

Gimnasia Acrobática



CÓDIGO DE PUNTUACIÓN 2025-2028

Aprobado por el Comité Ejecutivo de la FIG en febrero de 2024
Fecha de publicación: 22 abril 2024

VERSION ESPAÑOLA DESARROLLADA POR LA UPAG



Judging Support System

3D Sensing / AI x Gymnastics



Fujitsu Limited

<https://www.fujitsu.com/global/themes/data-driven/judging-support-system/>



FUJITSU

PREÁMBULO

La Federación Internacional de Gimnasia (la Fédération Internationale de Gymnastique – FIG) y el Comité Técnico de Gimnasia Acrobática tiene el agrado de presentar el Código de Puntuación ratificado para su implementación a partir del 1º de enero de 2025. El Código se rige por los Estatutos vigentes de la FIG, el Reglamento Técnico General y el Reglamento Técnico específico a la Gimnasia Acrobática. Las Reglas sobre Jueces de la FIG y las Reglas específicas para Jueces de ACRO también son documentos importantes que influyen en la Código. Las Tablas de Dificultad actualizadas y ampliadas se publican por separado, pero son parte integral del Código de Puntuación (CoP).

Ha sido respetado el deseo de un código estable, sin cambios drásticos. Por lo tanto, las modificaciones no impactan sustancialmente la preparación de los gimnastas. Las modificaciones simplifican aún más las reglas, haciéndolas más fáciles de entender.

Todos los aspectos de la evaluación artística han sido cuidadosamente revisados. Los criterios han sido sustancialmente reducidos y el método de evaluación se ha simplificado.

El objetivo es avanzar hacia una evaluación de la ejecución en tiempo real y tener competiciones sostenibles sin el uso de papel.

Las definiciones se han armonizado con otras disciplinas siempre que ha sido posible.



AGRADECIMIENTOS

En la reestructuración del Código de Puntuación para el ciclo de competición 2025-2028, se ha tenido un cuidado constante para mantener la filosofía de los creadores de la Gimnasia Acrobática, anteriormente conocida como Deportes Acrobáticos. Se han propuesto sistemas que recompensarán mejor la creatividad, la dificultad y el arduo trabajo de entrenadores y atletas. Las modificaciones deberían permitir que los recién llegados desarrollen rápidamente rutinas de alto nivel y les permitan participar con confianza y seguridad en competiciones internacionales junto a veteranos experimentados.

El Código de Puntos respeta y aprecia las contribuciones de las Federaciones Miembros, Comités Continentales, entrenadores y jueces expertos y deportistas senior en la modificación de las normas para competición y el enjuiciamiento.

Los miembros del Comité Técnico de Gimnasia Acrobática de la FIG que han trabajado en la revisión del Código de Puntuación durante el ciclo 2022 – 2024 son:

Sra. Rosy TAEYMANS	BEL	<i>Presidente</i>
Sr. Bernardo TOMAS	POR	<i>Vicepresidente</i>
Sra. Nikolina HRISTOVA	BUL	<i>Vicepresidente</i>
Sr. Frank BOEHM	GER	<i>Miembro</i>
Sra. Wieslawa MILEWSKA	POL	<i>Miembro</i>
Sr. Yuri GOLIAK	UKR	<i>Miembro</i>
Sra. Irina NIKITINA	RUS	<i>Miembro</i>
Sra. May MILLER	ISR	<i>Representante de los gimnastas</i>
Sr. Juan Antonio Leon Prados	ESP	<i>Traducción</i>

Por su ayuda, el Comité Técnico de Gimnasia Acrobática de la FIG está en deuda con el siguiente:

Se aprecia mucho la orientación y el apoyo del Presidente de la FIG, Morinari WATANABE. Sus consejos, así como la presión para el desarrollo e innovación de la disciplina, han sido invaluable para el progreso realizado durante el último ciclo.

Es de particular mención el consejo y apoyo del Secretario General Nicolas BUOMPANE y la asistencia del Sr. Rui VINAGRE como nuestro Gerente Deportivo. La generosidad de los Presidentes Técnicos de las otras disciplinas gimnásticas, su experiencia y las aportaciones de los Entrenadores han ayudado a dar forma a este Código.



Rosy Taeymans
Presidenta del CT ACRO FIG

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	7
SECCIÓN I - FINALIDADES Y METAS	8
Artículo 1: Propósitos y Metas	8
SECCIÓN II - EVENTOS Y COMPETICIONES	9
Artículo 2: Carácter de los eventos y competiciones	9
SECCIÓN III - ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE LA COMPETICIÓN	10
Artículo 3: Administración de competiciones	10
Artículo 4: El Jurado de Apelación	10
Artículo 5: El Jurado Superior	10
Artículo 6: Derechos y Obligaciones de los competidores	11
Artículo 7: Derechos y obligaciones de los entrenadores	12
SECCIÓN IV - JUECES	14
Artículo 8: Jurado Superior	14
Artículo 9: Composición de los Paneles de Jueces	14
Artículo 10: Derechos y Obligaciones de Jueces	15
Artículo 11: Responsables de los Paneles de Jueces	16
Artículo 12: Jueces de Dificultad	17
Artículo 13: Jueces de Artístico y de Ejecución	18
Artículo 14: Uniforme de jueces	19
SECCIÓN V - ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN DE EJERCICIOS	20
Artículo 15: Estructura de los Ejercicios	20
Artículo 16: Duración de los Ejercicios	20
Artículo 17: Composición de los Ejercicios	20
Artículo 18: Características de los ejercicios de Equilibrio	21
Artículo 19: Requisitos Especiales para Parejas en los Ejercicios de Equilibrio.....	22
Artículo 20: Requisitos Especiales para Grupos en los Ejercicios de Equilibrio.....	23
Artículo 21: Faltas de Tiempo para Parejas/Grupos y Elementos Individuales.....	25
Artículo 22: Características de los Ejercicios Dinámicos	26
Artículo 23: Requisitos Especiales para Grupos en los Ejercicios Dinámicos	26
Artículo 24: Faltas en Ejercicios Dinámicos	27
Artículo 25: Características de los Ejercicios Combinados	27
Artículo 26: Requisitos Especiales para Ejercicios Combinados	27
Artículo 27: Realización de Elementos Individuales en todos los Ejercicios	28



SECCIÓN VI - ARTÍSTICO	29
Artículo 28: Artístico	29
Artículo 29: Asociaciones / Diferencia de Altura	29
Artículo 30: Actuación / Coreografía	30
Artículo 31: Expresión	30
Artículo 32: Creatividad	30
Artículo 33: Musicalidad	30
Artículo 34: Vestimenta de Competición (ver apéndice 5)	31
Artículo 35: Accesorios y Ayudas	31
SECCIÓN VII - EJECUCIÓN Y MÉRITO TÉCNICO	33
Artículo 36: Ejecución y Mérito Técnico	33
SECCIÓN VIII - DIFICULTAD	34
Artículo 37: Dificultad	34
Artículo 38: Hojas de Tarifa	34
Artículo 39: Nuevo Elementos	36
SECCIÓN IX - EVALUACIÓN DE EJERCICIOS	37
Artículo 40: Evaluación	37
Artículo 41: Notas y Puntuación	37
Artículo 42: Penalizaciones sobre la Nota Total	38
ARTÍCULO 43: Apelaciones en contra de la Nota de Dificultad	38
SECCIÓN X - TABLAS DE ERRORES Y PENALIZACIONES	40
ARTÍCULO 44: Penalizaciones del CJP y DJ	40
ARTÍCULO 45: Evaluación Artística	41
ARTÍCULO 46: Faltas técnicas	41
APÉNDICES	44
APÉNDICE 1 Pautas para la puntuación de Ejecución y Artístico	44
APÉNDICE 2 Definición de Elementos	51
APÉNDICE 3 Procedimiento para la medición	53
APÉNDICE 4 Notación abreviada	56
APÉNDICE 5 Atuendo – Directrices EDUCATIVAS	62
APÉNDICE 6 Glosario de Términos	64



INTRODUCCIÓN

1. El Código de Puntos (COP) sirve como contrato entre el CT - ACRO, gimnastas, entrenadores y jueces para la participación en competiciones de Gimnasia Acrobática. Puede ser necesario aclarar la interpretación de algunos artículos de vez en cuando, y estas aclaraciones se comunicarán a las Federaciones Miembro a través de boletines oficiales publicados.
2. En caso de cualquier contradicción entre el Código de Puntuación y los Reglamentos Técnicos, prevalecerán los Reglamentos Técnicos.
3. En todos los casos de interpretación del texto, la versión en inglés tendrá prioridad.
4. La FIG, de acuerdo con los Reglamentos Técnicos, tiene los derechos de autor de todas las publicaciones. En cumplimiento con las leyes de derechos de autor, la FIG otorga permiso para traducir y publicar el Código de Puntuación del inglés a otros idiomas. Una copia de los textos en todos los idiomas permitidos debe ser entregada a la FIG en formato electrónico.
5. El contenido de este Código de Puntuación toma en cuenta las directrices del Comité Ejecutivo de la FIG y sus Comisiones constituyentes. El propósito y los objetivos detallados en la Sección 1 reflejan la particular atención prestada por el CT ACRO de la FIG al informar el Código de Puntuación y la razón de ser de la acción.
6. Las Federaciones Nacionales pueden ajustar las reglas para eventos internos para satisfacer sus necesidades de desarrollo particulares.
7. Todos los eventos de la Unión Continental e internacionales aprobados por la FIG deben observar estrictamente todas las reglas detalladas en los Reglamentos Técnicos y el Código de Puntuación, a menos que se acuerde lo contrario por escrito con el CT ACRO de la FIG.
8. El Código de Puntuación debe aplicarse sin discriminación contra la participación debido a género, raza, religión o antecedentes culturales. Existen restricciones de edad para ciertos eventos.
9. Los eventos para atletas con discapacidades serán bienvenidos y apoyados.



SECCIÓN I

FINALIDADES Y OBJETIVOS

Artículo 1: Propósitos y Objetivos

- 1.1 El propósito principal del Código de Puntuación es asegurar, inspirar y fomentar el desarrollo de todos los aspectos de la Gimnasia Acrobática.
- 1.2 El Código de Puntuación y las Tablas de Dificultad trabajan juntos para proporcionar un medio objetivo de estructurar, organizar y evaluar todos los eventos de la disciplina competitiva de la Gimnasia Acrobática.
- 1.3 Los gimnastas y entrenadores de Gimnasia Acrobática encontrarán en el Código de Puntuación y sus documentos relacionados unas guías útiles para el entrenamiento previo a la competición y la creación de ejercicios.
- 1.4 El Código de Puntuación proporciona un marco para que los recién llegados al deporte desarrollen el conocimiento y las habilidades que les permitirán participar en competiciones nacionales e internacionales. Además, el Código busca guiar y contribuir a la mejora continua del conocimiento y las habilidades de los atletas, entrenadores y jueces de alto nivel.
- 1.5 Para mejorar la comprensión de aquellos involucrados en las diferentes disciplinas de la gimnasia, la estructura y terminología dentro de este Código de Puntuación se han armonizado, siempre que sea posible, con las aplicadas en otras disciplinas.
- 1.6 El Código de Puntuación tiene como objetivo proporcionar reglas fácilmente comprensibles para ayudar a los espectadores a compartir el disfrute de ver a los atletas de clase mundial. El primario objetivo del código de Puntos es asegurar, inspirar y alentar el desarrollo de todos los aspectos de Gimnasia Acrobática.



SECCIÓN II EVENTOS Y COMPETICIONES

Artículo 2: Carácter de los eventos y competiciones

Eventos

- 2.1 Hay cinco categorías de eventos incluidas en las competiciones de Gimnasia Acrobática.
- Parejas Femeninas
 - Parejas Masculinas
 - Parejas Mixtas (Portor Hombre, Ágil, Mujer)
 - Grupos Femeninos o Tríos
 - Grupos Masculinos o Cuartetos
- 2.2 Tipos de competiciones:
- Clasificatorias
 - Clasificación por Equipos (Ver RT: Reglamento Técnico)
 - Finales
- 2.3 Los detalles de los tipos de competición en los que pueden aparecer las diferentes categorías de eventos y las regulaciones para organizar y gestionar las competiciones se proporcionan en los artículos generales de los Reglamentos Técnicos de la FIG.
- 2.4 Las reglas para la participación en competiciones también se proporcionan en los Reglamentos Técnicos de la FIG. Algunas están elaboradas en el Código de Puntuación. Las regulaciones específicas para la Gimnasia Acrobática se proporcionan en los Reglamentos Técnicos para Gimnasia Acrobática (RT, Sección 5).



SECCIÓN III

ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE LA COMPETICIÓN

Artículo 3: Administración de competiciones

Ver TR Sección 1

Artículo 4: El Jurado de Apelación

- 4.1 El Jurado de Apelación garantiza el cumplimiento de los Estatutos de la FIG, Reglamentos Técnicos, Medios, Publicidad y otras Normas y Pautas de la FIG.
- 4.2 Deberes del Jurado de Apelación (Ver TR Sección 1)

Artículo 5: El Jurado Superior

- 5.1 Deberes del Jurado Superior (Ver TR Sección 1)
- 5.2 El Jurado Superior supervisa todos los aspectos de una competición, desde la preparación hasta la conclusión. Esto incluye: la coordinación con la federación anfitriona y todas las personas enumeradas en el Artículo 3; la preparación del equipamiento y las instalaciones para el entrenamiento y la competición; la supervisión de la conducta de los atletas, entrenadores, jueces y oficiales durante el entrenamiento y la competición; la gestión de los jueces; y la evaluación del evento después de la clausura de los pabellones de competición.
- 5.3 En los eventos de la FIG, el Jurado Superior normalmente está compuesto por el Presidente del Comité Técnico y los otros seis miembros del Comité Técnico de ACRO de la FIG. Véase también las Normas Específicas para cada evento.
- 5.4 Los miembros del Jurado Superior **no** deben tener responsabilidades relacionadas con sus equipos nacionales durante todo el período de la competición.
- 5.5 Con la excepción de asuntos relacionados con sanciones disciplinarias, todas las decisiones del Jurado Superior son definitivas durante la competición. Estas decisiones serán completamente evaluadas inmediatamente después de la competición y cualquier error grave de juicio será rectificado.

Responsabilidades del Jurado Superior (Además de lo mencionado en la Sección 1 del RT)

- 5.6 Supervisar el proceso de medición de la talla, para asegurar que se realice de acuerdo con los detalles descritos en el Apéndice 3.
- 5.7 Nombrar a un delegado para que esté presente durante la una nueva medición de cualquier competidor que cause o sea probable que cause decisiones controversiales, o a solicitud del Personal Médico por cualquier motivo.
- 5.8 El Jurado Superior puede permitir una pausa y reinicio de un ejercicio si hay un fallo en el sistema de sonido o si la música comienza en el lugar incorrecto.



Artículo 6: Derechos y Obligaciones de los Competidores

Derechos de los Competidores

- 6.1 Para competir en solo una categoría de eventos en cualquier competición.
- 6.2 Para ser provisto de instalaciones de entrenamiento seguras, en condiciones comparables a las que se usarán durante la competición.
- 6.3 Para ser informado por el entrenador y el Jefe de Delegación del horario de entrenamiento. Al menos una sesión debe ser en el tapiz de competición en la sala de competición y, siempre que sea posible, con iluminación de televisión.
- 6.4 Para calentar antes de la ejecución de cada ejercicio, de acuerdo con el horario, en un tapiz reglamentario con condiciones comparables (excepto la iluminación de televisión) a las de la sala de competición, con no más de 6 parejas o grupos en el tapiz al mismo tiempo.
- 6.5 Para reiniciar un ejercicio cuando, debido a razones fuera de su control, el ejercicio no se pueda completar (por ejemplo, se corta la electricidad durante la ejecución).

Obligaciones de los Competidores

- 6.6 Conocer, observar y adherirse a los Estatutos vigentes, el Reglamento Técnico y Antidopaje, el Código de Puntos y el Juramento de los Atletas.
- 6.7 Cumplir con las regulaciones de edad vigentes para el evento en particular, definidas en el Reglamento Técnico.
- 6.8 Ser cortés con los oficiales, sus propios entrenadores y los de otros, con los demás competidores y con los espectadores, y comportarse con dignidad, integridad y deportividad en todo momento.
- 6.9 Conocer y adherirse al horario de entrenamiento y competición.
- 6.10 Estar listo para la competición, con la vestimenta correcta, al menos una hora antes de la hora indicada en el programa y estar listo para la ejecución a la hora programada. El Director Técnico, con el permiso del Jurado Superior, tiene el derecho de adelantar una sesión si se producen retiros.
- 6.11 Seguir todas las instrucciones de los oficiales de la competición.
- 6.12 No hacer marcas en el tapiz de competición para ayudarse en la ejecución.
- 6.13 Presentarse a la ceremonia de medallas a tiempo y según las reglas vigentes.
- 6.14 Presentarse para la medición de la talla en el momento y lugar designados.



Sanciones

- 6.15 El incumplimiento de un competidor de cualquiera de las regulaciones resultará en una advertencia o sanción del Presidente del Jurado Superior.
- 6.16 No presentarse a una ceremonia de medallas o el incumplimiento deliberado de las reglas para la presentación en el podio resultará en las siguientes sanciones de acuerdo con la sección 1 del Reglamento Técnico:
- Se perderá la medalla y el premio en dinero.
 - Las clasificaciones de la competición serán revisadas.
 - Las medallas y el premio en dinero se otorgarán según las nuevas clasificaciones.
- 6.17 En circunstancias excepcionales, como enfermedad, el Presidente del Jurado Superior puede excusar la ausencia de una ceremonia de medallas sin penalización.
- 6.18 Una segunda ofensa de cualquier tipo resultará sancionada.
- 6.19 Los competidores que no se presenten para la medición en el momento solicitado o que obstruyan la medición (intentando hacer trampa) al no seguir las instrucciones para la medición o intenten obtener una medición favorable por cualquier medio, serán descalificados de la participación en la competición.

Artículo 7: Derechos y obligaciones de los entrenadores

El Derechos de Entrenadores

- 7.1 A ser informado del orden de actuación de los competidores según lo determinado por sorteo.
- 7.2 Recibir un horario de entrenamiento que permita un mínimo de 2 horas de entrenamiento, en una o dos sesiones por día, durante los dos días previos al inicio de la competición.
- 7.3 Ser provisto de instalaciones de entrenamiento seguras, con equipamientos idénticos a los que se utilizarán durante la competición.
- 7.4 Recibir documentación sobre los horarios de entrenamiento y competición y tener acceso a las puntuaciones diariamente durante las competiciones. Cada entrenador de equipo también tiene derecho a un lugar designado, cerca del podio, para observar el ejercicio de su competidor durante la competición.
- 7.5 En eventos mundiales, ser informado antes del inicio de la competición, en un momento y lugar designados, de cualquier problema con las Hojas de Tarifas que pudiera afectar los Requisitos Especiales o el valor de dificultad de un ejercicio.

Obligaciones de Entrenadores

- 7.6 Actuar en todo momento con honestidad, integridad y deportividad, y en el mejor interés del deporte de la Gimnasia Acrobática.
- 7.7 Comportarse de manera respetuosa, cortés y educada hacia todos los competidores, jueces, entrenadores y oficiales, y operar de acuerdo con los Derechos Humanos, las Leyes de Protección Infantil y el Código de Ética de la FIG.
- 7.8 Asegurar la seguridad propia y la de otros competidores.
- 7.9 Conocer y adherirse estrictamente a los Reglamentos Técnicos, Antidopaje y de Publicidad, los Códigos de Disciplina y Ética y el Código de Puntos.



- 7.10 **No** realizar contacto verbal, por teléfono móvil u otro medio con los jueces de ningún equipo durante los períodos de calentamiento o competición. La infracción resultará en la descalificación inmediata del juez o jueces involucrados para la sesión de competición en particular, acompañada de una advertencia formal tanto para el juez como para el entrenador.
- 7.11 Es responsabilidad del entrenador asegurarse de que las Hojas de Tarifas estén correctas antes de su entrega.
- 7.12 Informar al SJ por razones excepcionales, de cualquier pequeño ajuste en el contenido del ejercicio, a través de dibujos, con valores, al menos 30 minutos antes del inicio de la competición.
- 7.13 Usar su uniforme nacional en tapiz de competición.

Sanciones

- 7.14 Quienes no cumplan con las reglas ya sea haciendo trampa, influyendo en la puntuación de un juez, utilizando comportamiento o lenguaje abusivo hacia los competidores, otros entrenadores, jueces u oficiales, o distrayendo la atención de las actuaciones de los atletas, serán expulsados inmediatamente del recinto de competición por el Jurado Superior. Se emite una advertencia oficial al entrenador y al país. Su regreso queda a discreción del Jurado Superior.
- 7.15 Una segunda ofensa resultará en sanciones.
- 7.16 Las advertencias se mantienen durante todo el ciclo para todos los eventos oficiales de la FIG. Por ejemplo, si un entrenador recibe una advertencia por una violación grave de las reglas en el Campeonato Mundial y una segunda advertencia en otro evento de la FIG en el mismo ciclo, la segunda advertencia es una propuesta automática a la Fundación de Ética en Gimnasia para una sanción.
- 7.17 Los entrenadores que no vistan su uniforme nacional durante la competición deberán abandonar la zona de competición.
- 7.18 Las sanciones se aplican a los entrenadores y federaciones de acuerdo con el Código de Disciplina y el Código de Ética de la FIG.



SECCIÓN IV

JUECES

Artículo 8: Jurado Superior

8.1 El Jurado Superior es compuesto de máximo:

- El Presidente del Comité Técnico
- 2 Expertos en Dificultad
- 2 Expertos en Artístico
- 2 Expertos en Ejecución

8.2 En las competiciones de clase mundial de la FIG, los miembros del Jurado Superior son normalmente miembros del Comité Técnico de Gimnasia Acrobática. En ausencia de un miembro del Comité Técnico, se puede designar un sustituto para el Jurado Superior de entre los jueces de Categoría 1 o 2 (con prioridad para jueces de categoría 1).

Artículo 9: Composición de los Paneles de Jueces

9.1 Un panel de jueces para Gimnasia Acrobática se compone de:

9.1.1 Campeonatos de Mundo y Juegos Mundiales:

- | | |
|---------------------------------------|-----|
| ▪ 1 Responsable del Panel de Jueces | CJP |
| ▪ 2 Jueces de Dificultad | DJ |
| ▪ 6 Jueces de Ejecución | EJ |
| ▪ 6 Jueces de Artístico | AJ |
| ▪ 2 <i>Jueces de Línea (Opcional)</i> | LJ |
| ▪ 1 <i>Juez de Tiempo (Opcional)</i> | TJ |

9.1.2 Todos los Eventos Multideportivos, Campeonatos Mundiales Juniors, Campeonatos Continentales y Copas del Mundo

- | | |
|---------------------------------------|-----|
| ▪ 1 Responsable del Panel de Jueces | CJP |
| ▪ 2 Jueces de Dificultad | DJ |
| ▪ 4 o 6 Jueces de Ejecución | EJ |
| ▪ 4 o 6 Jueces de Artístico | AJ |
| ▪ 2 <i>Jueces de Línea (Opcional)</i> | LJ |
| ▪ 1 <i>Juez de Tiempo (Opcional)</i> | TJ |

9.2 El procedimiento para los nombramientos y sorteos de jueces para eventos específicos se detalla en las Reglas Específicas para Jueces de Gimnasia Acrobática, Artículo 3.

9.3 Cuando el número de jueces lo permite, los Jueces de Tiempo y Línea son designados de entre aquellos jueces que no fueron sorteados para officiar en los paneles.

9.4 Todos los jueces de Gimnasia Acrobática deben tener la capacidad para comunicarse en un idioma oficial. Si no es inglés, entonces debe tener al menos un conocimiento funcional del inglés.



Artículo 10: Derechos y Obligaciones de los Jueces

Derechos

- 10.1 Todos los jueces tienen derecho a ser respetados por su conocimiento y experiencia como jueces en el área de responsabilidad adoptadas, siempre que trabajen de acuerdo con los Códigos de Ética de la FIG y Código de Disciplina y otras normas.

Obligaciones de los Jueces ANTES de la competición

- 10.2 A estar en posesión de un Brevet FIG válido.
- 10.3 Estar preparado para la competición antes de llegar al evento mediante el estudio del Código de Puntos, la formación relevante para los jueces publicada en la plataforma STS, los Reglamentos Técnicos, las Reglas de los Jueces y el Código de Ética y Disciplina.
- 10.4 Antes de su envío, ayudar a sus propios entrenadores nacionales a verificar todas las Hojas de Tarifa de sus propias federaciones.
- 10.5 Llevar las hojas oficiales de puntuación de la ejecución y artístico de los jueces a la competición (cuando la misma no esté utilizando un sistema electrónico para juzgar).
- 10.6 Asistir a todos los seminarios programados, practicar durante todas las sesiones de puntuación y reuniones de instrucción antes, durante y después de la competición. El incumplimiento de esto resultará en la descalificación para officiar, a menos que el Jurado Superior acepte circunstancias atenuantes.

Obligaciones de los Jueces DURANTE la competición

- 10.7 Conocer el Juramento de los Jueces y apoyar sus valores y estar presente en su declaración pública durante la ceremonia de apertura.
- 10.8 Observar estrictamente los Reglamentos Técnicos, el Código de Puntos, las Reglas de los Jueces y el Juramento de los Jueces. El incumplimiento de esto resultará en una advertencia verbal del Presidente del Jurado Superior, que puede ser a través de un CJP. En caso de una segunda infracción en esta competición o en cualquier competición subsecuente dentro del ciclo, el juez será sancionado de acuerdo con las Reglas de los Jueces de la FIG vigentes y el Código de Ética y Disciplina.
- 10.9 Usar el uniforme oficial. Los jueces no podrán officiar si no están en el uniforme correcto.
- 10.10 No tener ninguna otra responsabilidad durante la competición.
- 10.11 No contactar a ningún entrenador o gimnasta por ningún método durante las sesiones de calentamiento o competición. El contacto resultará en la descalificación inmediata para juzgar la sesión de competición en particular y será acompañado de una advertencia formal.
- 10.12 Seguir todas las directivas del Jurado Superior y del CJP. De lo contrario, puede resultar en una advertencia o sanción.
- 10.13 Estar en su lugar para juzgar a tiempo y no abandonar sus puestos, no hablar ni hacer señas de ninguna manera a otros jueces, espectadores, entrenadores o competidores durante una competición. Cualquier infracción será desafiada y resultará en una advertencia o sanción inmediata.
- 10.14 Cuando no haya un sistema de puntuación electrónico, mantener un registro escrito, incluyendo notación abreviada (ver Apéndice 4), de cómo se evaluó cada ejercicio. Debe ser presentado al CJP o al Jurado Superior.



- 10.15 Los jueces deben introducir sus **deducciones** en el sistema de puntuación de forma independiente entre sí, inmediatamente después del final de un ejercicio.
- Los jueces no pueden cambiar sus puntuaciones después de haber sido registradas, a menos que el CJP dé permiso. (Todos los cambios son registrados por el CJP y se consideran durante el análisis de la competición).
 - Se puede solicitar la corrección de una puntuación si hubo un error en el registro de una marca.
- 10.16 Permanecer en sus lugares de juzgamiento al final de una ronda de competición y durante las ceremonias de premiación hasta que el Presidente del Jurado Superior diga que pueden irse.

Artículo 11: Responsable del Panel de Jueces

- 11.1 El procedimiento para nombrar a los CJP se detalla en las Reglas Específicas de Jueces para Gimnasia Acrobática.
- 11.2 Los nombramientos de los CJP se comunican a las Federaciones nacionales y al Comité Organizador correspondiente por el Presidente del CT ACRO, a través de la Secretaría de la FIG.
- 11.3 Deben actuar éticamente en todo momento, siguiendo las políticas de los Códigos de Ética y Disciplina de la FIG.
- 11.4 Deben seguir las indicaciones del Jurado Superior.
- 11.5 Cada CJP gestiona y supervisa la evaluación de un panel durante toda la competición. La composición del panel cambia para cada categoría de evento. Cada CJP debe estar preparado para arbitrar en las 5 categorías en gimnasia acrobática.
- 11.6 Si hay suficientes jueces en un evento de la FIG, los CJP serán asistidos por jueces de Tiempo y Línea.

Obligaciones de CJP antes de la competición

- 11.7 Haber estudiado el Código de Puntos, las Reglas de Jueces, los Estatutos y las Regulaciones Técnicas relacionadas.
- 11.8 Organizar, supervisar, ayudar y guiar el trabajo de los Jueces de Dificultad en la verificación de la exactitud de las Hojas de Tarifas para los ejercicios que se realizarán durante la competición.
- 11.9 Asegurarse de que los Jueces de Dificultad completen la verificación de las Hojas de Tarifas al menos 8 horas antes del inicio de la competición.
- 11.10 Si las hojas de tarifas para dificultad se juzgan en una plataforma digital, los archivos deben ser revisados por su precisión y orden correcto. Si aún están en papel, debe asegurarse de que todas las Hojas de Tarifas estén en orden de competición y hayan sido copiadas y distribuidas a las personas pertinentes.
- 11.11 Informar y asesorar al Jurado Superior sobre cualquier problema que surja durante el período de preparación previo a la competición.

Obligaciones del CJP durante competición

El CJP DEBE:

- 11.12 Prepara el panel de jueces para una entrada ordenada al área de competición para una sesión de competición o ceremonia de premiación y autoriza la salida de los jueces del área de competición después de despedirse del presidente del Jurado Superior.
- 11.13 Da la señal que autoriza a los competidores a comenzar su rutina de competición.



- 11.14 Mantiene un registro de lo que se ha realizado.
- 11.15 Da una puntuación E (usada como puntuación de control).
- 11.16 Cronometra el ejercicio y anota los pasos fuera de los límites del tapiz. (Pueden recibir asistencia de los jueces de **Tiempo y Línea**).
- 11.17 Decide, en colaboración con los jueces de dificultad, las **penalizaciones** a aplicar a la puntuación final.
- 11.18 Aplica penalizaciones a la puntuación final de la actuación de acuerdo con los artículos 44.2.
- 11.19 Recibe las calificaciones de los jueces, y verifica la amplitud entre las mismas.
- 11.20 Responde a cualquier juez que se levante para indicar un error en el registro de una calificación.
- 11.21 Interviene:
- Cuando los jueces de dificultad no pueden resolver un problema relacionado con el valor de dificultad de un elemento o la puntuación D de acuerdo con los artículos 44.3.
- 11.22 Interviene:
- Si un juez de línea no ha visto una falta.
 - Si el juez de tiempo ha cometido un error.
- 11.23 Resuelve una puntuación antes del inicio de la actuación de los siguientes competidores, a menos que haya un problema grave y no haya tiempo suficiente para ello. En este caso:
- El CJP solicita que se registre una puntuación **provisional**.
 - El CJP informa al presidente del Jurado Superior que será necesaria una acción al final de la sesión de competición y antes de cualquier ceremonia de premiación.
- 11.24 Libera las puntuaciones D, E, A, puntuación final y penalizaciones para su exhibición pública, a menos que la puntuación sea detenida por el presidente del Jurado Superior dentro del tiempo permitido, o solicita que se muestre una puntuación provisional si se necesita tiempo para investigar una consulta.
- 11.25 Al final de cada día de competición, informa por escrito al Jurado Superior sobre cualquier problema identificado en el panel.

Artículo 12: Jueces de Dificultad

- 12.1 En el Campeonato del Mundo habrá 2 DJ de dos federaciones diferentes para cada categoría.

Responsabilidades de los Jueces de Dificultad antes Competición

- 12.2 En los eventos de la FIG, bajo la dirección y el apoyo del CJP, los Jueces de Dificultad (DJ) deben reunirse para confirmar el valor de dificultad propuesto de cada elemento de los ejercicios de los competidores según se declara en las hojas de tarifas. El CJP solicitará la ayuda de los Expertos en Dificultad del Jurado Superior cuando no se pueda resolver un problema.
- 12.3 En los eventos mundiales de la FIG, en el lugar y tiempo designados, los DJ informan a los entrenadores sobre cualquier inexactitud en el valor de dificultad declarado de los elementos a realizar. Cualquier consecuente ajuste en las hojas de tarifas por parte de los entrenadores debe ser acordado con los jueces de dificultad al menos 90 minutos antes del inicio de la competencia.



- 12.4 Las inexactitudes que se encuentren en la Hojas de Tarifa durante la competición se corregirán en el momento en que se identifique el error, incluso si el entrenador no fue notificado antes del inicio de la competencia. Sin embargo, tales errores por parte de un juez de dificultad pueden resultar en sanciones.
- 12.5 Los DJ calculan el valor de dificultad propuesto para el ejercicio. Después de determinar el valor, las hojas de tarifas deben ser firmadas y fechadas por los DJ.
- 12.6 Los DJ aseguran que las hojas de tarifas están completas.

Responsabilidades de los Jueces de Dificultad durante Competición

- 12.7 Evaluar colaborativamente el valor de dificultad y la Nota de Dificultad de los ejercicios realizados en estricta conformidad con el Código de Puntos.
- 12.8 Decidir colaborativamente con el Presidente del panel de jueces sobre las penalizaciones que se aplicarán a la puntuación final.
- 12.9 Registrar en las Hojas de Tarifas (en línea o en papel):
 - Elementos realizados
 - Ajustes del valor de dificultad cuando sea necesario
 - Errores de tiempo (en la casilla correcta de la Hoja de Tarifa)
 - Revisar el Valor Total de Dificultad y la Nota D
- 12.10 Identificar las penalizaciones que se restarán de la puntuación final por los DJ, de acuerdo con los Artículos 44.3.
- 12.11 Si no se puede resolver un problema relacionado con el Valor de Dificultad de un elemento o la Nota D, se solicita la asistencia del CJP. Si el sistema persiste, el Experto del Jurado Superior correspondiente y el Presidente del SJ (si es necesario) toman la decisión final. El asunto debe resolverse antes del inicio de la actuación del siguiente competidor. Si esto es imposible, se registra una puntuación provisional hasta el final de la rotación, debiendo resolverse antes de cualquier ceremonia de premiación.
- 12.12 Si aún se usa papel, al final de cada competición clasificatoria y después de la Final, las Hojas de Tarifas se devuelven al Jurado Superior con el propósito de análisis posterior a la competición.

Artículo 13: Jueces de Artístico y de Ejecución

- 13.1 Para los eventos de la FIG, los jueces de Artístico y Ejecución son asignados a los paneles por sorteo. (Consultar Regulaciones Específicas para Jueces 2025)
- 13.2 Los jueces de Artístico evalúan los ejercicios realizados por su mérito artístico en estricta conformidad con el Código de Puntos, utilizando la hoja de Artístico (en línea o en papel).
- 13.3 Los jueces de Ejecución evalúan los ejercicios realizados en busca de fallos técnicos en estricta conformidad con el Código de Puntos.
- 13.4 Los ejercicios se evalúan sin discusión con ninguna otra persona.
- 13.5 Si se comete un error al registrar una nota electrónicamente, el juez se pone de pie inmediatamente para indicar el error al CJP, quien actuará de acuerdo con el Artículo 11.21. El CJP solicitará la presentación del registro escrito de errores proporcionado por el juez como justificación para la solicitud.



- 13.6 A excepción de lo señalado en el Artículo 13.5, no se permite ningún otro cambio de la nota después de su registro, a menos que el supervisor o el presidente del SJ soliciten al juez reconsiderar la misma en caso de una puntuación imposible. El cambio no es obligatorio, el juez puede rechazarlo. Sin embargo, una negativa a reconsiderar una nota puede resultar en advertencias y sanciones. El registro escrito de errores cometidos por el juez será solicitado inmediatamente y la situación será revisada en el análisis de la competición.

Artículo 14: Uniforme de los jueces

- 14.1 El Comité Técnico de ACRO de la FIG debe usar el uniforme de la FIG en todas las competencias y eventos oficiales.
- 14.2 Los jueces deben usar el uniforme oficial siguiendo la Normativa General para Jueces al actuar en una competición. Ver documento de la FIG.



SECCIÓN V - ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN DE EJERCICIOS

Artículo 15: Estructura de los Ejercicios

Principios Generales

- 15.1 Los competidores realizan 3 tipos de ejercicios: Equilibrio, Dinámico y Combinado, cada uno con sus propias características.
- 15.2 Todos los ejercicios deben realizarse con música en un tapiz elástico de gimnasia de 12x12 metros que cumpla con las Normas de Aparatos de la FIG. Para los ejercicios de equilibrio y combinados, los cuartetos pueden usar una colchoneta (ver Normas de Aparatos) para asistir en las recepciones desde las pirámides. (ver restricción Art. 20.19)
- 15.3 Los ejercicios deben comenzar desde una posición estática, estar coreografiados de principio a fin y terminar en una posición estática. Estas posiciones estáticas no pueden formar parte de un elemento de dificultad.
- 15.4 Las parejas/grupos deben incluir en los ejercicios solo elementos que puedan realizar con total seguridad y con un alto nivel de dominio técnico.
- 15.5 La estructura de un ejercicio es parte de su artístico.
- 15.6 Hay Requisitos Especiales y restricciones para la estructura de cada ejercicio. Todos los Requisitos Especiales deben cumplirse con los elementos declarados en la Hoja de Tarifa.

*Excepción: Si se realiza un elemento diferente al declarado por el entrenador en la Hoja de Tarifa para obtener dificultad, los gimnastas **no** recibirán el valor de dificultad de este elemento, pero el elemento contará para el cumplimiento de SR (Requisito Especial).*
- 15.7 Cuando **no** se realiza ningún elemento (con Valor de Dificultad), el resultado final es DNS y no se otorgará puntuación.

Artículo 16: Duración de los Ejercicios

- 16.1 Todos los ejercicios de Equilibrio y Combinados tienen una duración máxima de 2 minutos y 30 segundos; los ejercicios Dinámicos tienen una duración máxima de 2 minutos. No existe una duración mínima. El cronometraje relacionado con todos los ejercicios (inicio del ejercicio, duración del ejercicio) se realizará en incrementos de un segundo antes de aplicar la penalización del CJP.
- 16.2 La primera nota de la música indica el comienzo del tiempo del ejercicio (no el pitido). El final de un ejercicio es la **posición estática** de los compañeros, que debe coincidir con el final de la música.

Artículo 17: Composición de los Ejercicios

- 17.1 Todos los ejercicios están compuestos por elementos de pareja/grupo característicos del ejercicio.
- 17.2 Los Ejercicios de Equilibrio deben demostrar fuerza, equilibrio, flexibilidad y agilidad.
- 17.3 Los Ejercicios Dinámicos deben mostrar vuelos por el aire a partir de lanzamientos, impulsos, lanzamientos hacia arriba y vuelos antes de su captura.



- 17.4 Los Ejercicios Combinados deben demostrar elementos característicos tanto de los Ejercicios de Equilibrio como de los Ejercicios Dinámicos.
- 17.5 El número de elementos para la **dificultad** está limitado a un máximo de **8** elementos de pareja/grupo en todos los ejercicios.
- 17.6 Hay Requisitos Especiales (SR) para la composición de cada ejercicio.
- 17.7 En todos los ejercicios, la pareja o grupo debe realizar el número y tipo requerido de elementos de pareja característicos para el ejercicio en particular.
- 17.8 En todos los ejercicios, los elementos individuales pueden realizarse para obtener crédito de dificultad. Sin embargo, **no** son obligatorios. Deben seleccionarse de las Tablas de Dificultad.
- 17.9 En **todos** los ejercicios, el número **máximo** de elementos individuales que pueden realizarse para obtener crédito de dificultad por cada compañero es **3**.
- Los elementos individuales con una posición estática (por ejemplo, arabesque o apoyo de manos invertido) deben realizarse sin apoyo/ayuda de los compañeros para ser considerados con valor de dificultad. Estos elementos deben mantenerse durante **2 segundos**.
- Los elementos individuales pueden realizarse por separado o en serie, pero no pueden superponerse. Por ejemplo, si se realiza un arco atrás hacia spagat, y en ese momento se mantiene el spagat, cuenta como un solo elemento, no como dos elementos separados.
- 17.10 En todos los ejercicios, la realización de un elemento prohibido resultará en una penalización de 1.0 por cada violación. Un elemento prohibido no cuenta para la Dificultad ni para los Requisitos Especiales.
- 17.11 En un ejercicio, los elementos idénticos (de pareja, grupo o individuales) se acreditan para la dificultad **solo una vez**. Los elementos idénticos repetidos no se consideran para el cumplimiento de los Requisitos Especiales. Para ser considerados como "idénticos", el elemento debe ser idéntico en **todos** los aspectos.
- 17.12 Los valores de dificultad de los elementos de pareja, grupo e individuales están definidos en las Tablas de Dificultad.

Artículo 18: Características de los Ejercicios de Equilibrio

- 18.1 La característica de los Ejercicios de Equilibrio es que los compañeros permanecen en contacto en todo momento durante la realización de los elementos de pareja/grupo.
- 18.2 Todos los elementos de pareja/grupo realizados para obtener valor de dificultad deben declararse en la Hoja de Tarifa y deben mantenerse durante un mínimo de **3** segundos.
- 18.3 Cuando una elevación (mount) o un movimiento (motion) se declara valor de dificultad, la posición final debe mantenerse durante 3 segundos.
- 18.4 Cuando un Portor(es) o un ágil está en una posición que no recibe valor de dificultad, debido a repetición o restricción, o porque tiene un valor de "0" en las Tablas de Dificultad, no se otorga dificultad adicional por la posición estática o el movimiento del compañero. (Excepción: Art. 20.16).
- 18.5 **No** se permite que el Ágil/Portor utilice un punto de apoyo adicional o diferente en la posición estática durante un movimiento (motion)/transición para que se le acredite con dificultad.



Artículo 19: Requisitos Especiales para Parejas en los Ejercicios de Equilibrio

- 19.1 Los ejercicios en pareja deben incluir un mínimo de **5** Elementos de Equilibrio. Cada elemento debe tener un valor de dificultad mínimo de 1.
Si este SR no se cumple, hay una penalización de 1.0 por **cada** elemento que falte.
- 19.2 El Ágil debe realizar al menos 1 pino (apoyo de manos invertido) sin ser ayudado, elegido de cualquier posición en la tabla de pinos o apoyos invertidos de manos en las Tablas de Dificultad.
Si este SR no se cumple, hay una penalización de 1.0.

Restricciones para Parejas

- 19.3 Durante todo el ejercicio, el **ágil** puede recibir valor de dificultad para la misma posición:
- **2** veces para una posición estática.
 - **2** veces durante un movimiento (motion) del Portor.

No se otorgará valor de dificultad adicional al Ágil ni al Portor a menos que el Ágil se mueva a una posición diferente con valor de dificultad.

- 19.4 No se pueden realizar más de **3** elementos de dificultad en serie o en sucesión inmediata.
- 19.5 El Portor **no** puede repetir un movimiento (motion)/levantamiento (mount) idéntico en el mismo ejercicio, independientemente de la posición que adopte el Ágil en la posición estática.
- 19.6 El Ágil puede cambiar de posición una vez durante un movimiento (motion) de la base.

Aclaraciones para Parejas

- 19.7 Definición de un elemento de dificultad: Ver Apéndice 2.
- Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor.
 - Elevación o Mount (incluyendo la posición estática del Ágil y la posición del Portor).
 - Movimiento o Motion del Ágil + Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor.
 - Posición inicial del Ágil + Motion del Portor + Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor.
 - Posición inicial del Ágil + Motion del Ágil + Motion del Portor + Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor.
- 19.8 Al final de un movimiento (motion) hacia el suelo por el Portor, por ejemplo, al sentarse o realizar spagat, una mano o manos usadas para asistir el movimiento deben elevarse del suelo para mantener la posición estática. Si la mano permanece en el suelo durante el mantenimiento de la posición estática, se aplica una penalización técnica de 0.5 por **apoyo adicional**.



Artículo 20: Requisitos Especiales para Grupos en los Ejercicios de Equilibrio

- 20.1 Debe haber un mínimo de **2** pirámides separadas (construcciones separadas), cada una seleccionada de diferentes categorías de las Tablas de Dificultad.
Si este SR no se cumple, hay una penalización de 1.0 por **cada** pirámide faltante.
- 20.2 Debe haber un mínimo de 3 posiciones estáticas.
Si este SR no se cumple, hay una penalización de 1.0 por **cada** posición estática que falte.
- 20.3 Un pino o **apoyo de manos invertido sin ser ayudado**, elegido de cualquier posición de la tabla de paradas de manos en las Tablas de Dificultad, debe ser realizada por el Ágil como mínimo en 1 pirámide. (Este Requisito Especial **no puede** ser cumplido por el medio actuando como Ágil).
Si este SR no se cumple, se aplica una penalización de 1.0.

Restricciones para Grupos

- 20.4 En 1 pirámide estática o en una pirámide transicional con un máximo de **3** posiciones de base, se permite un valor de dificultad para un máximo de **4** posiciones estáticas con la siguiente excepción: Las pirámides de categoría 2 (2 Ágiles trabajando) pueden hacer un máximo de **3** posiciones estáticas.
- 20.5 El Ágil puede recibir valor de dificultad para la misma posición en todo el ejercicio:
- 2 veces para una posición estática.
 - 2 veces para una transición.
- 20.6 El número máximo de pirámides separadas en todo el ejercicio es **4**.
- 20.7 Pirámides de categoría 1 en Tríos: Solo se permite **1** transición en esta categoría.

Aclaraciones para Grupos

- 20.8 Se permiten pirámides adicionales en el ejercicio siempre que se cumpla el SR (20.1). Sin embargo, **todas** las pirámides realizadas deben ser de una categoría diferente.
- 20.9 En el ejercicio de Equilibrio y el ejercicio Combinado, solo se puede reclamar el valor de dificultad para **una posición de base de un mismo recuadro** de las TOD **en todo** el ejercicio.
- En una pirámide con más de una posición de base dentro de un mismo recuadro, solo se otorga el valor de la posición de base **de mayor valor**.
- 20.10 Una pirámide transicional se considera como 1 pirámide.
- 20.11 En las pirámides transicionales, la primera pirámide de base realizada determina la categoría de la pirámide.
- 20.12 **Las pirámides de categoría 2** son pirámides con 2 Ágiles trabajando. En esta categoría especial, uno de los Ágiles puede cambiar de posición y recibir el valor de dificultad completo por el movimiento y la nueva posición estática, incluso si la posición del segundo Ágil y la base permanece sin cambios. Sin embargo, si el segundo Ágil no cambia de posición, recibe el valor de dificultad por la posición estática mantenida solo una vez. (La posición de la base también recibe el valor de dificultad solo una vez).
- 20.13 Pirámides de **categoría 2**: Cuando el Ágil y el Medio (segundo Ágil) se mueven al mismo tiempo, se considera 1 movimiento. Sin embargo, cuando el Ágil y el Medio (segundo Ágil) se mueven en diferentes momentos, se considera como movimientos diferentes. (Ej.: si el Ágil se mueve, luego el Medio, luego la base, se considera como 3 movimientos).
Cuando el Ágil y el Medio (segundo Ágil) realizan la misma posición estática al mismo tiempo, se considera como 1 posición estática.



Pirámides Transicionales

20.14 Definición:

En una pirámide transicional, la posición de la base debe cambiar de **un recuadro** a otro. Volver al mismo recuadro no está permitido según el Artículo 20.9. Para la evaluación de toda la pirámide transicional (con un máximo de 3 posiciones de base permitidas), se otorgan todos los valores de base.

20.15 Se otorga valor adicional de dificultad para una transición de las bases, solo cuando se realiza desde una posición mantenida de 3 segundos a otra posición mantenida de 3 segundos.

20.16 Las transiciones deben realizarse sin que ningún compañero desmonte la pirámide y vaya al suelo o pase del suelo al compañero.

Durante la transición, el Ágil:

- Puede estar en una posición estática con valor.
- Puede estar en una posición sin valor. (Esto es una excepción del Artículo 18.4)
- Puede moverse (con o sin valor) a la siguiente posición estática.

20.17 En una pirámide transicional:

- Cuando el Ágil no cambia de posición durante una transición de las bases, la posición inicial se utiliza para determinar el valor de dificultad del Ágil.

No es requisito que el ágil mantenga la misma posición durante el movimiento y en la pirámide final. Por ejemplo, un ágil puede estar en una posición de stadler durante la transición y luego moverse hacia un apoyo de manos invertido para la posición final.

- Cuando un ágil realiza un movimiento **durante** una transición, el valor de dificultad de la transición se calcula como:
 - Valor de la posición de comienzo del Ágil,
 - más el movimiento (motion) del Ágil,
 - más el valor de transición de las Bases,
 - más el valor de la posición final del mantenimiento estático del Ágil y el valor de la posición de la Base
- Cuando un ágil está en una posición SIN valor durante una transición, el valor de dificultad del Ágil es cero (0) **PERO se da el valor de la transición de las Bases.**

20.18 **Definición de un elemento:** (Ver apéndice 2)

- Posición Estática del Ágil + Posición de la Base
- Posición Estática del Ágil y/o el Medio + Posición de la Base.
- Movimiento (motion) del Ágil y/o del Medio + Posición Estática del Ágil y/o Medio + Posición de la Base
- Posición de salida del Ágil + transición de la Base (s) + Posición estática del Ágil + Posición de la nueva Base
- Posición de salida del Ágil + movimiento (motion) del Ágil + transición de la Base (s) + Posición estática del Ágil + Posición de la nueva Base.
- Elevación (Mount) + posición estática del ágil + posición de la Base.



20.19 Cuartetos: Se permite una colchoneta para las recepciones en los ejercicios de Equilibrio y Combinado, si ésta se sitúa en contacto con el perímetro del tapiz de competición. La colchoneta debe permanecer en el lugar durante todo el ejercicio. El entrenador es el responsable para ubicarla y retirarla antes e inmediatamente después del ejercicio respectivamente.

Artículo 21: Faltas de Tiempo para Parejas/Grupos y Elementos Individuales

- 21.1 Si se declara una posición estática de 3 segundos y se realiza una posición de 1 o 2 segundos:
- Se aplica una falta de tiempo de 0.6 o 0.3, respectivamente.
 - El elemento recibe el valor de dificultad.
 - El elemento cuenta para los Requisitos Especiales. Esta regla también se aplica a una posición estática posterior a un movimiento (motion).
 - Si ocurren fallos técnicos, se aplican las deducciones por los jueces de Ejecución.
- 21.2 Si se intenta una posición estática de 3 segundos, pero no se completa:
- No se le otorga valor de dificultad y se aplica la falta de tiempo máxima (0.9) por los jueces de Dificultad.
 - El elemento **no** se considera para los Requisitos Especiales.
 - Los jueces de Ejecución aplican deducciones por cualquier fallo técnico que ocurra, penalizan con 0.5 por no completar el elemento y con 1.0 por una caída.
- 21.3 Durante la construcción de un elemento de equilibrio de pareja o grupo, antes de que todos los compañeros estén en su lugar y antes de que el Ágil esté en una posición con valor (independientemente de si se reclama o no el valor de dificultad del elemento), un "deslizamiento" o caída en esta fase de escalada o construcción **no** recibe faltas de tiempo. Si se aplican las deducciones técnicas apropiadas. El elemento puede repetirse para obtener su valor de dificultad.

Elementos individuales

- 21.4 Si se intenta un elemento individual con una posición estática, pero se mantiene solo por 1 segundo, se le otorga valor de dificultad. Sin embargo, se aplica una falta de tiempo de 0.3 (Artículo 44.3) y los jueces de Ejecución aplican las deducciones técnicas pertinentes.
- 21.5 Si se comienza un elemento individual con una posición estática pero no se completa, el elemento no se considera para dificultad. Los jueces de Dificultad aplican una falta de tiempo de 0.6 (Artículo 44.3). Los jueces de Ejecución aplican deducciones por cualquier fallo técnico que ocurra y 0.5 por no completar el elemento o 1.0 por una caída.



Artículo 22: Características de los Ejercicios Dinámicos

- 22.1 Los competidores deben demostrar vuelos asistidos e individuales, utilizando una variedad de direcciones, rotaciones, giros y diferentes formas corporales.
- 22.2 La característica de los elementos dinámicos es que involucran vuelos y se usan contactos breves entre compañeros para asistir o interrumpir dichos vuelos.
- 22.3 Las recepciones o aterrizajes en el suelo pueden ser asistidos o no. Sin embargo, se debe demostrar control en su realización.
- 22.4 Todas las capturas deben demostrar control. Serán aplicadas faltas técnicas por pérdidas de control.
- 22.5 En elementos dinámicos se permiten enlaces (links) dinámicos realizados en inmediata sucesión (tempo) sin parada o preparación adicional desde 1 elemento al siguiente.
- 22.6 Todos los compañeros deben estar involucrados activamente para que un elemento sea evaluado para la dificultad.
Asistir una recepción al suelo puede considerarse como un rol activo

Artículo 23: Requisitos Especiales para ejercicios Dinámicos

- 23.1 Debe haber un mínimo de 6 elementos de pareja o grupo con fase de vuelo, y con un valor mínimo de dificultad de 1.
Si no se cumple este SR, se aplica una penalización de 1.0 por cada elemento que falte.
- 23.2 Debe haber un mínimo de 2 capturas.
Si no se cumple este SR, se aplica una penalización de 1.0 por cada captura que falte.

Restricciones para Parejas y Grupos

- 23.3 Las siguientes restricciones afectan al valor de dificultad de un ejercicio:
- No se evaluarán más de 3 capturas horizontales para obtener dificultad (wrap, cradle...). Las posiciones de salida y final de los elementos Swing y Cannonball no son consideradas como posiciones horizontales.
 - No se evaluarán más de 3 enlaces (links) en un ejercicio.
No se evaluarán más de 3 posiciones idénticas de salida para obtener dificultad
- Excepciones:**
- 1) **No** existe restricción en el uso de **plataforma** como posición de salida en grupos.
 - 2) Se pueden valorar hasta **4 posiciones de salida idénticas** desde "**manos bajas**" para obtener dificultad.
(manos bajas: ver notación abreviada en apéndice 4)
- Se evalúa un máximo de 4 elementos para obtener dificultad, realizados en serie o en sucesión inmediata, y puede hacerse **solo 1 vez**.
 - No se evaluarán más de 4 recepciones (Desmontajes MÁS elementos Dinámicos) en el suelo para obtener dificultad.

Restricciones adicionales para Cuartetos

- 23.4 Las siguientes restricciones afectan el valor de dificultad de un ejercicio en Cuartetos
- Un cambio de compañeros durante la fase de vuelo **no** se considera un elemento idéntico al mismo elemento sin cambio de compañeros.
 - Solo se evaluará para dificultad 2 elementos lanzando al compañero por los otros 3 actuando juntos.
 - Solo se evaluará para la dificultad 1 elemento con la captura de 1 compañero por los otros 3 actuando juntos.
 - Solo se evaluará para la dificultad 1 captura horizontal (independientemente de la variante).
 - Solo se evaluará para la dificultad 1 elemento ejecutado por el Cuarteto actuando como **dos parejas** simultáneamente. Los valores de dificultad de los elementos en pareja se suman. (Los valores se toman de las Tablas de Dificultad para Parejas).



Artículo 24: Faltas en Ejercicios Dinámicos

- 24.1 Si un elemento dinámico se inicia y no se completa:
- El valor de dificultad del elemento se pierde.
 - El elemento no se considera para Requisitos Especiales.
 - Los Jueces de Ejecución toman las deducciones técnicas pertinentes y penaliza con 0.5 por no completar un elemento o con 1.0 si hay una caída.
- 24.2 Si se completan todas las fases de un elemento dinámico, pero el compañero es capturado sin control:
- Se otorga el valor de dificultad del elemento.
 - El elemento se considera para Requisitos Especiales.
 - Los Jueces de Ejecución aplican una penalización de 0.5 por un error grave. Si el compañero cae tras una captura o recepción, se aplica una penalización de 1.0.

Artículo 25: Características de Conjunto Ejercicios

- 25.1 Los Ejercicios Combinados están compuestos por elementos característicos tanto de los Ejercicios de Equilibrio como de los Dinámicos.
- 25.2 El valor de dificultad de los elementos de Equilibrio en pareja y en grupo no debe exceder el doble del valor de los elementos dinámicos o, viceversa, el valor de dificultad de los elementos dinámicos no debe exceder el doble del valor de los elementos de equilibrio.

Por ejemplo, si los elementos dinámicos en pareja/grupo tienen un valor de 60, entonces a los elementos de equilibrio no se les dará un valor de dificultad superior a 120 y viceversa. Si no se logra este equilibrio, el valor de dificultad que exceda la cantidad permitida, sea cual sea la mayor, no se considerará.

Artículo 26: Requisitos Especiales para Ejercicios Combinados

- 26.1 Debe haber un mínimo de **3** posiciones estáticas y **3** elementos dinámicos. Cada elemento debe tener un valor de dificultad mínimo de 1.
Si no se cumple este Requisito Especial, hay una penalización de 1.0 por cada elemento faltante.
- 26.2 Debe haber un mínimo de 1 captura.
Si no se cumple este Requisito Especial, hay una penalización de 1.0.
- 26.3 Debe haber al menos 1 pino o apoyo de manos invertido sin ser ayudado, a elegir de cualquier posición en la tabla de apoyos de manos realizada por el Ágil. Este Requisito Especial no puede ser cumplido en grupos por el medio actuando como Ágil.
Si no se cumple este Requisito Especial, hay una penalización de 1.0.

Restricciones

- 26.4 Se aplican todas las restricciones de ejercicios de Equilibrio y Dinámico.

Excepciones:

- **Parejas:** Si una serie es una combinación de elementos de Equilibrio y Dinámico, se pueden realizar 4 elementos para la dificultad en esta serie.
- No se evaluarán más de 3 recepciones (Desmontajes **MÁS** elementos dinámicos) en el suelo para obtener dificultad.



Artículo 27: Realización de Elementos Individuales en todos los Ejercicios

27.1 Solo los elementos individuales realizados simultáneamente o a modo de “cascada” por los compañeros se consideran para obtener dificultad. Los elementos y la cantidad de elementos realizados por cada compañero pueden ser diferentes.

Ejemplo:

Trio: Portor 1: RF⁰ (3 elementos)

Portor 2: Valdez (1 elemento)

Ágil: Spagat (1 elemento)

Número total de elementos = 3 (*Portor 1 realiza el número máximo de 3 elementos permitidos*)

27.2 Los **3** elementos individuales que cuentan para la dificultad deben estar declarados en las Hojas de Tarifa. **Todos** los elementos individuales en una serie **deben** ser declarados en la hoja de tarifa y recibirán dificultad. Si un elemento individual se repite o no se declara, los elementos que le siguen **no** recibirán dificultad.

Ejemplo:

1) *Rondada – flic-flac – salto extendido = serie = 3 elementos.*

*Esta serie cumple el máximo número de elementos y **todos** estos 3 elementos deberán declararse en la TS para recibir dificultad.*

27.3 Si un compañero no realiza un elemento individual, los elementos realizados por el/los otro/s compañero/s no recibirán valor de dificultad.

27.4 Todos los diferentes elementos individuales realizados por los compañeros y que cuentan para el valor de dificultad en un ejercicio se suman y se promedian según el número de compañeros, para determinar el valor de dificultad de los elementos individuales. El resultado se redondeará al número entero más próximo y cuando sea igual o superior a 0.5 se redondea al entero superior.

$$\frac{\text{Suma de elementos realizados}}{\text{Numero de compañeros}}$$

27.5 La ejecución de los elementos individuales (individualmente o en serie) de cada gimnasta se evalúa por separado con una deducción máxima de 1.0 para cada gimnasta.

Ejemplo 1:

Ágil: R_Mortal = 1 serie (2 elementos): deducción máx 1 punto.

1er Portor: R_Flic-Flac_Mortal = 1 serie (3 elementos): deducción máx 1 punto.

2º Portor: R_Flic-Flac_Mortal extendido = 1 serie (3 elementos): deducción máx 1 punto.

Ejemplo 2:

Elementos realizados por separado (no en una serie):

Ágil: 1) Valdez 2) Pino de cabeza 3) Mortal 360° a spagat

1er Portor: 1) Flic-Flac a rodilla 2) Pino de cabeza 3) Mortal 360° a frontal

2º Portor: 1) Valdez a rodilla 2) Pino 3) Pino 360°

*En este caso **cada elemento de cada gimnasta** es evaluado por separado*

27.6 Si se empieza un elemento individual, pero no se completa:

- No se da el valor de dificultad del elemento
- Los Jueces de Ejecución penalizarán con 0.5 por no completar el elemento (si se caen, se penaliza con 1.0).

En algunos casos, se aplican faltas de tiempo en elementos individuales que requieren un mantenimiento estático; p.e. apoyo de cabeza invertido (Pino de cabeza).



SECCIÓN VI ARTÍSTICO

Artículo 28: Artístico

Principios Generales

- 28.1 El Artístico se relaciona con la estructura coreográfica y el diseño de un ejercicio, así como con la variedad de contenido, incluyendo la selección de elementos de dificultad y su distribución de principio a fin durante el ejercicio. También incluye la relación entre compañeros, el movimiento y la música.
- 28.2 Una actuación artística refleja las cualidades únicas del estilo, la expresión y la musicalidad de la pareja o grupo. Es la capacidad de trascender todos los requisitos del deporte para conmover al público.
- 28.3 El ejercicio es presentado a espectadores y jueces. Debe establecer una identidad particular para cada pareja y grupo, y ser realizado por la coreografía.
- 28.4 La pareja/grupo debe dirigirse a su posición de inicio por el camino más corto. Después de la posición final, los atletas son libres de celebrar, saludar al público y salir del tapiz.
- 28.5 La evaluación artística comienza desde el inicio del ejercicio y termina con la posición final. La marcha de entrada debe ser por el camino más corto, de manera simple, natural y **relajada**, sin coreografía **y sin música**. ¡Nada de marchar!
- 28.6 El final del ejercicio debe coincidir con el final de la música y ser una posición estática, que se tiene que **mantener** por un momento.
- 28.7 No se pueden hacer marcas en el tapiz para ayudar en la realización del ejercicio.
- 28.8 Los atletas deben actuar sin la ayuda de entrenadores o asistencia física.
- 28.9 Debe mantenerse un buen espíritu deportivo durante todo el tiempo en el área de competición.
- 28.10 La siguiente posición se considera indecente (deducción del CJP 0.3):



Artículo 29: Asociación / Diferencias de Altura

- 29.1 Debe existir una relación lógica (**madurez**, nivel de **preparación física y técnica** en habilidades, danza y movimientos, equilibrio en la actuación dentro de la pareja) y una proyección de la **conexión entre los compañeros**.
- 29.2 Los compañeros deben tener la capacidad de ir más allá de su propia relación para **conmover al público**.
- 29.3 **La diferencia de altura** entre los gimnastas debe ser estéticamente lógica de acuerdo con el nivel y la categoría (ver Apéndice 3).

El CJP aplicará una penalización sobre la nota final según el Apéndice 3.



Artículo 30: Actuación / Coreografía

- 30.1 La coreografía se define como la planificación de los movimientos del cuerpo, tanto gimnásticos como artísticos, en el espacio, nivel y tiempo, así como en relación con los otros compañeros. Es la vinculación estética de los elementos de dificultad mediante un flujo continuo, conexiones y movimientos, por ejemplo, entradas y salidas, pasos coreográficos, saltos y giros.
- 30.2 Los elementos de dificultad y la coreografía deben utilizar el espacio y el suelo.
- 30.3 Los compañeros deben mostrar unidad mediante movimientos **sincronizados**.
- 30.4 La coreografía debe demostrar **originalidad** y crear una **identidad personal** para la unidad.
- 30.5 Los movimientos deben realizarse con **amplitud**, utilizando la mayor cantidad de espacio posible, o deben ejecutarse con sutileza y matices según lo indique la música.

Artículo 31: Expresión

- 31.1 Todos los miembros de la pareja/grupo deben demostrar capacidad de **proyectar emoción**.
Se deben evitar expresiones faciales extremas e imitaciones en playback.
Se debe evitar una actitud extremadamente agresiva, descortés y despectiva.
- 31.2 Deben **mantener** su emoción **durante toda** la actuación.
- 31.3 Debe haber una **armonización de la expresión** entre los compañeros.

Artículo 32: Creatividad

- 32.1 Muestra imaginación, **originalidad**, **inventiva**, inspiración.
- 32.2 **Formas especiales y diferentes de entrar y salir de los elementos** (entradas y salidas).
- 32.3 **Variedad** en la composición, **diferentes tipos** de elementos **y elementos raramente usados**.

Artículo 33: Musicalidad

- 33.1 Todos los ejercicios deben estar coreografiados para **armonizar** lógica y estéticamente con el ritmo y el estado de ánimo del acompañamiento musical, respetando las frases musicales y los acentos utilizados.
- 33.2 La **fluidez** del ejercicio debe ser continuo, sin interrupciones entre la coreografía y los elementos de dificultad. Se permiten pausas lógicas que no interrumpan la fluidez del ejercicio.

ACOMPAÑAMIENTO MUSICAL

- 33.3 Todos los ejercicios se realizan con música. Se pueden usar música y letras (palabras) respetando el código de ética de la FIG. Las letras inapropiadas (es decir, sexuales, ofensivas, agresivas, violentas...) están prohibidas.
- 33.4 La reproducción de la música debe ser de la más alta calidad.



- 33.5 Una buena selección musical ayudará a establecer la estructura, el ritmo y el tema del ejercicio.
- 33.6 Si los competidores no comienzan o detienen su ejercicio porque la música es incorrecta o hay otro fallo técnico, se les permite reiniciar el ejercicio sin penalización. Si el problema no puede ser rectificado de inmediato, el Director Técnico, con el acuerdo del Presidente del SJ, tiene la discreción de reprogramar el ejercicio al final del grupo.
- 33.7 Un ejercicio no puede ser repetido una vez completado.

Artículo 34: Vestimenta de Competición (ver apéndice 5)

- 34.1 Los gimnastas deben usar vestimenta de gimnasia no transparente. La vestimenta debe ser elegante y complementar el carácter artístico del ejercicio y no debe requerir ningún ajuste durante el ejercicio. Las mujeres pueden competir con leotardos, unitardos de una pieza o leotardos con faldas. Los hombres pueden competir con unitardos de una pieza o leotardos con pantalones cortos o largos de gimnasia.
- 34.2 Las parejas deben usar vestimenta idéntica o complementaria.
- 34.3 Se permiten mallas debajo de los leotardos y faldas. Los leotardos pueden ser con o sin mangas, pero leotardos estilo danza con tirantes estrechos no están permitidos.
- 34.4 El aspecto de "tutú de ballet", "falda hawaiana" y "estilo a modo de vestido" está prohibido. La falda debe estar integrada en el leotardo (no debe ser removible).
- 34.5 Por razones de seguridad, no se permite ropa suelta, accesorios levantados ni adornos.
- 34.6 Toda la vestimenta debe ser modesta, incluyendo el uso de ropa interior adecuada. El escote no debe estar más abajo de la mitad del esternón por delante, ni por debajo de la línea inferior de los omóplatos en la espalda. El encaje y el material transparente en el torso **deben** estar completamente forrados.
- 34.7 Están prohibidos los diseños provocativos, de traje de baño, con textos o fotografías.
- 34.8 Los competidores pueden competir con o sin calzado, el cual debe ser de color carne, blanco o del color de los pantalones, limpio y en buen estado. Cuando los hombres usen pantalones, **deben** usar calzado (zapatillas de gimnasia y/o calcetines).
- 34.9 Los gimnastas deben llevar identificación nacional. (Véanse las reglas de vestimenta y publicidad de la FIG para el ciclo 2025-2028).
- 34.10 Cada infracción de la vestimenta de competición es penalizada por el CJP.

Artículo 35: Accesorios y Ayudas

- 35.1 No se permite el uso de joyas visibles, incluidos los pendientes.
- 35.2 Las lentejuelas, piedras, fajines y encajes deben estar integrados en la tela de la vestimenta de competencia o sujetos de manera segura, pero cualquier lesión que ocurra como consecuencia de no estarlo es responsabilidad del entrenador y del atleta. ¡Por razones de seguridad, el diámetro de las piedras está limitado a un máximo de 10 mm!
- 35.3 Las horquillas, pasadores, bandas y cintas, si se usan, deben estar bien sujetas. Solo se permiten accesorios de cabello de personajes si están hechos de tela y sujetos al cabello.



- 35.4 No se permite pintarse la cara, cualquier **maquillaje** debe ser **modesto** y no representar un personaje teatral (animal o humano).
- 35.5 No se permite el uso de equipos como cinturones o cintas para la cabeza para ayudar en la ejecución de elementos. Se recomienda que tapes adhesivos y vendajes de refuerzo sean del color de la piel. Cualquier refuerzo excepcional, como una rodillera que no sea de color neutro, puede usarse sin penalización si la federación solicita un permiso especial al presidente del SJ o al Delegado Técnico.
- 35.6 Cada infracción es penalizada por el CJP. (Art. 44.2.10)



SECCIÓN VII EJECUCIÓN Y MÉRITO TÉCNICO

Artículo 36: Ejecución y Mérito Técnico

Principios Generales

- 36.1 La ejecución se refiere a la calidad de la realización técnica de un ejercicio, no a la técnica utilizada.
- 36.2 Cada ejercicio se evalúa por su cercanía a los criterios de perfección en la ejecución.
- 36.3 Los jueces de Ejecución consideran la amplitud y la corrección técnica de cada elemento realizado. Esto se refiere a la cantidad de extensión, tensión corporal y amplitud del movimiento, es decir, cuánto del máximo espacio posible se utiliza en la realización del elemento.
- 36.4 Criterios de Evaluación
- Eficiencia de la ejecución técnica.
 - Corrección de líneas y formas.
 - Amplitud en la ejecución de elementos de pareja/grupo, elementos individuales y elementos coreográficos, extensión en elementos de equilibrio y máximas fases de vuelo en elementos dinámicos.
 - Estabilidad de los elementos estáticos.
 - Confianza y efectividad en capturas, elevaciones y lanzamientos.
 - Control en las recepciones



SECCIÓN VIII DIFICULTAD

Artículo 37: Dificultad

- 37.1 La dificultad de un ejercicio se determina considerando los elementos utilizados en la composición de un ejercicio.
- 37.2 Los valores de dificultad se dan solo para elementos de pareja, grupo e individuales.
- 37.3 Los Valores de Dificultad para elementos de pareja, grupo e individuales se proporcionan en las Tablas de Dificultad de la FIG para Gimnasia Acrobática, que se publican por separado.
- 37.4 El nivel de dificultad que pueden realizar los seniors es “abierto”, es decir, sin límites. Sin embargo, la ejecución de elementos de alta dificultad no puede compensar una mala ejecución, que se penaliza de acuerdo con la Tabla de Fallos Técnicos.
- 37.5 Solo se puede dar valor de dificultad para elementos que se declaran en las Hojas de Tarifa y se realizan durante la competición. Estos elementos deben seleccionarse de las Tablas de Dificultad.
- 37.6 En Ejercicios Combinados se aplican regulaciones especiales (25.2).
- 37.7 En todos los ejercicios, los jueces de dificultad aplican penalizaciones sobre la nota final por cada violación de Requisitos Especiales, la ejecución de elementos prohibidos, elementos individuales y de pareja/grupo que no se mantienen el tiempo requerido y por elementos de dificultad realizados en un orden diferente al representado en las Hojas de Tarifa.
- 37.8 En los Ejercicios de Equilibrio y Combinado, los elementos declarados como mantenimientos estáticos de 3 segundos en las Hojas de Tarifa serán evaluados por los Jueces de Dificultad como mantenimientos estáticos de 3 segundos. Si el elemento se mantiene durante menos de 3 segundos, los DJs aplican las correspondientes faltas de tiempo (detalles ver sección X, Art 44.3). Las penalizaciones por falta de tiempo se deducen de la nota final.

Artículo 38: Hojas de Tarifa

- 38.1 Una Hoja de Tarifas es la declaración ilustrada, generada por ordenador y utilizando los dibujos oficiales, de los elementos de dificultad individuales, en pareja y en grupo que deben realizarse. El valor de la dificultad, el número de la página y el número del elemento en las Tablas de Dificultad deben acompañar a cada elemento. Deben declararse los mantenimientos estáticos, así como la dirección del salto, la cantidad de rotación y los grados de giro.
- 38.2 Es responsabilidad del entrenador preparar las Hojas de Tarifa para que sean correctas y precisas.
- 38.3 Las delegaciones deben presentar **1** Hoja de Tarifa por cada ejercicio a realizar y por cada pareja y grupo del equipo nacional de la siguiente manera:
- Clasificaciones y Finales – En la acreditación o mediante el proceso publicado en el Plan de Trabajo.
 - Cambios para las Finales – Hasta 1 hora después de finalizar su competición clasificatoria (excepto si hay información diferente en el Plan de Trabajo).
- 38.4 Las Hojas de Tarifas deben ser presentadas personalmente por el Jefe de Delegación (o delegados/entrenadores designados) durante la inscripción o mediante el proceso publicado en el Plan de Trabajo. Su presentación es registrada por el Comité Organizador.



Penalización por entrega tardía:

- a) En caso de no presentar hasta un día (24 horas) después de la fecha y hora de “entrega en mano”, sin el visto bueno, se aplicará una multa de **100 CHF** por cada Hoja de Tarifa (TS) faltante.
- b) Las Hojas de Tarifa presentadas a menos de un día (24 horas) antes del inicio de la competición implicará en que al equipo (o Pareja/grupo) no se le permitirá comenzar.

En circunstancias especiales, las Hojas de Tarifa pueden ser aceptadas por correo electrónico.

- 38.5 Las Hojas de Tarifas deben ser utilizadas y dibujadas de la manera prescrita. Se proporciona un ejemplo en las Tablas de Dificultad. Los formatos no oficiales e ilegibles serán devueltos para ser redibujados.

(Se acepta el formato de la Hoja de Tarifas proporcionado por "Acro Companion").

- 38.6 Los elementos de Pareja/Grupo y los elementos individuales **deben aparecer juntos** en el orden correcto en que serán realizados.

Si los elementos incluidos en la Hoja de Tarifas no se realizan en el orden declarado, los DJs aplicarán una penalización de 0.3 por orden incorrecto en la puntuación final.

- 38.7 Solo los elementos utilizados para la dificultad deben incluirse en la Hoja de Tarifa. Si se declaran más elementos, los primeros 8 cuentan para la dificultad.

- 38.8 Solo los elementos que se declaren en las Hojas de Tarifas y que se realicen serán evaluados para la dificultad y para los SR. En el ejercicio Dinámico, se puede declarar un máximo de 1 elemento alternativo en la Hoja de Tarifa. En el ejercicio Combinado, se puede declarar un máximo de 1 elemento dinámico alternativo en la Hoja de Tarifa. Si se declaran más de 1, la Hoja de Tarifa será devuelta para su corrección.

- 38.9 Al menos 12 horas antes del inicio de las competiciones de clase mundial, los entrenadores son informados por los DJs en un momento y lugar designados, sobre cualquier problema con las Hojas de Tarifa de la competición. Es responsabilidad del entrenador encontrar una solución a los problemas. Los DJs permitirán el reenvío de una Hoja de Tarifa corregida no más tarde de 90 minutos antes del inicio de la competición.

Si se encuentran problemas con las Hojas de Tarifa durante la competición, se debe aplicar la dificultad correcta. El DJ puede ser sancionado por no identificar errores en la Hoja de Tarifa durante el período de evaluación.

- 38.10 Por circunstancias excepcionales (por ejemplo, lesión), el SJ tiene la potestad de permitir un pequeño cambio en la Hoja de Tarifa hasta 30 minutos antes del inicio de la competencia. Esto se realiza mediante una ilustración del elemento cambiado y la declaración de su valor de dificultad, número de elemento y número de página en las Tablas de Dificultad. El SJ informará al CJP, quien confirmará la puntuación D y notificará a los DJs del cambio.

- 38.11 Si se va a introducir un cambio de algunos elementos en una Final, o se va a realizar un ejercicio diferente, la nueva Hoja de Tarifa **o los cambios resaltados en la Hoja de Tarifa previamente revisada** deben presentarse en el lugar y momento designados dentro de una hora después del final de las competiciones clasificatorias. Los cambios deben incluir la declaración de los valores de dificultad. Los DJs verificarán las nuevas Tarifas e informarán al CJP, quien se asegurará de que el Jurado Superior reciba la versión correcta antes del inicio de las Finales.



Artículo 39: Nuevos Elementos

- 39.1 El CT ACRO evaluará nuevos elementos en las reuniones del CT ACRO. El elemento se considera nuevo si no se puede encontrar en las Tablas existentes o boletines publicados y no está registrado como prohibido.
- 39.2 Los elementos realizados solamente con pequeñas variaciones estilísticas del elemento representado en las Tablas NO se consideran nuevos elementos. Pueden realizarse utilizando el mismo número de identificación (ID) (#), con el mismo valor que el elemento existente.
- 39.3 Debe presentarse una solicitud de evaluación formal para el CT ACRO, mediante el modelo oficial que se encuentra en las Tablas de Dificultad, al Presidente y al Secretario del CT ACRO de la FIG. La solicitud de evaluación debe ir acompañada de un dibujo detallado incluyendo el valor de dificultad sugerido para el elemento junto con un vídeo del elemento enviado por correo electrónico
- 39.4 La solicitud de evaluación junto con toda la documentación (video) debe ser presentada por la Federación Nacional.
- 39.5 Las solicitudes de evaluación que no cumplan con los criterios anteriores no serán consideradas.
- 39.6 Las evaluaciones de los elementos se realizarán en la reunión del CT ACRO y serán válidas para su realización a partir de los 6 meses posteriores a su publicación en el Boletín de ACRO.



SECCIÓN IX EVALUACIÓN DE EJERCICIOS

Artículo 40: Evaluación

Principios Generales

- 40.1 Cada uno de los 3 ejercicios: Equilibrio, Dinámico y Combinado tiene un carácter diferente y se juzga por su mérito artístico, valor de dificultad y ejecución técnica.
- 40.2 El Presidente del Panel es responsable de asegurar que todos los jueces en un panel hayan alcanzado sus puntuaciones de acuerdo con las reglas.
- 40.3 Los Jueces de Ejecución evalúan el mérito técnico de los ejercicios realizados para determinar la **Nota E** (E-score)
- 40.4 Los Jueces de Artístico evalúan el mérito artístico de los ejercicios realizados para determinar la **Nota A** (A-score).
- 40.5 Los Jueces de Dificultad determinan colaborativamente el valor de dificultad de un ejercicio. El valor total de dificultad se convierte en una **Nota D** (D Score).
- 40.6 El CJP deduce las penalizaciones (**P**) de la **nota total**, que se determina sumando las puntuaciones E, A y D.

Artículo 41: Notas y Puntuación

- 41.1 Las notas E, A y D, las penalizaciones y la nota final y el ranking se muestran al público.
- 41.2 Para todas las competencias, la ejecución y el Artístico de las rutinas competitivas se evalúan cada una de 0 a 10.0 con una precisión de 0.001.
- 41.3 La Puntuación de Dificultad para un ejercicio no tiene un máximo para los seniors: es "abierta". (Para eventos de Juniors y Grupos de Edad, la dificultad está estrictamente controlada a un máximo. Ver reglas de Grupos de Edad en ACRO).

Nota E

- 41.4 La Nota de Ejecución (E) para el ejercicio realizado resulta del promedio de las dos puntuaciones medias de los 6 o 4 jueces de Ejecución después de eliminar, de 6, las dos más altas y las dos más bajas, y de 4, de eliminar la más alta y la más baja. El promedio se multiplica por dos (x2). En circunstancias excepcionales, si solo hay 3 Jueces de Ejecución, la Nota E resulta del promedio de las 3 notas multiplicado por dos (x2). La precisión es de 0.001 sin redondear el dígito final.

Nota A

- 41.5 La Nota Artística (A) para el ejercicio realizado resulta del promedio de las dos puntuaciones medias de los 6 o 4 Jueces Artísticos después de eliminar, de 6, las dos más altas y las dos más bajas, y de 4, de eliminar la más alta y la más baja. En circunstancias excepcionales, si solo hay 3 Jueces de Artístico, la Nota A resulta del promedio de las 3 notas. La precisión es de 0.001 sin redondear el dígito final.



Nota D

- 41.6 La suma de los valores de dificultad de los elementos realizados con éxito en un ejercicio se une para proporcionar una puntuación global que define el Valor Total de Dificultad (DV) de un ejercicio.
- 41.7 El Valor de Dificultad se convierte en una Nota de Dificultad (**D**). El DV dividido por 100 = Nota D
- 41.8 La Nota de Dificultad para un ejercicio realizado se muestra cuando se acuerda por ambos Jueces de Dificultad (DJs).

Nota Total

- 41.9 La nota total es la nota antes de aplicar cualquier penalización por el CJP y/o los Jueces de Dificultad.
- 41.10 No hay una puntuación máxima para un ejercicio realizado por Seniors.
- 41.11 La nota total para un ejercicio realizado se calcula con la fórmula:

$$\text{Nota E} + \text{Nota A} + \text{Nota D} = \text{Nota Total del ejercicio realizado.}$$

Artículo 42: Penalizaciones sobre la Nota Total

- 42.1 El CJP reúne todas las penalizaciones y las deduce de la Nota Total. Esto se muestra con la fórmula:

$$\text{Nota Total} - \text{Penalizaciones} = \text{Nota Final}$$

- 42.2 El **Presidente del Panel de Jueces** aplica penalizaciones a la Nota Total por:
- Desviaciones de las reglas sobre la diferencia de talla entre compañeros.
 - Duración del ejercicio que exceda el límite de tiempo permitido.
 - Pasos, recepciones y caídas fuera del límite del área de competición.
 - Infracciones relacionadas con la vestimenta y los accesorios.
- 42.3 Los **Jueces de Dificultad** aplican penalizaciones a la Nota Total por:
- Mantenimientos estáticos no sostenidos el tiempo declarado o requerido.
 - Incumplimiento de Requisitos Especiales.
 - Realización de elementos prohibidos.
 - Elementos no realizados en el orden declarado.

ARTÍCULO 43: Apelaciones contra la Nota de Dificultad

- 43.1 En interés de la justicia, si la Nota de Dificultad no parece relacionarse con lo que se realizó, o hay un error aritmético en el cálculo del Valor de Dificultad, la conversión a la Nota de Dificultad o en el cálculo de la Nota Final, se puede presentar una apelación para revisión por el Jurado Superior.
- 43.2 El valor de la penalización de los DJs puede necesitar ser reconsiderado si hay un cambio en la Nota de Dificultad después de la apelación.
- 43.3 Las apelaciones pueden hacerse **SOLO** para los competidores **de la propia** Federación.
- 43.4 No se pueden hacer apelaciones contra las puntuaciones de Ejecución o Artístico, faltas de tiempo u otras penalizaciones.



- 43.5 Al publicarse la Nota de Dificultad, cualquier apelación para investigación se realiza, a más tardar, antes del final del próximo ejercicio posterior a la publicación de una puntuación. El titular de la tarjeta designado por la federación de los gimnastas en competición entrega la tarjeta de apelación a la persona designada, que se entrega sin intercambio verbal.
- La pantalla de resultados indicará que se está considerando una apelación.
 - La tarjeta de Apelación debe ir seguida de una explicación por escrito que justifique la base de la reclamación.
 - La solicitud de reclamación por escrito debe ser entregada dentro de los 4 minutos siguientes a la entrega de la Tarjeta de Apelación, de lo contrario, la apelación resulta obsoleta.
 - Existe una tasa por reclamar que se incrementa con las sucesivas apelaciones presentadas por la federación.
 - La entrega de una Tarjeta de Apelación supone un contrato para pagar la tasa correspondiente al Secretario General o delegado al final de la competición.
- 43.6 El Presidente del Jurado Superior (o delegado) notificará inmediatamente a los Expertos en Dificultade del SJ y al CJP del panel sobre en el que recae la apelación.
- 43.7 Si la resolución no puede solucionarse antes del comienzo del siguiente ejercicio, la nota calculada se mostrará como “provisional” y deberá ser considerada al final de la sesión de la competición y antes de la ceremonia de entrega de trofeos.
- 43.8 Si se rechaza la apelación, la tasa se pierde y se transfiere al Fondo de la Fundación FIG



SECCIÓN X TABLAS DE ERRORES Y PENALIZACIONES

ARTÍCULO 44: Penalizaciones del CJP y DJ

44.1 Las penalizaciones van desde 0.1 - 1.00, tal y como se muestra en las Tablas de errores.

44.2 PENALIZACIÓN DEL CJP SOBRE LA NOTA FINAL

SANCIONES del CJP	Penalización
1. Duración de la música sobre el tiempo límite.	0.1 por segundo
2. Diferencias en alturas entre el siguiente compañero más alto, según se especifica en el Apéndice 3.	0.5 o 1.0
3. Escasa deportividad en la pista de competición.	0.5
4. Infracciones con la música (p.e. letra inapropiada)	0.5
5. Pisar por fuera del perímetro que delimita el tapiz de competición.	0.1 cada vez
6. Recepcionar/Aterrizar fuera del perímetro que delimita el tapiz de competición.	0.5 cada vez
7. Empezar antes que empiece la música o acabar antes o después de la música.	0.3
8. Incumplir normas de publicidad (Emblema nacional no es claramente visible en la vestimenta).	0.3
9. Ajustes de la vestimenta. Pérdida de accesorios.	0.1 cada vez
10. A menos que se indique en esta tabla, todas las sanciones por incumplimiento de la vestimenta.	0.3
11. Vestimenta prohibida (p.e. mangas sueltas) o inmodesta (p.e. escote demasiado bajo, malla entre los músculos glúteos).	0.5
12. Marcas, colchonetas (excepción MG ejercicio de Equilibrio y Combinado).	0.5
13. Posiciones indecentes	0.3
14. Entrenador presente en el tapiz	1.0

44.3 PENALIZACIÓN DEL DJ SOBRE LA NOTA FINAL

DJ SANCIONES	Multa
1. Falta de tiempo para cada elemento estático de Pareja/Grupo que se mantiene menos tiempo que el declarado.	0.3 por cada segundo que falte
2. Elemento estático de Pareja/Grupo que no es completado	0.9 Falta de Tiempo No Valor de Dificultad No acredita como SR
3. Elemento Individual estático mantenido un segundo.	0.3 falta de tiempo
4. Elemento Individual estático que no es completado	0.6 falta de tiempo No Valor de Dificultad
5. Cualquier elemento empezado y no completado	No Valor de Dificultad No acredita como SR
6. Cada incumplimiento de los Requisitos Especiales por la composición	1.0 por cada incumplimiento
7. Realización de elementos prohibidos	1.0 cada vez
8. Elementos no realizados en el orden declarado en la Hoja de Tarifa	0.3



ARTÍCULO 45: Evaluando el Artístico

La evaluación artística no solo consiste en "QUÉ" realiza el/los competidor(es), sino también en "CÓMO" y "DÓNDE" lo realizan.

La maestría artística se juzga en base a 5 criterios descritos en la Sección VI, Artículos 28-33.

45.1 Para evaluar el artístico, se valoran de manera **positiva** los siguientes criterios sobre maestría artística, mediante un cuestionario y hasta un puntaje máximo de 10.00 puntos (2 puntos en 5 criterios).

45.2 Cuestionario:

ASOCIACIÓN

- ¿Existe un **nivel aceptable de madurez** entre todos los compañeros?
- ¿Existe un buen nivel de **preparación técnica y física** entre todos los compañeros?
- ¿Existe una conexión visible y **constante** entre todos los compañeros?

ACTUACIÓN

- ¿Hay una **continua fluidez** y **partes con perfecta sincronización**?
- ¿Todos los compañeros tienen una gran **amplitud** en el ejercicio?
- ¿La coreografía es original y crea una **identidad personal**?

EXPRESIÓN

- ¿Todos los compañeros **proyectan la emoción correcta** del ejercicio?
- ¿Existe **armonía en la expresión** entre todos los socios?
- ¿**Mantienen la emoción** durante todo el ejercicio?

CREATIVIDAD

- ¿Muestran una **variedad de elementos** y realizan elementos raramente escenificados?
- ¿En general, muestran **originalidad e inventiva** en el ejercicio?
- ¿Tienen formas especiales/diferentes de **entrar y salir** de los elementos?

MUSICALIDAD

- ¿El ejercicio respeta el **carácter y el ritmo** de la música?
- ¿Se respetan y utilizan las **frases musicales y acentos** a lo largo del ejercicio?
- ¿La **coreografía** está en armonía **con la música**?

ARTÍCULO 46: Errores Técnicos

46.1 En el Art. 46 se muestran las Tablas que resumen la gravedad de diferentes tipos de fallos técnicos.

46.2 Los Fallos de Ejecución se penalizan con deducciones sobre una nota máxima de 10.00 cada vez que ocurren, utilizando la siguiente escala de penalizaciones:

▪ Errores Pequeños:	0.1
▪ Errores Significativos:	0.2 - 0.3
▪ Errores Graves:	0.5
▪ Caída:	1.0

46.3 Las deducciones por la ejecución de un único elemento de Pareja/Grupo no pueden ser superiores a 1.0. punto.

46.4 TABLAS DE ERRORES TÉCNICOS

Las tablas que siguen están destinadas a ser una guía general para las penalizaciones que pueden aplicarse por Errores Técnicos en la ejecución de elementos de pareja/grupo, elementos individuales y coreografía. Es imposible listar todos los fallos técnicos. Se espera que los jueces utilicen esta guía como base para aplicar deducciones por fallos no incluidos en estas tablas.



46.5 AMPLITUD

Criterios para la Evaluación	DEDUCCION		
	Pequeña	Significativa	Grave
1. Pérdida de extensión o amplitud o tensión corporal en ejecución (pies, piernas, rodillas, brazos, espalda...).	0.1	0,2-0,3	0,5
2. Falta de amplitud en la fase de vuelo en elementos dinámicos, desviación de la dirección correcta en todos los elementos (B, D, Ind).	0.1	0,2-0,3	0,5

46.6 FORMAS CORPORALES, ÁNGULOS Y LÍNEAS

Criterios para la Evaluación	DEDUCCION		
	Pequeña	Significativa	Grave
1. Apoyos invertidos de manos fuera de la vertical o de posiciones ideales.	0.1	0,2-0,3	0,5
2. Espalda arqueada y/o cadera flexionada cuanto se intenta mantener una posición recta o extendida.	0.1	0,2-0,3	0,5
3. Flexionar los codos en apoyo de manos invertido y ángulos de rodillas, tobillos y muñecas para dar forma al apoyo de manos invertido.	0.1	0,2-0,3	0,5
4. Piernas por encima o por debajo de la posición ideal en mantenimientos (p.e. piernas por debajo de la horizontal cuando se realiza un ángulo).	0.1	0,2-0,3	0,5
5. Spagat con menos de 180°	0.1	0,2-0,3	
6. No unir las piernas/pies en las recepciones de elementos de parejas/grupos	0.1		

46.7 INDECISIONES, PASOS y RESBALONES

Criterios para la Evaluación	DEDUCCION		
	Pequeña	Significativa	Grave
1. Indecisiones del ágil o reajustes durante el ascenso o transiciones	0.1	0,2-0,3	
2. Indecisiones durante una fase de movimiento de un elemento, deteniendo así una suave fluidez de este.	0.1	0,2-0,3	
3. Pérdida de potencia en un movimiento/motion que obliga a su reinicio.		0.3	
4. Saltos o pasos cuando sujetan, capturan o se recepciona/aterriza: 1 paso: pequeño, 2-3 pasos: importante, 4+ pasos: Grave	0.1	0,2-0,3	0,5
5. Deslizamiento de un pie, mano o brazo al trepar, equilibrarse, hacer transiciones o capturar en las recepciones		0.3	
6. Un pie, una mano u otra parte del cuerpo atraviesa una plataforma o se desliza del punto de apoyo en captura /recepción del elemento dinámico sobre el compañero.		0.3	
7. Tropezio / Traspíe en cualquier parte del ejercicio fuera de los elementos		0.3	0,5

46.8 INESTABILIDAD

Criterios para la Evaluación	DEDUCCION		
	Pequeña	Significativa	Grave
1. Inestabilidad o temblor del portor(es), medio o ágil durante la fase de construcción de un elemento de equilibrio o dinámico.	0.1	0,2-0,3	0,5
2. Balanceo del pie del portor, desde el talón a la punta de los dedos o dar pasos cuando intenta estabilizar un elemento	0.1	0,2-0,3	Más que 3 pasos 0,5
3. Reajuste de la posición después de ser capturado o antes de ser impulsado, lanzado o para estabilizar un equilibrio	0.1		



4. Toque de un compañero o toque en el suelo o apoyo significativo o estabilización de un compañero para mantener el equilibrio sobre un compañero o al aterrizar.		0.3	
5. Poner involuntariamente una rodilla o una mano en el suelo o una pierna, cabeza u hombro sobre o contra el compañero.			0,5
6. Presión <u>momentánea</u> de los cuerpos o los hombros del portor (es) contra el Ágil, para estabilizar al Ágil.		0.3	
7. Presión del tronco o los hombros del portor (es) contra el ágil para estabilizar un problema grave para mantener la estabilidad o para evitar una caída.			0,5
8. Apoyo adicional del compañero (s) para evitar una caída (p.e debido a un error en la captura o para efectuar una recepción precisa).			0,5

46.9 ROTACIÓN

Criterios para la Evaluación	DEDUCCION		
	Pequeño	Significativo	Grave
1. Exceso o falta de rotaciones en giros, piruetas o saltos mortales.	0.1	0,2-0,3	0,5
2. Falta de rotación que requiere <u>alguna ayuda</u> de los compañeros para completar el salto mortal.		0.3	
3. Falta/exceso de rotación en saltos mortales que requieren <u>completa ayuda</u> del compañero(s) para completarlos y/o prevenir una caída.			0,5

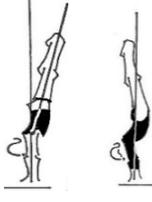
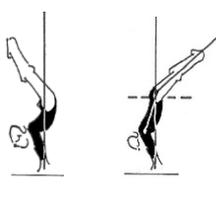
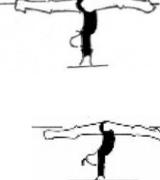
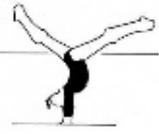
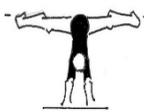
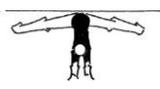
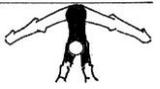
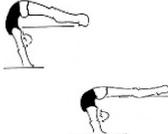
46.10 INCUMPLIMIENTO DE ELEMENTOS Y CAÍDAS

Criterios para la Evaluación	DEDUCCION		
	Pequeño	Significativo	Grave
1. Elemento no completado, pero sin caída			0,5
2. El compañero va a suelo y aterriza de manera intencionada o ilógica, sin control, desde un punto de equilibrio o apoyo, pero sin una caída.			0,5
3. Un pie o una mano se resbala desde el punto de apoyo del compañero y se usan las manos para prevenir una caída.			0,5
4. Ambos pies o ambas manos resbalan a través de una plataforma, fuera de los hombros u otros puntos de apoyo sobre los cuerpos de los compañeros cuando intentan realizar un equilibrio o una captura = CAÍDA .			1.0
5. Caída al suelo o sobre un compañero(s) desde una pirámide o elemento de Pareja o desde de una plataforma sin una recepción controlada o lógica = CAÍDA			1.0
6. Una recepción incontrolada o caída hacia o sobre el suelo con la cabeza, sentado, de pecho, de espaldas o de lado, manos y rodillas a la vez, con ambas manos y pie o ambas rodillas = CAÍDA			1.0
7. Rodar hacia delante o detrás tras un aterrizaje/recepción sin mostrar primero la posición controlada sobre los pies = CAÍDA			1.0

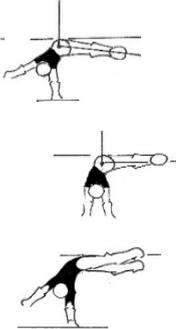
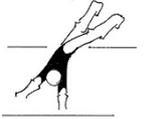
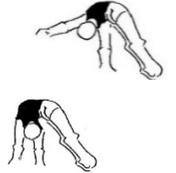
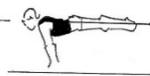
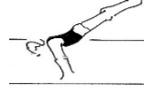
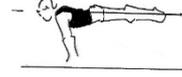
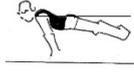
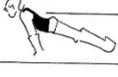
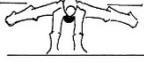
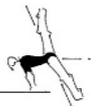


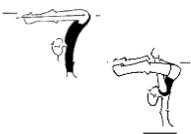
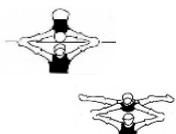
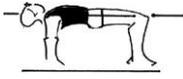
APÉNDICE 1

Directrices para juzgar la Ejecución y el Artístico

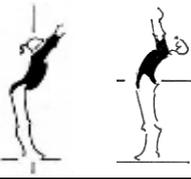
		Errores					
	Elemento	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5	
1	Pino o Parada de manos						
							
		 					
							
2	Arco / mexicano						
							
		 					
							
			 				



		Errores				
	Elemento	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
3	Bandera					
	Bandera Profunda					
	Bandera en spagat	180 grado piernas separadas 				
4	Plancha / Infernal					
						
						
						
						
						

		Errores				
	Elemento	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
5	Yogui / dislocar					
						
6	Cocodrilo					
						
	Tortita					
7	Brazos Abiertos					
8	Espalda flexionada					
9	Puento					
						
10	Mesa					
						

		Errores				
	Elemento	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
11	Stadler / Carpado					
	Escuadra en V/ Russian Lever					Ágil: piernas abiertas en Escuadra en V
12	Brazos					
13	Pies/ rodillas					

		Errores				
	Elemento	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
14	Posición De pie					
						
15	Sentado piernas abiertas				más de 90° 	
16						

		Errores					
	Elemento	Posición Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5	1,0
1	Agrupado						
2	Carpado						
3	Extendido						
4	Pasos o Aterrizaje / recepciones sin asistencia						
5	Recepciones / Aterrizajes con asistencia						

	CRITERIOS de Artístico	PICTO'S
1	<u>ASOCIACIÓN</u>	
	Madurez	
	Preparación Técnica y física	
	Conexión	
2	<u>ACTUACIÓN</u>	
	Fluidez & Sincronización	
	Amplitud	
	Coreo original & Identidad personal	
3	<u>EXPRESIÓN</u>	
	Proyecta emoción	
	Armonía en la expresión	
	Mantiene la emoción	
4	<u>CREATIVIDAD</u>	
	Variedad de elementos / elementos raramente escenificados	
	Originalidad e inventiva	
	Entradas y salidas especiales/diferentes	
5	<u>MUSICALIDAD</u>	
	Personaje & ritmo de la música	
	Respeto y uso de acentos y frases musicales	
	Coreo ↔ en armonía con la música	

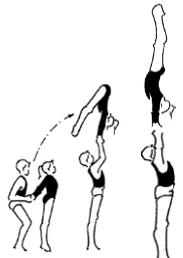
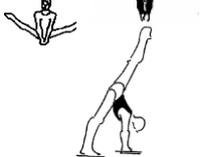
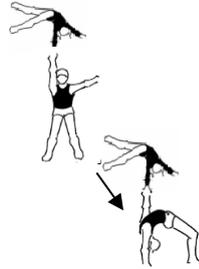
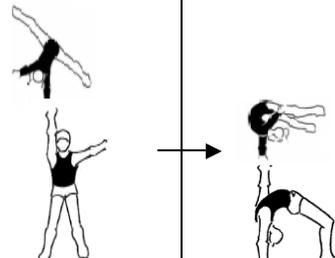
APÉNDICE 2

Definición de Elementos

Parejas

Definición de un elemento de dificultad:

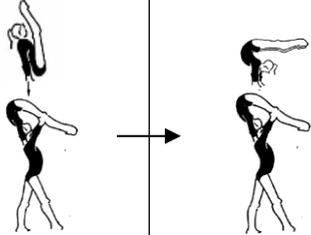
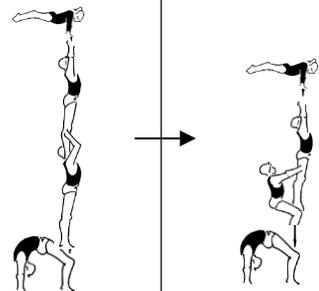
1. Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor
2. Elevación o Mount (incluyendo la Posición Estática de Ágil y Portor)
3. Movimiento del Ágil + Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor
4. Posición de inicio del Ágil + Movimiento del Portor + Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor
5. Posición de inicio del Ágil + Movimiento del Ágil + Movimiento del Portor + Mantenimiento Estático del Ágil + Posición del Portor

nº 1	nº 2	nº 3	nº 4	nº 5
3"	3"	3"	3"	3"
				

GRUPOS

Definición de un elemento de Dificultad:

1. Posición Estática del Ágil + Posición de la Base.
2. Posición Estática del Ágil y/o Medio + Posición de la Base.
3. Movimiento del Ágil y/o Medio + Posición Estática del Ágil y/o Medio + Posición de la Base.
4. Posición de inicio del Ágil + Transición + Posición estática del Ágil + nueva Posición de la Base.
5. Posición de inicio del Ágil + Movimiento del Ágil + Transición + Posición Final del Ágil + nueva Posición de la Base.
6. Subida (Mount) + Posición Final del Ágil + Posición de la Base.

Nr 1	Nr 2	Nr 3	Nr 4
3"	3" 3"	3"	3"
			



nº 5		nº 6
3"		3"

Elementos Individuales

Los 3 elementos individuales que cuentan para dificultad deben estar declarados en la Hojas de Tarifa.

Todos los elementos individuales de una serie **deben** declararse en la Hoja de Tarifa y recibirán dificultad. Si un elemento individual se repite, o no se declara, el elemento(s) que le sigue(n) **no** recibirá(n) dificultad.

EJEMPLO:

2) Rondada _ Flic Flac _ Mortal extendido = serie = 3 elementos.

Esta serie cumple el número máximo y **todos** sus 3 elementos deben estar declarados en la Hoja de Tarifa (TS) para recibir dificultad.



APÉNDICE 3

Procedimiento de Medición

Antes de las competiciones, los atletas serán medidos con una precisión de hasta el milímetro más cercano por un Médico o Fisioterapeuta en presencia de **UN** oficial miembro de la federación y del representante designado del Comité Técnico de Gimnasia Acrobática, quien registrará todas las mediciones.

1. El oficial de la federación y el representante del CT presente autorizan el protocolo, confirmando la medida registrada.
2. Al menos 1 miembro del CT-ACRO deberá estar presente para una nueva medición o para una medición susceptible de ser cuestionada.
En caso de cualquier sospecha de un intento de evitar una correcta medición, 3 miembros del Jurado Superior, incluido el Presidente, deberán estar presentes en la misma.
3. Los gimnastas, con sus compañeros de Pareja o Grupo, deben presentarse a la medición en el mismo momento, llevando consigo sus tarjetas de acreditación (etiquetas) y pasaporte. Éstos se cotejan con el número de registro/dorsal que posee junto a su Pareja o Grupo en la competición
4. El Jefe de Delegación y el entrenador tienen la responsabilidad de garantizar la presencia de sus competidores en el momento de la medición.
 - La medición puede tener lugar antes o después de una sesión de entrenamiento en los días programados para las mediciones.
 - Los gimnastas que no se hayan presentado para las mediciones en los días programados serán descalificados de la competición.
En circunstancias especiales, tales como enfermedad, el Presidente del Jurado Superior podría disponer la medición del deportista en otro momento.
 - Cuando se evidencie que los componentes de una Pareja o Grupo están dentro de la tolerancia de talla permitida, se registrará la edad indicada en el pasaporte, y la medición se realizará sólo cuando los datos se requieran con fines de investigación.
5. La medición, cuando se solicita, no es una opción para el entrenador o el gimnasta.
El Jurado Superior puede y medirá o volverá a medir a cualquier durante la competición si existe cualquier cuestión sobre la talla o duda sobre la precisión de los datos proporcionados por los técnicos.
6. Si se solicita o si es necesaria una nueva medición, debe realizarse tras finalizar el primer ejercicio de calificación. En caso contrario, la medición original permanece y no puede cuestionarse más durante la competición.
 - La nueva medición es tomada como el mejor de la original y otras 2 mediciones. No se realizarán más de 3 mediciones. Si un gimnasta obstruye la medición mientras se está realizando, después de una advertencia, se detendrá el proceso de medición y el Presidente del Jurado Superior procederá a su descalificación.



7. Todos los Gimnastas que actúan como **compañeros de apoyo** (portores), **medios** (segundo o tercer portor) o como ágiles son medidos:
- Descalzos vistiendo camiseta o indumentaria de competición
 - Los gimnastas deberán situarse en decúbito supino, extendidos sobre una línea en el suelo, con una postura normal con pies juntos y rodillas totalmente extendidas empujando hacia detrás. Los hombros están relajados.
 - La distancia horizontal desde los pies (talones) hasta la parte superior de la cabeza se medirá usando un dispositivo electrónico para medir longitudes.
8. Los gimnastas que por cualquier motivo no cooperen con las instrucciones del técnico, recibirán **una** advertencia sólo por un representante del Jurado Superior. Cualquier otra falta de cooperación dará lugar a la descalificación de la competición.
9. Todas las edades y medidas son registradas y firmadas como correctas por el técnico y entregadas al Jurado Superior. El Jurado Superior determina qué gimnastas reciben una penalización por exceso de tolerancia de talla en la Nota Final de cada ejercicio realizado.
10. La diferencia permitida entre compañeros en la puntuación final de cada ejercicio realizado es de **29 cm** (con una tolerancia superior de hasta 29,99 cm).
- Una diferencia de 30 a 34,99 cm tiene la siguiente deducción:
- | | |
|-----|-----|
| SEN | 0,5 |
|-----|-----|
- Una diferencia de 35 cm o más entre compañeros tiene la siguiente deducción:
- | | |
|-----|-----|
| SEN | 1,0 |
|-----|-----|
11. En su aplicación a los Grupos, con relación al gimnasta más alto, se medirá la diferencia sobre el siguiente compañero más alto según las reglas citadas anteriormente. De igual modo se aplica con el siguiente compañero.
12. En el caso de que un gimnasta intente obstruir el proceso de medición:
- La Pareja/Grupo será descalificado de la participación en la competición.
 - La federación en cuestión recibirá una advertencia durante la competición.
 - El asunto se remitirá a la Comisión Disciplinaria después del evento
 - Un nuevo engaño de los competidores de la misma federación en cualquier momento durante el ciclo de competición resultará en una sanción de la federación.

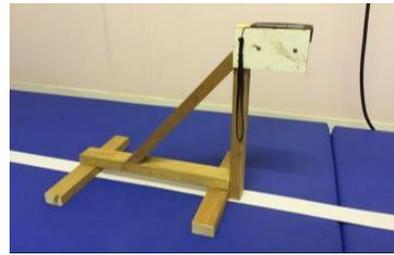
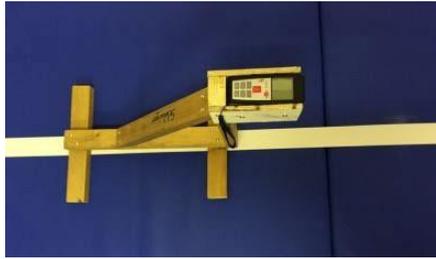
13. Los aparatos deben satisfacer los siguientes requisitos y normas:

1. **Un dispositivo laser para medir la longitud.**
2. **El extremo de dicho dispositivo deberá estar fijado contra la placa vertical del trípode**

Ejemplo:



Prototipos:



Posición correcta en la medición



1. Talones contra el muro = (tobillos flexionados)
2. Rodillas presionado atrás.
3. Cabeza en posición neutral.
4. Hombros relajados.

Errores en la Posición de Medición



Error 1: Los talones no están apoyados en la pared y empuja con pies.

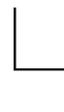
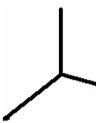
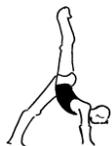
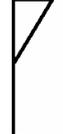
Error 2: Rodillas flexionadas.

Error 3: Aumento de la cifosis dorsal (espalda redonda)

Error 4: Lordosis (evite inclinación de la pelvis, las caderas empujan hacia delante).

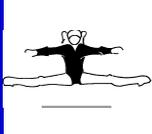
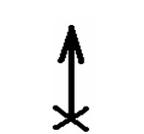
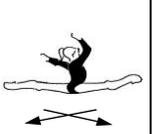
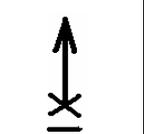
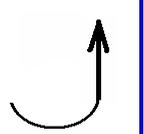
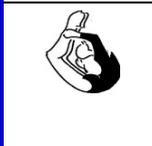
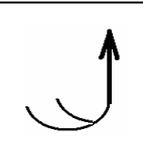
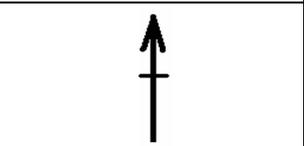
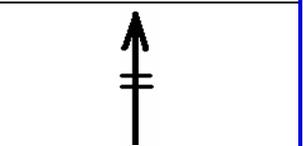
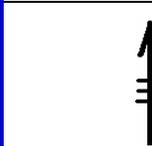
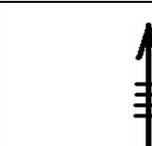
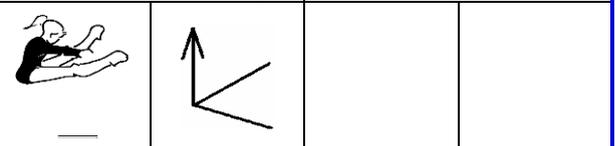
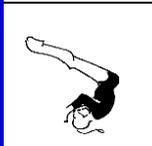
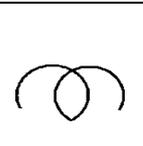
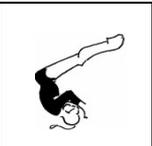
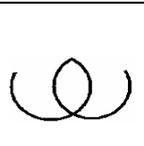
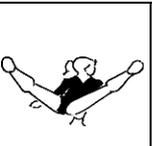
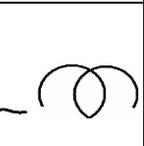
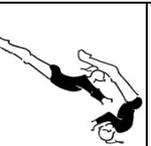
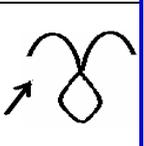
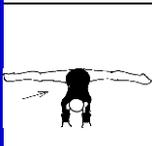
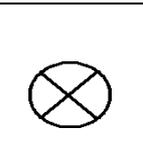
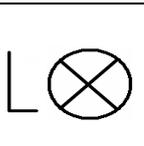
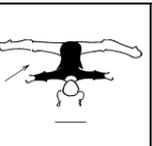
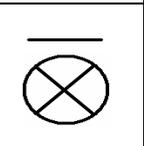
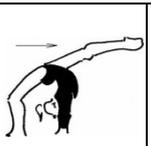
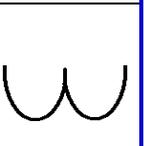
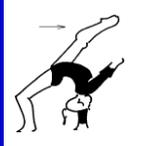
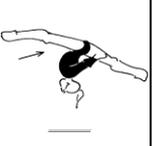
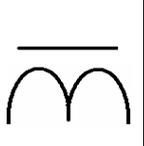
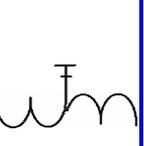
Error 5: Cabeza no apoyada en el suelo

APÉNDICE 4 Notación Abreviada

1. De pie							
De Pie básica		En silla		en silla libre		zancada	
							
Pies abiertos		Apoyo facial		puente		trípode	
							
Trípode libre		media aguja					
							
2. Arabesco							
arabesco		actitud		Copa de vino		Copa de vino en spagat	
							
flexión hacia atrás		flexión profunda hacia atrás		Escala dorsal		ojo	
							
aguja de pie		Aguja frontal					
							
3. Separación de Piernas							
Frontal		Spagat					
							

4. Sentarse							
pierna puntas		Piernas abiertas		Japonesa		Parada en rodillas	
							
sentado en rodillas		En 1 rodilla		Arco en rodillas			
							
5. Tumbado							
De espaldas		De frente		Angulo recto		Ángel frontal	
							
Ángel dorsal							
							
6. Cabeza							
Apoyo/Pino de cabeza		cabeza como punto de apoyo					
							
7. Pecho/Hombro							
Parada en hombros		Parada en pecho		gran C			
							

8. Brazo							
Brazos bajos		1 brazo bajo		Brazos altos		1 brazo alto	
	N		↑		⊥		⊥
Manos superpuestas		Apoyo en Y		libre			
	↑		Y		T		
9. parada de manos / Pino							
2 manos extendidos		1 mano extendido		manos superpuestas		2 manos mexicana	
	⊥		⊥		↓		⌋
1 mano mexicana		2 piernas separadas		2 dislocadas		2 banderas	
	⌋		X		∇		⊐
Plancha/Infernal		2 cocodrilo		2 stadler		ángulo	
	⌋		⊥		4		4
Angulo en V							
	∇						

10. Saltos							
lateral		En spagat		Spagat cambiando pierna		anillo 1 pie	
							
anillo 2 pies		extendido		180°		360°	
							
540°		720°		Stadler o en carpa			
							
11. Balanceos							
cannonball							
							
12. volteos							
adelante		atrás		lateral		lanzado	
							
13. Rueda							
Rueda lateral		1 brazo Rueda lateral		Rueda lateral sin manos		Remonte atrás	
							
Remonte atrás con 1 brazo		Remonte adelante		Remonte libre delante		Remonte ruso	
							
Valdez		Mantener apoyo					
							

14. Palomas							
paloma		Flic flac		Paloma de cabeza		Rondada	
Paloma 2 pies		Flic flac adelante					
15. Mortales							
látigo		atrás		doble atrás		triple atrás	
Atrás Carpado		Doble carpado		Atrás extendido		doble extendido	
180°		Piruenta mortal		Adelante agrupado		doble adelante	
Adelante carpado		Adelante extendido		lateral		Barani	
16. Giros							
180°		360°		540°		720°	
900°		Giro sentado		Giro en aguja			



17. Piruetas horizontales							
180°		360°					
18. Lanzamiento							
2manos		doble		basket (2)		Plataforma (3)	
Lanzamiento desde encaje		lanzamiento sobre la cabeza		empujón			
19. Capturas							
brazos		brazos (grupo)		Encaje frontal		Encaje dorsal	
en hombro		En manos					
20. Misceláneas							
pasos		Diamidov		mariposa		molinos	
cut to		cutback					

APÉNDICE 5 Atuendo - EDUCATIVO Pautas

Recomendaciones sobre el Atuendo

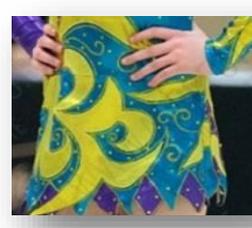
- Las piedras **no son obligatorias.**
- Los hombres **no deberían usar** áreas significativamente amplias usando el color de la piel.

Los siguientes artículos se refieren al COP:

34.3 Se permiten mallas debajo de leotardos y faldas.



34.4 El aspecto de 'tutú de ballet', falda de 'hawaiana' y 'estilo de vestido' están prohibidos.



“ballet tutú”

“falda hawaiana”

“estilo vestido”

34.6 Por razones de seguridad, **no se permite** la ropa suelta, los accesorios en **relieve** ni complementos.



Atuendos de colores claros y de color carne **deben estar forrados**

34.7 **Se prohíben** los diseños provocativos, s modo de traje de baño, **textos** y fotografías

Texto

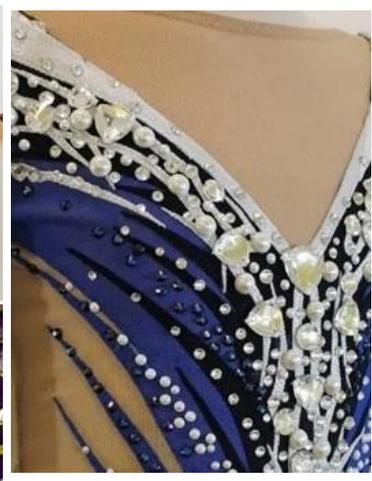
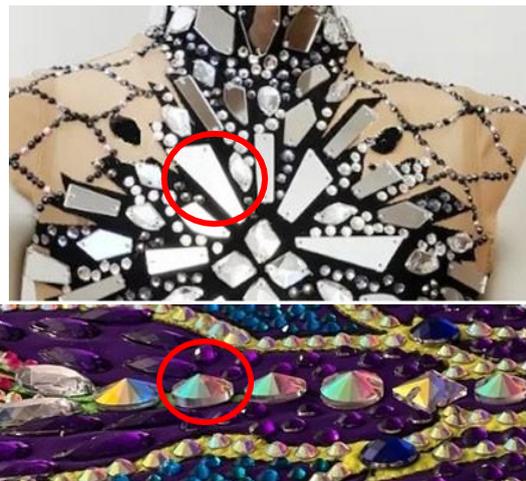
Modo Traje De Baño

Provocativas

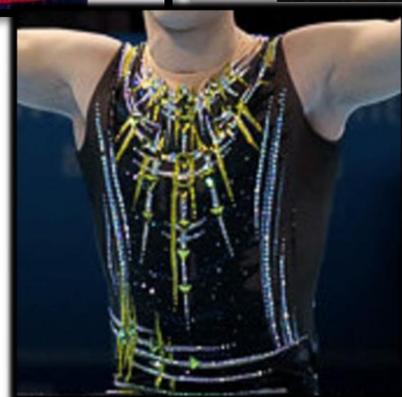
Fotografías



35.2 **No se permiten** piedras grandes ni largas. Máximo = 10 mm de diámetro



Ejemplos de atuendos para hombres



APÉNDICE 6

Glosario de Términos

REGULACIONES	
FIG	Federación Internacional de Gimnasia
TC ACRO	Comité Técnico de Gimnasia Acrobática
Acrobática	La mezcla artística de Gimnasia en la realización de un ejercicio coreografiado en asociación con uno o más gimnastas que interactúan entre sí mediante combinaciones de acciones donde están escalando unos sobre otros, realizando construcciones, equilibrios, elementos de flexibilidad, fuerza, impulsos, vuelos, capturas, balanceos, rotaciones, giros, acrobacias, habilidades de salto y agilidad sin usar ni ayuda de aparatos.
Estatutos	Normas que rigen a todas las disciplinas gimnásticas
TR	Regulaciones Técnicas de la FIG que cubren las normas de participación competitiva en el deporte de la Gimnasia
STR-ACRO	Regulaciones Técnicas Especiales de la FIG para la participación en la disciplina Gimnasia Acrobática. Se encuentra en la Sección 5 de las Regulaciones Técnicas.
Los jueces Normas	El Reglamento General para Jueces de la FIG detalla los principios generales que deben observarse en todas las disciplinas gimnásticas. El Reglamento Específico para Jueces de Gimnasia Acrobática proporciona los detalles relacionados sólo con la Gimnasia Acrobática. El Apéndice del CoP describe el uso de IRCOS y el rol del Jurado Superior.
Código de Puntuación	La normativa para la participación en competiciones de Gimnasia Acrobática supone un contrato entre competidores, entrenadores y jueces e identifica el criterio para establecer la estructura y composición de los ejercicios y para el logro de la excelencia en cada aspecto de la Gimnasia Acrobática.
Shorthand	Es un sistema de notación simbólica abreviada que proporciona un lenguaje universal para los jueces y se usa cuando se toman notas acerca de la evaluación del ejercicio que se realiza. Este sistema se encuentra detallado en el Apéndice 4 del Código de Puntuación.
Tablas de Dificultad	Una matriz desde donde podemos conocer el valor de dificultad de los elementos. Cada elemento o parte de un elemento posee un valor numérico.
Hoja de Tarifa	Diagrama pictórico de lo que proponen los competidores para realizar en competición. Cada elemento de dificultad se registra en el orden de actuación y se le da un valor de dificultad determinado en las Tablas de Dificultad. La Hoja de Tarifa también proporciona el Valor total de Dificultad del ejercicio y la máxima nota de dificultad antes de su realización.

MODALIDADES EN EVENTOS	
Modalidades	Las 5 disciplinas en Gimnasia Acrobática
WP	Parejas Femeninas
MP	Parejas Masculinas
MXP	Parejas Mixtas
WG	Grupos Femeninos o Trío
MG	Grupos Masculinos o Cuartetos
EJERCICIOS	
Ejercicios	Las rutinas competitivas de ejercicios de Equilibrio, Dinámicos y Combinados son característicos en la Gimnasia Acrobática.
Equilibrio	Término que se aplica a un ejercicio de competición en el que los competidores deben demostrar fuerza, flexibilidad, agilidad, mantenimientos estáticos, elevaciones y movimientos. Los mantenimientos estáticos son elementos característicos que predominan en su composición.
Dinámico	Término que se aplica a un ejercicio de competición en el cual los competidores deben mostrar específicamente su capacidad para iniciar, asistir, interrumpir y detener vuelos.
Combinado	Término aplicado a un ejercicio de competición, en el cual los competidores deben demostrar características de ejercicios de Equilibrio y Dinámicos.



Artístico	Estructura, composición artística y diseño de un ejercicio de competición
Ejecución	Mérito técnico en la realización de un ejercicio de competición.
Dificultad	Valor de los elementos elegidos para la composición del ejercicio
Valor de Dificultad	Cada elemento de dificultad realizado en un ejercicio tiene un Valor de Dificultad conocido mediante su referencia en las Tablas de Dificultad.
Dificultad Abierta	No existen restricciones sobre el total del valor de dificultad que puede ser acreditado para la realización de un ejercicio y para la determinación de la Nota Total.
Dificultad Cerrada	La suma del Valor de dificultad acreditado en un ejercicio es restringida. Esto ocurre en competiciones de nivel Junior y Grupo de Edades.
Mantenimiento Estático	Posición mantenida por Parejas o Grupos por 3 segundos, según sea requerido
Motion o cambio de posición	Movimiento que mediante cambio de posición va hacia un elemento estático o uno un elemento estático con otro.
Motion del Ágil: Motion del Portor en Parejas:	Movimiento desde una posición a otra finalizando con 3 segundos de mantenimiento estático
Mount	Movimiento de elevación desde el suelo o desde un compañero hasta una posición estática en un punto elevado y finalizando en un mantenimiento de 3 segundos.
Mantenimientos	Posiciones estáticas mantenidas durante un período de tiempo estipulado.
Mantenimientos Cortos	Mantenimientos estáticos en ejercicios de Equilibrio y Combinados que no se mantienen el tiempo correcto. Están por debajo de lo requerido. Los DJs aplican una penalización de 0.3 por cada segundo que falte sobre la Nota Final.
Pirámide Transicional	Pirámide en Tríos o Cuartetos que tiene 2 o más partes unidas por movimientos sin tener que ir al suelo
Transición de Grupo	Desde un mantenimiento estático en una posición de Base hasta un mantenimiento estático en otra posición de Base. De 3 segundos a 3 segundos.
Salto	También conocido como salto mortal
Captura de compañero a compañero	Vuelo desde compañero(s) a compañero(s)
Captura desde el suelo al compañero	Vuelo desde el suelo al compañero(s)
Elemento Dinámico	Vuelo desde el suelo con una breve asistencia del (los) compañero (s) para obtener altura de vuelo adicional antes de aterrizar de nuevo en el suelo.
Dismount o desmontaje	Vuelo desde el compañero (s) al suelo o después de un breve contacto con el compañero al suelo.
Enlace de Tempo	Cuando dos elementos de un ejercicio Dinámico o Combinado se vinculan para realizarse en sucesión inmediata sin una segunda preparación.
Elementos Individuales	Elementos de dificultad realizados individualmente por los competidores al mismo tiempo o en inmediata sucesión en cada ejercicio de competición.
Elemento Idéntico	Un elemento idéntico es idéntico en TODOS sus aspectos. Tiene la misma posición inicial y final, misma forma corporal, rotación y dirección.
ELEMENTOS INDIVIDUALES	
Mantenimientos Estáticos y Fuerza:	p.e. apoyo de manos invertido extendido; apoyo de cabeza; apoyos de pie; codos, hombros y pecho; levantamiento de potencia.
Flexibilidad:	p.e. spagat; remontados, puentes,
Agilidad:	p.e. volteos, ruedas, (incluyendo ruedas sin manos y remontados sin manos) y combinaciones de posiciones de elementos mantenidos brevemente y usados para recepciones en el suelo
Tumbling:	Rondada, Flic flac, mortales, paloma de manos, ... Los elementos deben estar precedidos de movimiento (aceleración) y aterrizan en uno o dos pies de acuerdo con el carácter del elemento.
JUECES	
Jurado Superior (SJ)	Jurado Superior. Supervisa todos los aspectos de un concurso desde la preparación hasta su conclusión.
Presidente del Panel de Jueces (CJP)	El supervisor de un panel de jueces el cual aplica penalizaciones sobre la Nota Total para definir la Nota Final de la realización de un ejercicio de competición.
Jueces de Dificultad (DJs)	Los Jueces de Dificultad colaboran en la determinación de la Nota de Dificultad de un ejercicio realizado en competición. En cada competición hay 2 jueces determinados por sorteo antes de la llegada a la competición para cada una de las 5 categorías de la competición.
Juez de Artístico (AJ)	Juez de Artístico. El juez puntúa un ejercicio realizado por su calidad y mérito artístico.
Juez de Ejecución (EJ)	Juez de Ejecución. El juez puntúa un ejercicio realizado por su mérito técnico y ejecución.
Jurado de Apelación	Máxima autoridad en las competiciones. Recibe las apelaciones contra las decisiones del Jurado Superior.

ENJUICIAMIENTO	
Evaluación de Ejercicios	Evaluación de Ejercicios
Evaluación Abierta	Todas las notas de los jueces se muestran al público inmediatamente después de la evaluación de un ejercicio.
Requisitos Especiales (SR)	Elementos obligatorios necesarios para la composición de un ejercicio. Éstos son comprobados por los Jueces de Dificultad quienes aplican una penalización de 1.0 sobre la Nota Total del ejercicio por cada requisito que falte.
Tiempo del Ejercicio	Duración de un ejercicio que no debe durar más de 2 minutos y 30 segundos para los de Equilibrio y Combinado y 2 minutos para el Dinámico.
Penalización por la duración del ejercicio	Por cada segundo que supere el tiempo permitido será deducido 0.1 sobre la Nota Total de un ejercicio.

PUNTUACIONES	
Puntuaciones	El cálculo se realiza a partir de las notas otorgadas a un ejercicio.
Nota	Valor numérico asignado por un juez de Artístico o de Ejecución tras la realización de un ejercicio una vez aplicadas las penalizaciones asignadas a los errores cometidos y que deducen de la nota máxima de 10.00.
Nota A	Nota Artística del ejercicio realizado. Se determina mediante el promedio de las 2 notas centrales del panel de 4 Jueces (o 6 jueces) de Artístico una vez se han eliminado las notas más alta y más baja.
Nota E	Nota de Ejecución del ejercicio realizado. Se determina mediante el promedio de las 2 notas centrales del panel de 4 Jueces (o 6 jueces) de Ejecución una vez se han eliminado las notas más alta y más baja y se multiplica por 2.
Nota D	Nota de Dificultad del ejercicio realizado determinada por los 2 Jueces de Dificultad.
Nota Total	Suma de las Notas A + D + E del ejercicio realizado.
Nota Final	Nota del ejercicio realizado después de haber deducido de la Nota Total cualquier penalización del CJP y DJs.
Penalizaciones del CJP	Penalizaciones hechas sobre la Nota Total asignada al ejercicio realizado (Notas A+E+D) aplicadas por el Presidente del Panel de Jueces por diferencias de talla, errores en la duración del ejercicio, vestimenta, faltas de línea y retraso en la entrega de Hojas de Tarifa.
Penalizaciones del DJ	Penalizaciones hechas sobre la Nota Total asignada al ejercicio realizado (Notas A+E+D) aplicadas por los DJs por incumplimiento de requisitos especiales y faltas de tiempo en mantenimientos y Hojas de Tarifa erróneas.
Tolerancia	Máximo rango aceptable entre las dos notas centrales dadas por los Jueces de Ejecución o Artístico Y el máximo rango permitido entre la nota más alta y más baja de todos los Jueces de Ejecución/Artístico antes de la intervención del CJP o SJ.
Panel de Jueces	Grupo de entre 9 a 15 jueces incluyendo a un CJP (Presidente), jurados de Artística, Ejecución y Jueces de Dificultad. Cada componente del panel contempla a un aspecto diferente en la evaluación de un ejercicio.

DIMENSIONES CORPORALES	
Masa	El peso y masa corporal de un competidor
Tamaño	Desviación de altura entre la altura de la cabeza de los compañeros.
Biotipos	El tipo de cuerpo, somatotipo o morfología de los competidores evaluado por un patrón clasificado, pasando desde Endomorfo a Endo-Meso a Mesomorfo a Meso-Ecto y a Ectomorfo. Los acróbatas normalmente trabajan con compañeros del mismo Grupo o no más de un grado en un sentido u otro de los tipos corporales. Existen graduaciones entre cada biotipo.
Endomorfo	Tipo corporal triangular en forma de pera, que posee una mayor anchura de cadera que de hombros. La masa tiende a distribuirse alrededor de las caderas en mayor proporción que en el resto del cuerpo. Se observa más a menudo en los portores de Gimnasia Acrobática.
Mesomorfo	Físico musculado. Masa bien proporcionada, dando apariencia de cuerpo angular oblonga. En general, la anchura de caderas es igual o menor que la de hombros. Forma ideal para ágiles y portores.
Ectomorfo	Físico delgado y largo. Músculos largos. Se observa más a menudo en ágiles en Parejas/Grupos. Necesita promover su musculatura.
Portor	El compañero que sostiene a su/s compañero/s en una Pareja o Grupo
Medio	El compañero que sostiene a su compañero en un Grupo
Ágil	El compañero de una Pareja o Grupo que realiza posiciones estáticas y elementos con fases de vuelo.

