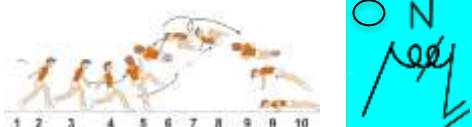
#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)																																																												
52	55	AD / CJP Deducción	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Código</th> <th>Detalle</th> <th>Deducciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>J</td> <td>Combinación más acrobática que sets permitidos</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>K</td> <td>Repetición de elementos acrobáticos (grupo de edad)</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>Para Hombres; Elementos acrobáticos aterrizando en Split</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>Interrupción del ejercicio durante 2-10 segundos.</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>Parada del ejercicio más de 10 segundos.</td> <td>- 2.0</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>Temas en contravención de la Carta Olímpica y el Código de Ética</td> <td>- 2.0</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Grupo de edad: (deducción adicional)</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Código</th> <th>Detalle</th> <th>Deducciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>P</td> <td>Elementos acrobáticos realizados en combinación (grupo de edad)</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>Q</td> <td>Realizar diferentes elementos acrobáticos al mismo tiempo (grupo de edad)</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> </tbody> </table>	Código	Detalle	Deducciones	J	Combinación más acrobática que sets permitidos	- 0.5 (cada vez)	K	Repetición de elementos acrobáticos (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)	L	Para Hombres; Elementos acrobáticos aterrizando en Split	- 0.5 (cada vez)	M	Interrupción del ejercicio durante 2-10 segundos.	- 0.5 (cada vez)	N	Parada del ejercicio más de 10 segundos.	- 2.0	O	Temas en contravención de la Carta Olímpica y el Código de Ética	- 2.0	Código	Detalle	Deducciones	P	Elementos acrobáticos realizados en combinación (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)	Q	Realizar diferentes elementos acrobáticos al mismo tiempo (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Código</th> <th>Detalle</th> <th>Deducciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>J</td> <td>Combinación más acrobática que sets permitidos</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>K</td> <td>Para Hombres; Elementos acrobáticos aterrizando en Split</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>Interrupción del ejercicio durante 2-10 segundos.</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>Parada del ejercicio más de 10 segundos.</td> <td>- 2.0</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td></td> <td>- 2.0</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Grupo de edad: (deducción adicional)</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Código</th> <th>Detalle</th> <th>Deducciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>O</td> <td>Repetición de elementos acrobáticos (grupo de edad)</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>Elementos acrobáticos realizados en combinación (grupo de edad)</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> <tr> <td>Q</td> <td>Realizar diferentes elementos acrobáticos al mismo tiempo (grupo de edad)</td> <td>- 0.5 (cada vez)</td> </tr> </tbody> </table>	Código	Detalle	Deducciones	J	Combinación más acrobática que sets permitidos	- 0.5 (cada vez)	K	Para Hombres; Elementos acrobáticos aterrizando en Split	- 0.5 (cada vez)	L	Interrupción del ejercicio durante 2-10 segundos.	- 0.5 (cada vez)	M	Parada del ejercicio más de 10 segundos.	- 2.0	N		- 2.0	Código	Detalle	Deducciones	O	Repetición de elementos acrobáticos (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)	P	Elementos acrobáticos realizados en combinación (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)	Q	Realizar diferentes elementos acrobáticos al mismo tiempo (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)
Código	Detalle	Deducciones																																																														
J	Combinación más acrobática que sets permitidos	- 0.5 (cada vez)																																																														
K	Repetición de elementos acrobáticos (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)																																																														
L	Para Hombres; Elementos acrobáticos aterrizando en Split	- 0.5 (cada vez)																																																														
M	Interrupción del ejercicio durante 2-10 segundos.	- 0.5 (cada vez)																																																														
N	Parada del ejercicio más de 10 segundos.	- 2.0																																																														
O	Temas en contravención de la Carta Olímpica y el Código de Ética	- 2.0																																																														
Código	Detalle	Deducciones																																																														
P	Elementos acrobáticos realizados en combinación (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)																																																														
Q	Realizar diferentes elementos acrobáticos al mismo tiempo (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)																																																														
Código	Detalle	Deducciones																																																														
J	Combinación más acrobática que sets permitidos	- 0.5 (cada vez)																																																														
K	Para Hombres; Elementos acrobáticos aterrizando en Split	- 0.5 (cada vez)																																																														
L	Interrupción del ejercicio durante 2-10 segundos.	- 0.5 (cada vez)																																																														
M	Parada del ejercicio más de 10 segundos.	- 2.0																																																														
N		- 2.0																																																														
Código	Detalle	Deducciones																																																														
O	Repetición de elementos acrobáticos (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)																																																														
P	Elementos acrobáticos realizados en combinación (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)																																																														
Q	Realizar diferentes elementos acrobáticos al mismo tiempo (grupo de edad)	- 0.5 (cada vez)																																																														
53	56	AD / Ejecución Función	3ª línea: Evalúe a <b>un</b> competidor más débil o que realice el error más grande.	3ª línea: Evalúe al competidor con <b>el</b> error más grande o sea el más débil en ejecución.																																																												
54	56	AD / Ejecución Deducción	<p>&lt;ERRORS&gt; Descripciones</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gran error</th> <th>Técnica incorrecta / Tocar el <b>piso</b> del piso / 1 toque</th> <th>- 0.5</th> </tr> </thead> </table>	Gran error	Técnica incorrecta / Tocar el <b>piso</b> del piso / 1 toque	- 0.5	<p>&lt;ERRORS&gt; Descripciones</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gran error</th> <th>Técnica incorrecta / Tocar el <b>suelo</b> / 1 toque</th> <th>- 0.5</th> </tr> </thead> </table>	Gran error	Técnica incorrecta / Tocar el <b>suelo</b> / 1 toque	- 0.5																																																						
Gran error	Técnica incorrecta / Tocar el <b>piso</b> del piso / 1 toque	- 0.5																																																														
Gran error	Técnica incorrecta / Tocar el <b>suelo</b> / 1 toque	- 0.5																																																														
55	56	AD / Ejecución Deducción	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Deducción de la sincronización</th> <th>Pequeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Secuencia AMP en estilo de baile</td> <td>- 0.1 (cada <b>vez</b>)</td> </tr> </tbody> </table>	Deducción de la sincronización	Pequeño	Secuencia AMP en estilo de baile	- 0.1 (cada <b>vez</b> )	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Deducción de la sincronización</th> <th>Pequeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Secuencia AMP (<b>8-count</b>) en estilo de baile</td> <td>- 0.1 (cada <b>unidad</b>)</td> </tr> </tbody> </table>	Deducción de la sincronización	Pequeño	Secuencia AMP ( <b>8-count</b> ) en estilo de baile	- 0.1 (cada <b>unidad</b> )																																																				
Deducción de la sincronización	Pequeño																																																															
Secuencia AMP en estilo de baile	- 0.1 (cada <b>vez</b> )																																																															
Deducción de la sincronización	Pequeño																																																															
Secuencia AMP ( <b>8-count</b> ) en estilo de baile	- 0.1 (cada <b>unidad</b> )																																																															
56	57	AD / Arte	<p>&lt; Secuencias AMP en estilo de baile &gt;</p> <p>Con respecto a la especificidad de la gimnasia aeróbica, las secuencias de AMP deben realizarse más libremente. Utilizando todo el cuerpo y la cabeza y moverse como en un baile. Esto no debería ser como un movimiento robótico.</p>	<p>&lt; Secuencias AMP en estilo de baile &gt;</p> <p>Con respecto a la especificidad de la gimnasia aeróbica, las secuencias de AMP deben realizarse más libremente. Utilizando todo el cuerpo y la cabeza y moverse como en un baile. Esto no debería ser como un movimiento robótico. <b>Debe incluir un mínimo de 6 sets de AMP en el estilo de baile (excluyendo el 2º estilo).</b></p>																																																												
<b>PARTE 5: PASO AERÓBICO: REGLAS Y PAUTAS DE FIG</b>																																																																
57	62	AS / Ejecución Deducción	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Deducción de la sincronización</th> <th>Pequeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Secuencia de <b>pasos s</b></td> <td>- 0.1 (cada <b>vez</b>)</td> </tr> </tbody> </table>	Deducción de la sincronización	Pequeño	Secuencia de <b>pasos s</b>	- 0.1 (cada <b>vez</b> )	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Deducción de la sincronización</th> <th>Pequeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Secuencia de <b>pasos (8 tiempos)</b></td> <td>- 0.1 (cada <b>unidad</b>)</td> </tr> </tbody> </table>	Deducción de la sincronización	Pequeño	Secuencia de <b>pasos (8 tiempos)</b>	- 0.1 (cada <b>unidad</b> )																																																				
Deducción de la sincronización	Pequeño																																																															
Secuencia de <b>pasos s</b>	- 0.1 (cada <b>vez</b> )																																																															
Deducción de la sincronización	Pequeño																																																															
Secuencia de <b>pasos (8 tiempos)</b>	- 0.1 (cada <b>unidad</b> )																																																															
58	63	AS / Arte	<p>&lt;FUNCIÓN&gt;(Véase también la Parte 2, Capítulo 5)</p> <p>El Jurado A evalúa todos los componentes de la Coreografía que encajan perfectamente con la música y <b>el</b> tema para transformar un ejercicio deportivo <b>en</b> una actuación artística con características creativas y únicas respetando la especificidad de la Gimnasia Aeróbica.</p>	<p>&lt;FUNCIÓN&gt;(Véase también la Parte 2, Capítulo 5)</p> <p>El Jurado A evalúa todos los componentes de la Coreografía que encajan perfectamente con la música y la temática para transformar un ejercicio deportivo en una actuación artística con características creativas y únicas respetando la especificidad de la Gimnasia Aeróbica y el <b>Aerobic Step</b></p>																																																												
59	63	AS / Arte	<p>&lt; STEPPING &gt;;última línea: Debe demostrar variedad de pasos a lo largo de la rutina.</p>	<p>&lt; STEPPING &gt;;última línea: Debe demostrar <b>un mínimo de 9 sets de pasos sobre el step (incluidos los 3 sets consecutivos)</b> con variedad de pasos a lo largo de la rutina.</p>																																																												
60	63	AS / Arte	<p>&lt;3 SETS DE CONSCÚBLICA&gt;</p> <p>La rutina debe incluir 3 series consecutivas de <b>pasos de 8 tiempos</b> (24 tiempos) realizados por todos los miembros en <b>el mismo</b> step sin mover los steps (plataformas).</p>	<p>&lt;3 SETS DE CONSCÚBLICA&gt;</p> <p>La rutina debe incluir 3 series consecutivas de <b>pasos de 8 tiempos</b> (24 tiempos) realizados por todos los miembros en <b>su propio</b> Step sin mover los steps (plataformas).</p>																																																												

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)																								
<b>APÉNDICE 1: COMPETICIÓN MUNDIAL POR GRUPOS DE EDAD</b>																												
61	66	Elementos de dificultad	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> <th>Grupo de edad</th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS DE DIFICULTAD</td> <td>Máximo 7 elementos</td> <td>Máximo 7 elementos</td> <td>Máximo 7 elementos</td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor	ELEMENTOS DE DIFICULTAD	Máximo 7 elementos	Máximo 7 elementos	Máximo 7 elementos	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> <th>Grupo de edad</th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS DE DIFICULTAD</td> <td>Máximo 7 elementos (IM: La familia 4 NO es obligatoria; Familia 8 NO está permitido)</td> <td>Máximo 7 elementos (IM: La familia 4 NO es obligatoria; Familia 8 NO está permitido)</td> <td>Máximo 7 elementos (IM; misma regla que Senior)</td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor	ELEMENTOS DE DIFICULTAD	Máximo 7 elementos (IM: La familia 4 NO es obligatoria; Familia 8 NO está permitido)	Máximo 7 elementos (IM: La familia 4 NO es obligatoria; Familia 8 NO está permitido)	Máximo 7 elementos (IM; misma regla que Senior)								
	Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor																									
ELEMENTOS DE DIFICULTAD	Máximo 7 elementos	Máximo 7 elementos	Máximo 7 elementos																									
	Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor																									
ELEMENTOS DE DIFICULTAD	Máximo 7 elementos (IM: La familia 4 NO es obligatoria; Familia 8 NO está permitido)	Máximo 7 elementos (IM: La familia 4 NO es obligatoria; Familia 8 NO está permitido)	Máximo 7 elementos (IM; misma regla que Senior)																									
62	66	Excepciones	<b>Desarrollo Nacional: Grupo de Edad:</b> <del>No PU de 1 brazo</del> No soporte sobre 1 brazo	<b>Desarrollo Nacional: Grupo de Edad:</b> No soporte sobre 1 brazo																								
63	66	Elementos acrobáticos	Título en la columna de la izquierda: <b>ELEMENTOS ACROBÁTICOS</b>	Título en la columna de la izquierda: <b>ELEMENTOS ACROBÁTICOS (sin repetición)</b>																								
64	66	Combinación de elementos Diff	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> <th>Grupo de edad</th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIFF</td> <td>Sin combinación</td> <td>1 combinación de 2 elementos <b>diff</b> permitidos</td> <td>1 combinación de 2 elementos <b>diff</b> permitidos</td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor	COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIFF	Sin combinación	1 combinación de 2 elementos <b>diff</b> permitidos	1 combinación de 2 elementos <b>diff</b> permitidos	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> <th>Grupo de edad</th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIFF / ACRO</td> <td>Sin combinación</td> <td>1 combinación de 2 elementos permitidos (A+D / D+D / D+A)</td> <td>1 combinación de 2 elementos <b>permitidos</b>, incluidos los elementos obligatorios (A+D / D+D / D+A)</td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor	COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIFF / ACRO	Sin combinación	1 combinación de 2 elementos permitidos (A+D / D+D / D+A)	1 combinación de 2 elementos <b>permitidos</b> , incluidos los elementos obligatorios (A+D / D+D / D+A)								
	Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor																									
COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIFF	Sin combinación	1 combinación de 2 elementos <b>diff</b> permitidos	1 combinación de 2 elementos <b>diff</b> permitidos																									
	Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor																									
COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIFF / ACRO	Sin combinación	1 combinación de 2 elementos permitidos (A+D / D+D / D+A)	1 combinación de 2 elementos <b>permitidos</b> , incluidos los elementos obligatorios (A+D / D+D / D+A)																									
65	66	Elementos obligatorios	<p><b>Desarrollo Nacional:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo <del>sin ninguna combinación</del>)</td> <td>3 elementos (PU / W-PU: no minimum requirements) - PU or Wenson PU - Straddle Support - Air Turn</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Grupo de edad:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Grupo de edad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo <del>sin ninguna combinación</del>)</td> <td>4 elementos - Helicóptero - Straddle o L-Support (máximo a 1/1 vuelta) - Tuck Jump 1/1 vuelta - 2/1 vuelta</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Menor:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo: <del>sin ninguna combinación</del>)</td> <td>7 elementos (debe realizar un mínimo de 4 familias) - 1 elemento de valor 0,8 - 2 elementos de valor 0,7 4 elementos de valor 0,6 o inferior</td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo <del>sin ninguna combinación</del> )	3 elementos (PU / W-PU: no minimum requirements) - PU or Wenson PU - Straddle Support - Air Turn		Grupo de edad	ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo <del>sin ninguna combinación</del> )	4 elementos - Helicóptero - Straddle o L-Support (máximo a 1/1 vuelta) - Tuck Jump 1/1 vuelta - 2/1 vuelta		Menor	ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo: <del>sin ninguna combinación</del> )	7 elementos (debe realizar un mínimo de 4 familias) - 1 elemento de valor 0,8 - 2 elementos de valor 0,7 4 elementos de valor 0,6 o inferior	<p><b>Desarrollo Nacional:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS OBLIGATORIOS</td> <td>3 elementos <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo sin ninguna combinación</b> (PU / W-PU: sin requisitos mínimos. <b>Recomendación de PU: hombros en línea con la parte superior del brazo</b>) - PU or Wenson PU - Straddle Support - Air Turn</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Grupo de edad:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Grupo de edad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS OBLIGATORIOS</td> <td>4 elementos <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo sin ninguna combinación</b> - Helicóptero - Straddle o L-Support (máximo a 1/1 vuelta) - Tuck Jump 1/1 vuelta - 2/1 vuelta</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Menor:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ELEMENTOS OBLIGATORIOS</td> <td>7 elementos (debe realizar un mínimo de 4 familias) <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo; combinación permitida.</b> - 1 elemento de valor 0,8 - 2 elementos de valor 0,7 - 4 elementos de valor 0,6 o inferior</td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	ELEMENTOS OBLIGATORIOS	3 elementos <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo sin ninguna combinación</b> (PU / W-PU: sin requisitos mínimos. <b>Recomendación de PU: hombros en línea con la parte superior del brazo</b> ) - PU or Wenson PU - Straddle Support - Air Turn		Grupo de edad	ELEMENTOS OBLIGATORIOS	4 elementos <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo sin ninguna combinación</b> - Helicóptero - Straddle o L-Support (máximo a 1/1 vuelta) - Tuck Jump 1/1 vuelta - 2/1 vuelta		Menor	ELEMENTOS OBLIGATORIOS	7 elementos (debe realizar un mínimo de 4 familias) <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo; combinación permitida.</b> - 1 elemento de valor 0,8 - 2 elementos de valor 0,7 - 4 elementos de valor 0,6 o inferior
	Desarrollo Nacional																											
ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo <del>sin ninguna combinación</del> )	3 elementos (PU / W-PU: no minimum requirements) - PU or Wenson PU - Straddle Support - Air Turn																											
	Grupo de edad																											
ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo <del>sin ninguna combinación</del> )	4 elementos - Helicóptero - Straddle o L-Support (máximo a 1/1 vuelta) - Tuck Jump 1/1 vuelta - 2/1 vuelta																											
	Menor																											
ELEMENTOS OBLIGATORIOS (Debe realizarse al mismo tiempo: <del>sin ninguna combinación</del> )	7 elementos (debe realizar un mínimo de 4 familias) - 1 elemento de valor 0,8 - 2 elementos de valor 0,7 4 elementos de valor 0,6 o inferior																											
	Desarrollo Nacional																											
ELEMENTOS OBLIGATORIOS	3 elementos <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo sin ninguna combinación</b> (PU / W-PU: sin requisitos mínimos. <b>Recomendación de PU: hombros en línea con la parte superior del brazo</b> ) - PU or Wenson PU - Straddle Support - Air Turn																											
	Grupo de edad																											
ELEMENTOS OBLIGATORIOS	4 elementos <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo sin ninguna combinación</b> - Helicóptero - Straddle o L-Support (máximo a 1/1 vuelta) - Tuck Jump 1/1 vuelta - 2/1 vuelta																											
	Menor																											
ELEMENTOS OBLIGATORIOS	7 elementos (debe realizar un mínimo de 4 familias) <b>MP/TR/GR: Debe realizarse al mismo tiempo; combinación permitida.</b> - 1 elemento de valor 0,8 - 2 elementos de valor 0,7 - 4 elementos de valor 0,6 o inferior																											
66	67	Colaboraciones	Título en la columna de la izquierda: <b>COLABORACIONES</b>	Título en la columna de la izquierda: <b>COLABORACIONES (Arte; véase también pg.34)</b>																								



#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)																								
67	67	Deducciones por dificultad (-0,5 cada vez)	<p>Desarrollo Nacional; 3ª viñeta:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Desarrollo Nacional</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>más de 0,5 valores</b></li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Grupo de edad; 3ª viñeta:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Grupo de edad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>más de 0,7 valor</b></li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Menor:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Más de 7 elementos</li> <li>Realizar más elementos / valores de los permitidos</li> <li>Realización de elementos no permitidos</li> <li>Elementos con <b>más de 0,9 valor</b></li> <li>Más de 2 elementos de salto aterrizando en Spit/PU</li> <li>IW, MP, TR, TR; Más de 1 aterrizaje en split</li> <li>IW, MP, TR, GR; Más de 1 aterrizando en PU</li> <li>IM; Aterrizaje split (Grupo B)</li> <li>Combinación de 3 elementos</li> <li>Repetición de un elemento</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	Desarrollo Nacional		DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>más de 0,5 valores</b></li> </ul>	Grupo de edad		DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>más de 0,7 valor</b></li> </ul>	Menor		DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Más de 7 elementos</li> <li>Realizar más elementos / valores de los permitidos</li> <li>Realización de elementos no permitidos</li> <li>Elementos con <b>más de 0,9 valor</b></li> <li>Más de 2 elementos de salto aterrizando en Spit/PU</li> <li>IW, MP, TR, TR; Más de 1 aterrizaje en split</li> <li>IW, MP, TR, GR; Más de 1 aterrizando en PU</li> <li>IM; Aterrizaje split (Grupo B)</li> <li>Combinación de 3 elementos</li> <li>Repetición de un elemento</li> </ul>	<p>Desarrollo Nacional; 3ª viñeta:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Desarrollo Nacional</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>un valor de 0,5 o más</b></li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Grupo de edad; 3ª viñeta:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Grupo de edad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>un valor de 0,7 o más</b></li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Menor:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Más de 7 elementos</li> <li>Realizar más elementos / valores de los permitidos</li> <li>Elementos de ejecución no permitidos (IM: Familia B)</li> <li>Elementos con <b>un valor de 0,9 o más</b></li> <li>Más de 2 elementos de salto aterrizando en Spit/PU</li> <li>IW, MP, TR, TR; Más de 1 aterrizaje en split</li> <li>IW, MP, TR, GR; Más de 1 aterrizando en PU</li> <li>IM; Split landing (Grupo B <b>y desde elementos acrobáticos</b>)</li> <li><b>IM: Familia 4 no realizada</b></li> <li>Combinación de 3 elementos</li> <li>Repetición de un elemento</li> <li><b>Faltan elementos obligatorios</b></li> <li><b>Más de 1 combinación para 2 elementos</b></li> <li><b>Menos de 4 familias</b></li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	Desarrollo Nacional		DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>un valor de 0,5 o más</b></li> </ul>	Grupo de edad		DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>un valor de 0,7 o más</b></li> </ul>	Menor		DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Más de 7 elementos</li> <li>Realizar más elementos / valores de los permitidos</li> <li>Elementos de ejecución no permitidos (IM: Familia B)</li> <li>Elementos con <b>un valor de 0,9 o más</b></li> <li>Más de 2 elementos de salto aterrizando en Spit/PU</li> <li>IW, MP, TR, TR; Más de 1 aterrizaje en split</li> <li>IW, MP, TR, GR; Más de 1 aterrizando en PU</li> <li>IM; Split landing (Grupo B <b>y desde elementos acrobáticos</b>)</li> <li><b>IM: Familia 4 no realizada</b></li> <li>Combinación de 3 elementos</li> <li>Repetición de un elemento</li> <li><b>Faltan elementos obligatorios</b></li> <li><b>Más de 1 combinación para 2 elementos</b></li> <li><b>Menos de 4 familias</b></li> </ul>
Desarrollo Nacional																												
DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>más de 0,5 valores</b></li> </ul>																											
Grupo de edad																												
DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>más de 0,7 valor</b></li> </ul>																											
Menor																												
DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Más de 7 elementos</li> <li>Realizar más elementos / valores de los permitidos</li> <li>Realización de elementos no permitidos</li> <li>Elementos con <b>más de 0,9 valor</b></li> <li>Más de 2 elementos de salto aterrizando en Spit/PU</li> <li>IW, MP, TR, TR; Más de 1 aterrizaje en split</li> <li>IW, MP, TR, GR; Más de 1 aterrizando en PU</li> <li>IM; Aterrizaje split (Grupo B)</li> <li>Combinación de 3 elementos</li> <li>Repetición de un elemento</li> </ul>																											
Desarrollo Nacional																												
DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>un valor de 0,5 o más</b></li> </ul>																											
Grupo de edad																												
DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos con <b>un valor de 0,7 o más</b></li> </ul>																											
Menor																												
DEDUCCIONES POR DIFICULTAD (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Más de 7 elementos</li> <li>Realizar más elementos / valores de los permitidos</li> <li>Elementos de ejecución no permitidos (IM: Familia B)</li> <li>Elementos con <b>un valor de 0,9 o más</b></li> <li>Más de 2 elementos de salto aterrizando en Spit/PU</li> <li>IW, MP, TR, TR; Más de 1 aterrizaje en split</li> <li>IW, MP, TR, GR; Más de 1 aterrizando en PU</li> <li>IM; Split landing (Grupo B <b>y desde elementos acrobáticos</b>)</li> <li><b>IM: Familia 4 no realizada</b></li> <li>Combinación de 3 elementos</li> <li>Repetición de un elemento</li> <li><b>Faltan elementos obligatorios</b></li> <li><b>Más de 1 combinación para 2 elementos</b></li> <li><b>Menos de 4 familias</b></li> </ul>																											
68	67	Deducción CJP (-0,5 cada vez)	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> <th>Grupo de edad</th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES CJP (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A3 a A5)</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A5)</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de Salto 360° con twist</li> <li>2 elementos acrobáticos juntos combinados con dificultad</li> <li>Realización de más de 2 elementos acro</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor	DEDUCCIONES CJP (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A3 a A5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de Salto 360° con twist</li> <li>2 elementos acrobáticos juntos combinados con dificultad</li> <li>Realización de más de 2 elementos acro</li> </ul>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Desarrollo Nacional</th> <th>Grupo de edad</th> <th>Menor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEDUCCIONES CJP (-0,5 CADA VEZ)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A3 a A5)</li> <li><b>Realización de más de 2 elementos acrobáticos</b></li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A5)</li> <li><b>Realización de más de 2 elementos acrobáticos</b></li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de Salto 360° con twist</li> <li>2 elementos acrobáticos juntos combinados con dificultad</li> <li>Realización de más de 2 elementos acro</li> <li><b>MP/TR/GR: Combinación de elementos Acro</b></li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>		Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor	DEDUCCIONES CJP (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A3 a A5)</li> <li><b>Realización de más de 2 elementos acrobáticos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A5)</li> <li><b>Realización de más de 2 elementos acrobáticos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de Salto 360° con twist</li> <li>2 elementos acrobáticos juntos combinados con dificultad</li> <li>Realización de más de 2 elementos acro</li> <li><b>MP/TR/GR: Combinación de elementos Acro</b></li> </ul>								
	Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor																									
DEDUCCIONES CJP (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A3 a A5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de Salto 360° con twist</li> <li>2 elementos acrobáticos juntos combinados con dificultad</li> <li>Realización de más de 2 elementos acro</li> </ul>																									
	Desarrollo Nacional	Grupo de edad	Menor																									
DEDUCCIONES CJP (-0,5 CADA VEZ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A3 a A5)</li> <li><b>Realización de más de 2 elementos acrobáticos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de elementos acrobáticos (A5)</li> <li><b>Realización de más de 2 elementos acrobáticos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de Salto 360° con twist</li> <li>2 elementos acrobáticos juntos combinados con dificultad</li> <li>Realización de más de 2 elementos acro</li> <li><b>MP/TR/GR: Combinación de elementos Acro</b></li> </ul>																									
69	67	Parte inferior del gráfico exterior	Agregar en el exterior del gráfico para obtener más información	<p>Agregar en el exterior del gráfico en la parte inferior</p> <p><b>** Se aplican todas las reglas que no se mencionan en el Apéndice 1, CoP (Parte 1 y 2)</b></p>																								
<b>APÉNDICE 2: SÍMBOLOS TAQUIGRÁFICAS</b>																												
70	70	Taquigrafía	Abreviatura de <b>Bisagra</b> y Círculo de doble <b>pierna</b>	<b>Eliminar: No hay elementos de bisagra y círculo de doble pierna en la CoP</b>																								
71	71	Taquigrafía	Abreviatura de Straddle Planche 	Abreviatura de Straddle Planche 																								
<b>APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO A &lt; Familia 1 &gt;</b>																												
72	77	A136	<b>EXPLOSIVE A-FRAME TO LIFTED WENSON</b> 4ª Punto 4. Muestre un Lifted Wenson Push UP cuando ambas manos y <b>pies</b> hagan contacto con el suelo.	<b>EXPLOSIVE A-FRAME TO LIFTED WENSON:</b> 4ª Punto 4. Muestre un lifted Wenson Push Up cuando ambas manos entren en contacto con el suelo.																								

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
73	79	A158	<b>EXPLOSIVE HIGH-V ½ TWIST TO SPLIT:</b> 2ª Punto 2. Extendiendo las piernas hacia arriba y hacia adelante, empuje el piso para elevar la parte superior del cuerpo hacia arriba y hacia adelante mientras <b>gira</b> 180°.	<b>EXPLOSIVE HIGH-V ½ TWIST TO SPLIT:</b> 2ª Punto 2. Extendiendo las piernas hacia arriba y hacia adelante, empuje el piso para elevar la parte superior del cuerpo hacia arriba y hacia adelante mientras <b>realiza twist</b> 180°.
74	79	A160	ADD-Eliminado accidentalmente	<b>A160: Value 1.0: EXPLOSIVE HIGH-V REVERSE STRADDLE CUT TO PU</b> 1. High-V support. 2. Extendiendo las piernas hacia arriba y hacia adelante, empuje el piso para elevar la parte superior del cuerpo hacia arriba y hacia adelante, y realice un corte a horcajadas durante la fase aérea hasta un soporte frontal. 3. Empujar hacia arriba El dibujo será revisado 
<b>APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO A &lt; Familia 2 &gt;</b>				
75	81	A233	ADD-as en NL #7	<b>A233: Value 0.3: STRADDLE / L SUPPORT</b> 1. Soporte a horcajadas 2. Cambiar la mano y la pierna (Straddle – L – Straddle) 3. Volver a Straddle Support. 
76	81	A235	<b>SOPORTE STRADDLE / L 1/1 TURNS:</b> 2ª Punto 2. El cuerpo gira <b>720°</b> cambiando la mano y la pierna (Straddle – L – Straddle) después de cada 1/2 vuelta.	<b>STRADDLE / L SOPORTE 1/1 TURN:</b> 2ª Punto 2. El cuerpo gira <b>360°</b> cambiando la mano y la pierna (Straddle – L – Straddle) después de cada 1/2 vuelta.
<b>APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO A &lt; Familia 3 &gt;</b>				
77	84	A310	<b>FLAIR 1/2 TURN, 1/1 TWIST AIRBORNE TO WENSON:</b> 3ª Punto 3. <b>Soporte frontal o a</b> Wenson.	<b>FLAIR 1/2 TURN, 1/1 TWIST AIRBORNE TO WENSON:</b> 3ª Punto 3. <b>aterrizar en</b> Wenson. <b>La fase de dibujo # 11 será revisada - Cambio a Wenson</b>
78	86	A336	<b>HELICOPTER 1/1 TURN TO PU:</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba <b>en la fase aérea</b> , mirando en la misma dirección que el inicio	<b>HELICOPTER 1/1 TURN TO PU:</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba, mirando en la misma dirección que el inicio
79	86	A340	<b>HELICOPTER, 1/1 TURN 1/1 TWIST AIRBORNE TO PU::</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba en la fase aérea, aterrice en empuje hacia arriba mirando en la misma dirección de inicio	<b>HELICOPTER, 1/1 TURN 1/1 TWIST AIRBORNE TO PU::</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba en la fase aérea <b>con giro de 360°</b> , aterrice en empuje hacia arriba mirando en la misma dirección de inicio
80	86	A355	<b>HELICÓPTERO A WENSON:</b> 3ª Punto 3. Wenson	<b>HELICÓPTERO A WENSON:</b> 3ª Punto 3. <b>Aterrice en</b> Wenson
81	86	A356	<b>HELICOPTER TO LIFTED WENSON:</b> 3ª Punto 3. Lifted Wenson	<b>HELICOPTER TO LIFTED WENSON:</b> 3ª Punto 3. <b>Aterrice en</b> Lifted Wenson
82	86	A357	<b>HELICOPTER 1/1 TURN TO WENSON::</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba <b>en la fase aérea</b> , aterrice en Wenson mirando en la misma dirección de inicio.	<b>HELICOPTER 1/1 TURN TO WENSON:</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba, aterrice en Wenson mirando en la misma dirección de inicio <b>Se revisará el dibujo: Reemplace la fase 7 como en la fase 6 del A356.</b>

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
83	86	A358	<b>HELICOPTER 1/1 TURN TO LIFTED WENSON:</b> 3ª Punto 3. Empuje hacia arriba <b>en la fase aérea</b> , aterrice en Wenson mirando en la misma dirección de inicio	<b>HELICOPTER 1/1 TURN TO LIFTED WENSON:</b> 3ª Punto 4. Empuje hacia arriba la tierra en Wenson mirando en la misma dirección de inicio 5. <b>Dibujo: Reemplace la fase 7 como en la fase 6 del A356.</b>
<b>APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO B &lt; Familia 5 &gt;</b>				
84	91	B447	<b>B447: Valor 0.7: 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP</b> 1. Un pie despega, pateando la pierna libre hacia arriba y en diagonal. 2. Mientras está en el aire, el cuerpo se inclina hacia atrás para estar fuera del eje en posición Tuck con 1 1/2 rotación longitudinal (540 °), brazos cerca del pecho. 3. Aterrizar en posición de pie	<b>B447: Valor 0.7: 1/1 TURN, 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP</b> 1. Un pie despega, pateando la pierna libre hacia arriba y en diagonal. 2. Mientras está en el aire, el cuerpo se inclina hacia atrás para estar fuera del eje en posición Tuck con 1 1/2 rotación longitudinal (540 °) <b>y realizando 1 vuelta (360 °) al mismo tiempo</b> brazos cerca del pecho. 3. Aterrizar en posición de pie 
85	91	B448	<b>ADD-Eliminado accidentalmente</b>	<b>B448: Valor 0.8: 1 1/2 TURN, 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP</b> 1. Un pie despega, pateando la pierna libre hacia arriba y en diagonal. 2. Mientras está en el aire, el cuerpo se inclina hacia atrás para estar fuera del eje en posición Tuck con 1 1/2 rotación longitudinal (540 °) <b>y realizando 1 1/2 vuelta (540 °) al mismo tiempo</b> brazos cerca del pecho. 3. Aterrizar en posición de pie <b>Se agregará el dibujo</b> 
86	91	B449	<b>B449: Valor 0.9: 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP TO PU</b> 1. Un pie despega, pateando la pierna libre hacia arriba y en diagonal. 2. Mientras está en el aire, el cuerpo se inclina hacia atrás para estar fuera del eje en posición Tuck con 1 1/2 rotación longitudinal (540 °), brazos cerca del pecho. 3. Aterrizar en posición Push up	<b>B449: Valor 0.9: 1/1 TURN, 1 1/2 TWIST OFF AXIS JUMP TO PU</b> 1. Un pie despega, pateando la pierna libre hacia arriba y en diagonal. 2. Mientras está en el aire, el cuerpo se inclina hacia atrás para estar fuera del eje en posición Tuck con 1 1/2 rotación longitudinal (540 °) <b>y realizando 1 vuelta (360 °) al mismo tiempo</b> , brazos cerca del pecho. 3. <b>Prepárese para aterrizar con el cuerpo recto paralelo al piso.</b> 4. Aterrizar en posición Push up 
87	92	B514	<b>1/2 TURN TUCK JUMP TO SPLIT:</b> 1ª Punto 1. Un salto vertical.	<b>1/2 TURN TUCK JUMP TO SPLIT:</b> 1ª Punto 1. Un salto vertical <b>con un giro de 180°.</b>

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
88	93	B526	<b>1/2 TURN TUCK JUMP TO 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push up, mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.	<b>1/2 TURN TUCK JUMP TO 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push up, mirando en la misma <b>dirección</b> que el inicio.
89	94	B528	<b>1 1/2 TURN TUCK JUMP TO 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push up, mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.	<b>1 1/2 TURN TUCK JUMP TO 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push up, mirando en la misma <b>dirección</b> que el inicio.
90	94	B533	<b>SALTO COSSACK:</b> 1ª Punto 1. Un salto vertical donde <b>las</b> dos piernas se levantan paralelas al piso o más arriba con una pierna doblada en la rodilla (COSSACK).	<b>SALTO COSSACK:</b> 1ª Punto 1. Un salto vertical donde ambas piernas <b>se levantan</b> paralelas al suelo o más arriba con una pierna doblada en la rodilla (COSSACK).
91	94 95	B535 B537	<b>1/1 TURN SALTO COSSACK:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>2/1 TURNO SALTO COSSACK:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.	<b>1/1 TURN SALTO COSSACK:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>2/1 TURNO SALTO COSSACK:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.
92	95	B544	<b>SALTO COSSACK A SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Split mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.	<b>SALTO COSSACK A SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Split mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.
93	96 97	B555 B557 B559	<b>COSSACK JUMP TO PUSH UP</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>1/2 TURN COSSACK JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>1 1/2 TURN COSSACK JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.	<b>COSSACK JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>1/2 TURN COSSACK JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>1 1/2 TURN COSSACK JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.
94	97	B564	<b>PIKE JUMP:</b> 1ª Punto 1. Un salto vertical con el cuerpo doblado en pike, ambas piernas levantadas del suelo a <b>una</b> horizontal.	<b>PIKE JUMP:</b> 1ª Punto 1. Un salto vertical con el cuerpo doblado en pike, ambas piernas levantadas del suelo a la horizontal.
95	97 98 99 100	B566 B568 B577 B579 B588 B590	<b>1/1 TURN PIKE JUMP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>2/1 TURN PIKE JUMP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>1/1 TURN PIKE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>2/1 TURN PIKE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>desde</b> el principio.  <b>1/2 TURN PIKE JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>desde</b> el	<b>1/1 TURN PIKE JUMP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>2/1 TURN PIKE JUMP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>1/1 TURN PIKE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>2/1 TURN PIKE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar con los pies juntos mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>1/2 TURN PIKE JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.  <b>1 1/2 TURN PIKE JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección <b>que</b> el inicio.

			principio. <b>1 1/2 TURN PIKE JUMP 1/2 TWIST TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizar en Push hacia arriba mirando en la misma dirección desde el principio.	
96	101	B5104	<b>STRADDLE JUMP:</b> 3ª Punto 3. Las piernas deben ser paralelas o superiores al suelo.	<b>STRADDLE JUMP:</b> 3ª Punto 3. Las piernas deben estar paralelas o más altas al suelo.

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
97	102	B5117	<b>1/1 TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Split mirando en la misma dirección desde el principio.	<b>1/1 TURN STRADDLE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Split mirando en la misma dirección que el inicio.
		B5119	<b>2/1 TURN PIKE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Split mirando en la misma dirección desde el principio.	<b>2/1 TURN PIKE JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Split mirando en la misma dirección que el inicio.
	103	B5128	<b>1/1 TURN PIKE JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push hacia arriba mirando en la misma dirección desde el principio.	<b>1/1 TURN PIKE JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push hacia arriba mirando en la misma dirección que el inicio.
		B5130	<b>2/1 TURN PIKE JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push hacia arriba mirando en la misma dirección desde el principio.	<b>2/1 TURN PIKE JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push hacia arriba mirando en la misma dirección que el inicio.

**APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO B < Familia 6 >**

98	104 - 107	Familia 6 B5134 a B5169	Forma Jump SPLIT Familia 6	Split Leap / Jump SAGITTAL SPLIT Familia 6																																			
<p><b>Elementos de salto split sagittal:</b> Ha habido un GRAN error con el elemento # de B5134 a B5169  <b>Todos los elementos y sus valores son correctos, pero el # son incorrectos y estos elementos deben colocarse después de los elementos de Scissors Leap.</b>  <b>Los # de elementos correctos son los siguientes:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>0.4</th> <th>0.5</th> <th>0.6</th> <th>0.7</th> <th>0.8</th> <th>0.9</th> <th>1.0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>B5134 ⇒ B664</td> <td></td> <td>B5136 ⇒ B666</td> <td></td> <td>B5138 ⇒ B668</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>B5145 ⇒ B675</td> <td>B5146 ⇒ B676</td> <td>B5147 ⇒ B677</td> <td>B5148 ⇒ B678</td> <td>B5149 ⇒ B679</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>B5156 ⇒ B686</td> <td>B5157 ⇒ B687</td> <td>B5158 ⇒ B688</td> <td>B5159 ⇒ B689</td> <td>B5160 ⇒ B690</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>B5166 ⇒ B696</td> <td>B5167 ⇒ B697</td> <td>B5168 ⇒ B698</td> <td>B5169 ⇒ B699</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	B5134 ⇒ B664		B5136 ⇒ B666		B5138 ⇒ B668				B5145 ⇒ B675	B5146 ⇒ B676	B5147 ⇒ B677	B5148 ⇒ B678	B5149 ⇒ B679				B5156 ⇒ B686	B5157 ⇒ B687	B5158 ⇒ B688	B5159 ⇒ B689	B5160 ⇒ B690			B5166 ⇒ B696	B5167 ⇒ B697	B5168 ⇒ B698	B5169 ⇒ B699	
0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0																																	
B5134 ⇒ B664		B5136 ⇒ B666		B5138 ⇒ B668																																			
	B5145 ⇒ B675	B5146 ⇒ B676	B5147 ⇒ B677	B5148 ⇒ B678	B5149 ⇒ B679																																		
		B5156 ⇒ B686	B5157 ⇒ B687	B5158 ⇒ B688	B5159 ⇒ B689	B5160 ⇒ B690																																	
		B5166 ⇒ B696	B5167 ⇒ B697	B5168 ⇒ B698	B5169 ⇒ B699																																		
99	105	B5157 ⇒ B687	⇒ ½ <b>TURN SPLIT JUMP TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Split mirando en la misma dirección de inicio.	⇒ ½ <b>TURN SPLIT JUMP SWITCH TO SPLIT:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Split mirando en la dirección opuesta al inicio.																																			
100	106	B5166 ⇒ B696	⇒ <b>SPLIT JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push	⇒ <b>SPLIT JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push Up																																			
101	106	B5167 ⇒ B697	⇒ ½ <b>TURN SPLIT JUMP TO PUSH UP:</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push	⇒ ½ <b>TURN SPLIT JUMP TO PUSH UP::</b> 3ª Punto 3. Aterrizaje en Push Up mirando en la dirección opuesta a la de inicio																																			
102	107	B604	<b>SWITCH SPLIT LEAP:</b> 1. Un salto de despegue de un pie. 2. Mientras están en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split. 3. Aterrizaje en el pie de la pierna delantera.	<b>SWITCH SPLIT LEAP:</b> 1. Un salto de despegue de un pie. 2. Pierna de liderazgo 45° mínimo al principio o antes del despegue. 3. Mientras están en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split. 4. Aterrizaje en el pie de la pierna delantera.																																			
103	108	B617	<b>SWITCH SPLIT LEAP ½ TURN TO PUSH UP:</b> 1. Un despegue de un pie Switch Split Leap. 2. Mientras están en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split. 3. Luego, el cuerpo se inclina y se prepara para aterrizar.	<b>SWITCH SPLIT LEAP ½ TURN TO PUSH UP:</b> 1. Un despegue de un pie Switch Split Leap. 2. Mientras están en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split. 3. Mientras está en el aire, el cuerpo gira 180°.																																			

			4. Aterrizando en Push up.	4. Luego, el cuerpo se inclina y se prepara para aterrizar. 5. Aterrizando en Push up.
104	108	B625	<b>SCISSORS LEAP ½ TURN:</b> 1. Un despegue de un pie con una pierna recta hacia adelante, girando 180°. 2. Mientras están en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split. 3. Aterrizando en <b>una pierna</b> .	<b>SCISSORS LEAP ½ TURN:</b> 1. Un despegue de un pie con una pierna recta hacia adelante, girando 180°. 2. <b>Pierna de liderazgo 45° mínima al principio o antes del despegue.</b> 3. Mientras están en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split. 4. Aterrizando en uno <b>o ambos pies.</b>

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
105	110	B647	<b>SCISSORS LEAP 1/2 TURN SWITCH TO SPLIT:</b> 2ª Punto 2. Mientras está en el aire, las piernas cambian <b>de s</b> para mostrar un Split, el cuerpo se inclina y se prepara para el aterrizaje.	<b>SCISSORS LEAP 1/2 TURN SWITCH TO SPLIT:</b> 2ª Punto 2. Mientras está en el aire, las piernas cambian para mostrar un Split, el cuerpo se inclina y se prepara para el aterrizaje.
106	110	B648	<b>SCISSORS LEAP 1/1 TURN SWITCH TO SPLIT:</b> 2ª Punto 2. Mientras está en el aire, las piernas cambian <b>de s</b> para mostrar un Split.	<b>SCISSORS LEAP 1/1 TURN SWITCH TO SPLIT:</b> 2ª Punto 2. Mientras está en el aire, las piernas cambian <b>de s</b> para mostrar un Split.

#### APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO C < Familia 7 >

107	111	C704	<b>2/1 TURNS:</b> 2ª Punto 2. Se realiza un giro <b>completo</b> (720°).	<b>2/1 TURNS:</b> 2ª Punto 2. Se realiza <b>doble</b> vuelta (720°).
108	111	C706	<b>3/1 TURNS:</b> 2ª Punto 2. Se realiza un giro <b>completo</b> (1080°).	<b>3/1 TURNS:</b> 2ª Punto 2. Se realiza <b>triple</b> giro (1080°).
109	113	C807	<b>FREE VERTICAL SPLIT WITH 2/1 TURNS:</b> 3ª Punto 3. Se realiza un giro <b>full</b> (720°).	<b>FREE VERTICAL SPLIT WITH 2/1 TURNS::</b> 3ª Punto 3. Se realiza <b>doble</b> vuelta (720°).

#### APÉNDICE 4: ELEMENTOS DE DIFICULTAD DESCRIPCIÓN GRUPO C < Familia 8 >

110	113	C815	<b>BALANCE 1/1 TURN::</b> 1ª y 2ª Punto 1. Un giro de equilibrio en el que una pierna se levanta para equilibrarse sagital o frontalmente y se apoya con <b>una</b> mano. 2. Se debe realizar un giro completo (360°). <b>Colocación opcional del brazo libre.</b>	<b>BALANCE 1/1 TURN:</b> 1ª y 2ª Punto 1. Un giro de equilibrio en el que una pierna se levanta hasta el equilibrio sagital o frontal y se apoya con la mano <b>(s)</b> . 2. Se debe realizar un giro completo (360°).
111	114	C817	<b>BALANCE 2/1 TURNS:</b> 1ª y 2ª Punto 1. Un giro de equilibrio en el que una pierna se levanta para equilibrarse sagital o frontalmente y se apoya con <b>una</b> mano. 2. Se deben realizar <b>2/4</b> vueltas completas (720°). <b>Colocación opcional del brazo libre.</b>	<b>BALANCE 2/1 TURNS:</b> 1ª y 2ª Punto 1. Un giro de equilibrio en el que una pierna se levanta hasta el equilibrio sagital o frontal y se apoya con la mano <b>(s)</b> . 2. Se deben realizar <b>dos</b> vueltas completas (720°).
112	114	C819	<b>BALANCE 3/1 TURNS:</b> 1ª y 2ª Punto 1. Un giro de equilibrio en el que una pierna se levanta para equilibrarse sagital o frontalmente y se apoya con <b>una</b> mano. 2. Se deben realizar <b>3/4</b> vueltas completas (1080°). <b>Colocación opcional del brazo libre.</b>	<b>BALANCE 3/1 TURNS:</b> 1ª y 2ª Punto 1. Un giro de equilibrio en el que una pierna se levanta hasta el equilibrio sagital o frontal y se apoya con la mano <b>(s)</b> . 2. Se deben realizar <b>tres</b> vueltas completas (1080°).
113	114	C826	<b>DOBLE ILUSIÓN:</b> 2ª Punto 2. Realizar <b>una ilusión (360°) vinculada con una primera ilusión.</b>	<b>DOBLE ILUSIÓN:</b> 2ª Punto 2. Realiza <b>dos ilusiones (720°) seguidas.</b>
	115	C828	<b>TRIPLE ILUSIÓN:</b> 2ª Punto 2. Realizar <b>una ilusión (1080°) vinculada con la segunda ilusión.</b>	<b>TRIPLE ILUSIÓN:</b> 2ª Punto 2. Realiza <b>tres ilusiones (1080°) seguidas.</b>
		C837	<b>DOBLE ILUSIÓN LIBRE:</b> 2ª Punto 2. Realiza <b>una Ilusión Libre (360°) vinculada con una segunda Ilusión Libre.</b>	<b>DOBLE ILUSIÓN:</b> 2ª Punto 2. Realiza <b>dos ilusiones libres (720°) seguidas.</b>
		C839	<b>TRIPLE ILUSIÓN LIBRE:</b> 2ª Punto 2. Realiza <b>una ilusión (1080°) vinculada con la segunda Ilusión Libre.</b>	<b>TRIPLE ILUSIÓN LIBRE:</b> 2ª Punto 2. Realiza <b>tres ilusiones libres (1080°) seguidas.</b>



114	118	Familia de gráficos 2	Familia de títulos 2: FUERZA ESTÁTICA (L-Support, Support, Straddle support, V-support, Planche) Correcto a STATIC STRENGTH (Support, V-Support, Planche/Straddle Planche) Family 2 STATIC STRENGTH (Support, V-support, Planche/Straddle Planche)
-----	-----	-----------------------	---

#	PG	Dónde	Texto actual publicado (INCORRECTO)	Nuevo texto a considerar (CORRECTO)
---	----	-------	-------------------------------------	-------------------------------------

<b>APÉNDICE 5: TABLA DE DIFICULTAD</b>																																																																						
115	118	Familia de gráficos 1, 2	REVISAR la tabla de Dificultad																																																																			
			<table border="1"> <tr> <td>150</td> <td>A151</td> <td>A152</td> <td>A153</td> <td>A154</td> <td>A155</td> <td>A156</td> <td>A157</td> <td>A158</td> <td>A159</td> <td>A160</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>230</td> <td>A231</td> <td>A232</td> <td>A233</td> <td>A234</td> <td>A235</td> <td>A236</td> <td>A237</td> <td>A238</td> <td>A239</td> <td>A240</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>440</td> <td>B441</td> <td>B442</td> <td>B443</td> <td>B444</td> <td>B445</td> <td>B446</td> <td>B447</td> <td>B448</td> <td>B449</td> <td>B450</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	150	A151	A152	A153	A154	A155	A156	A157	A158	A159	A160												230	A231	A232	A233	A234	A235	A236	A237	A238	A239	A240												440	B441	B442	B443	B444	B445	B446	B447	B448	B449	B450												
150	A151	A152	A153	A154	A155	A156	A157	A158	A159	A160																																																												
230	A231	A232	A233	A234	A235	A236	A237	A238	A239	A240																																																												
440	B441	B442	B443	B444	B445	B446	B447	B448	B449	B450																																																												
	120	Familia 4																																																																				

116	121	Dif. gráfico Familia 6	Familia de títulos 5: FORM JUMP (Air Turn, Free Fall, Gainer, Butterfly, Off Axis) Correct to FORM JUMP (Tuck, Cossack, Pike, Straddle/ frontal Split) Family 5 FORM JUMP (Tuck, Cossack, Pike, Straddle/Frontal Split) Mover elementos de la tabla de Dificultad como se muestra a continuación																																																																																																															
			<table border="1"> <tr> <td>650</td> <td>B651</td> <td>B652</td> <td>B653</td> <td>B654</td> <td>B655</td> <td>B656</td> <td>B657</td> <td>B658</td> <td>B659</td> <td>B660</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>660</td> <td>B661</td> <td>B662</td> <td>B663</td> <td>B664</td> <td>B665</td> <td>B666</td> <td>B667</td> <td>B668</td> <td>B669</td> <td>B670</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>670</td> <td>B671</td> <td>B672</td> <td>B673</td> <td>B674</td> <td>B675</td> <td>B676</td> <td>B677</td> <td>B678</td> <td>B679</td> <td>B680</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>680</td> <td>B681</td> <td>B682</td> <td>B683</td> <td>B684</td> <td>B685</td> <td>B686</td> <td>B687</td> <td>B688</td> <td>B689</td> <td>B690</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>690</td> <td>B691</td> <td>B692</td> <td>B693</td> <td>B694</td> <td>B695</td> <td>B696</td> <td>B697</td> <td>B698</td> <td>B699</td> <td>B700</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	650	B651	B652	B653	B654	B655	B656	B657	B658	B659	B660												660	B661	B662	B663	B664	B665	B666	B667	B668	B669	B670												670	B671	B672	B673	B674	B675	B676	B677	B678	B679	B680												680	B681	B682	B683	B684	B685	B686	B687	B688	B689	B690												690	B691	B692	B693	B694	B695	B696	B697	B698	B699	B700												
650	B651	B652	B653	B654	B655	B656	B657	B658	B659	B660																																																																																																								
660	B661	B662	B663	B664	B665	B666	B667	B668	B669	B670																																																																																																								
670	B671	B672	B673	B674	B675	B676	B677	B678	B679	B680																																																																																																								
680	B681	B682	B683	B684	B685	B686	B687	B688	B689	B690																																																																																																								
690	B691	B692	B693	B694	B695	B696	B697	B698	B699	B700																																																																																																								

<b>APÉNDICE 6: GLOSARIO</b>				
-----------------------------	--	--	--	--

117	124	Glosario "A"	"Secuencia de patrón de movimiento aeróbico" (secuencia AMP) Un recuento completo de 8 movimientos realizados con patrones de movimiento aeróbico. 8-counts = Conjunto	"Aerobic Movement Pattern Sequence/Set" (Secuencia AMP/Set) Un recuento completo de 8 movimientos realizados con patrones de movimiento aeróbico. 8-counts = Conjunto (Unidad)
118	124	Glosario "C"	"Elementos obligatorios" Debe incluir elementos de dificultad obligatorios en la rutina para el Grupo de Edad y la división de Desarrollo Nacional.	"Elementos obligatorios" Elementos de dificultad requeridos que deben incluirse en las rutinas (ND y AG). Para JR, debe realizar los elementos valorados requeridos.
119	125	Glosario "H"	"Alto impacto" Movimientos con ambos pies fuera del suelo por un momento. Por ejemplo: trotar, saltar, trotar, jack, etc.	"Alto impacto" Los movimientos con ambos pies están fuera del suelo por un momento. Por ejemplo: trotar, saltar, saltar, jack, etc.
120	126	Glosario "S"	"Senior" División Senior. Debe tener 18 años en el año de la competición.	"Senior" División Senior. Debe tener 18 años en el año de la competición.
121	126	Glosario "T"	"Turn" Cualquier rotación realizada con en contacto con el piso o línea vertical en	"Turn" Cualquier rotación realizada con en contacto con el piso o línea vertical en el

			el aire.	aire.
122	125	Glosario "★"	<b>"7-Pasos básicos"</b> Marcha, Trotar, Saltar, Levantar rodillas, Patada, Jack, Estocada (lunge)	<b>"7-Pasos básicos"</b> Marcha, Trote, Salto, Levantamiento de rodillas, Patada, <b>Jumping</b> Jack, Estocada (lunge)