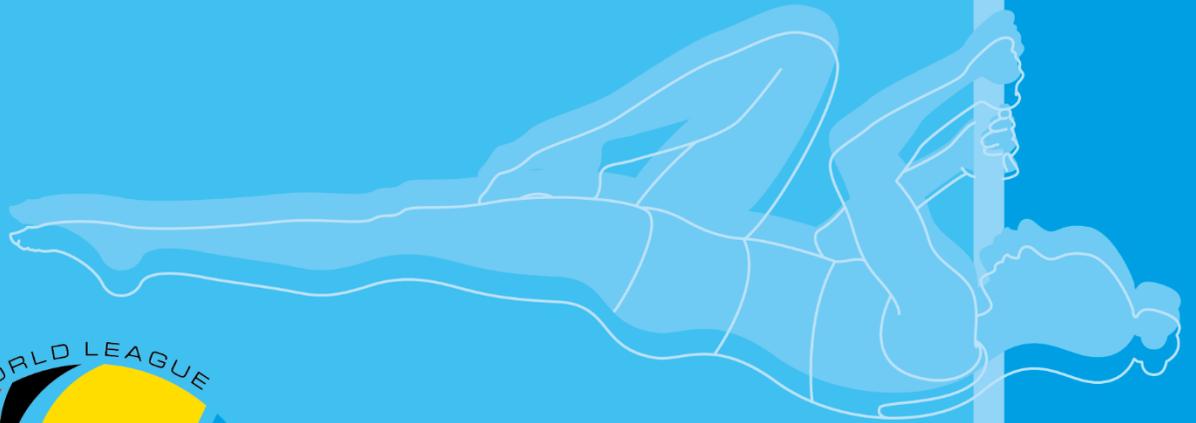


AERIAL AND POLE SPORTS WORLD LEAGUE



APS

REGLAS, REGLAMENTO Y SISTEMA DE PUNTAJE INTERNACIONAL DE COMPETENCIA



MANUAL DEL ATLETA

Enero, 2022
APSWorldLeague.org

La intención de este documento es regular cualquier competencia internacional organizada/patrocinada por APSWL. Adicionalmente este documento puede ser usado como instrumento de regulación de las competencias Regionales y Nacionales.

El contenido y código de puntaje descrito en este documento es propiedad exclusiva de APSWL. Se prohíbe la reproducción, traducción total o parcial de este documento sin autorización expresa de APSWL.

En caso de discrepancias o disputas por interpretaciones en las traducciones en diferentes idiomas, la versión en inglés se considera como la versión correcta.

REGLAMENTO Y REGULACION INTERNACIONAL DE COMPETENCIAS DE APSWL Y SISTEMA DE PUNTAJE **5**

MANUAL DEL ATLETA	5
POLE SPORTS - INDIVIDUAL	5

GLOSARIO **6**

REGLAMENTO Y REGULACION DE COMPETENCIAS INTERNACIONALES **9**

POLE SPORTS INDIVIDUAL	9
ATLETAS - POLE SPORTS	9
ATLETAS - INDIVIDUAL	9
ATLETAS - EQUIPO	9
PERSONAS ACOMPAÑANTES	10
CATEGORÍAS DE EDAD Y GENERO	11
AÑO DE COMPETENCIA	12
ENTRENADOR	12
DIVISIÓN	13
REQUERIMIENTOS DE LA RUTINA	14
UNIFORMES, ATUENDOS DEPORTIVOS Y VESTIMENTA DE COMPETENCIA	17
SISTEMA DE PUNTAJE	19
CONFIGURACIÓN DEL ESCENARIO	22
FILMACIONES	22

SISTEMA DE PUNTAJE **23**

EN COMPETENCIA INTERNACIONAL **23**

POLE SPORTS - INDIVIDUAL	23
ELEMENTOS ACROBÁTICOS	23
COMPOSICIÓN ARTÍSTICA	44
DEDUCCIONES	46
ELEMENTOS ESENCIALES	49
ELEMENTOS REQUERIDOS POR DIVISIÓN	50
TIPOS DE ELEMENTOS	53
FLEXIBILIDAD	53
FUERZA	57
GIRATORIO	61

ELEMENTOS GIRATORIOS EN EL TUBO ESTÁTICO	61
ELEMENTOS GIRATORIOS EN EL TUBO GIRATORIO	62
BONIFICACIÓN DE DIFICULTAD	64
DEDUCCIONES DE ELEMENTOS ESENCIALES	68
INFRACCIONES Y SANCIONES DEL JUEZ PRINCIPAL	70
CONSIDERACIONES DE PUNTUACIÓN Y JUECEO	75
JUECEZ	75
JUEZ PRINCIPAL	75
RESULTADOS	75
REGLAS DE DESEMPATE	76
SANCIONES	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
DESCALIFICACIÓN	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
APELACIONES Y QUEJAS	78
CONSIDERACIONES ANTIDOPAJE	79
LESIONES E INTERRUPTIONES DURANTE LA COMPETENCIA	79

REGLAMENTO Y REGULACION INTERNACIONAL DE COMPETENCIAS DE APSWL Y SISTEMA DE PUNTAJE

MANUAL DEL ATLETA

Pole Sports - INDIVIDUAL

Este documento describe las reglas, reglamento y sistema internacional de puntaje de Aerial and Pole Sports World League (APSWL). Este documento es específicamente para la categoría Pole Sports INDIVIDUAL y debe ser la base para todas competencias de Pole Sports INDIVIDUAL reconocidas por APSWL.

Esta categoría está enfocada en atletas participando en las categorías de Pole Sports - INDIVIDUAL, es decir que cubre todas las disciplinas de Pole enfocadas en fuerza y flexibilidad.

El objetivo de este documento es proveer a los atletas con toda la información necesaria para entender todas las secciones del sistema de puntaje, las reglas y reglamento de competencia necesarios para diseñar y desempeñar una rutina de competencia.

Este documento está dividido en 3 secciones:

- Reglamento y regulación internacional de competencia
- Sistema de Puntaje
- Apéndice

GLOSARIO

Para más información referirse a los artículos en este documento, o los lineamientos y reglamento del mismo.

Acompañantes: Los atletas pueden ser acompañados en ciertas áreas restringidas en la competencia siempre que sean acompañantes registrados. Las personas acompañantes pueden ser entrenadores, chaperones, familia o amigos siempre que las reglas de la competencia lo permitan. Las personas acompañantes cuando estén con el atleta deben portar atuendo adecuado, como descrito en los lineamientos y regulaciones de la competencia.

APSWL: (*Aerial and Pole Sports World League*) Liga Mundial de Pole Sports y Aro.

Atletas: persona que participa en la competencia con una rutina.

Categoría: refiere a la edad y género de los participantes. Categoría Juvenil es para atletas con 6-17 años de edad, y categoría Adultos para competidores mayores a 18 años. Existen 4 categorías para atletas Juveniles y 5 categorías para atletas Adultos con base en rangos de edad en cada categoría.

Competencia/Campeonato: todas las competencias organizadas bajo las reglas de APSWL.

División: se refiere a los niveles de dificultad técnica. La cantidad de elementos esenciales requeridos en una rutina, dependiendo de la división.

Duración de la Competencia: el tiempo entre el horario de registro de atletas hasta el momento en que finaliza la ceremonia de cierre.

Resultados Finales: después de que hayan resuelto las apelaciones o en su caso que la Ventana de tiempo para apelaciones ha transcurrido, los resultados serán considerados finales. Note que las deducciones del Juez Principal (*Head Judge*) pueden modificar estos. Una vez que los resultados son publicados en la página web del organizador, estos se consideran como “resultados oficiales”.

Juez Principal (*Head Judge*): es el líder del panel de jueces durante la competencia. El Juez Principal es nombrado por el comité organizador, en caso de las competencias internacionales es nombrado por APSWL. El Juez Principal tiene la tarea de coordinar el trabajo del panel de jueces y de supervisor que todas las reglas y reglamento sean observadas y cumplidas. Tiene autoridad para tomar decisiones adicionales como por ejemplo reiniciar un performance que hubiese sido interrumpido o tomar decisiones sobre aplicar sanciones adicionales, no incluidas en ninguno de las cuatro secciones de puntaje, incluso aplicar descalificación a atletas en caso de faltas severas o faltas repetitivas al reglamento. El Juez Principal trabaja de la mano con los organizadores de la competencia para asegurar que el evento se lleve a cabo de forma ordenada y exitosa.

Inversión: en el contexto de un movimiento o elemento, se refiere a la posición en donde las caderas están por encima de la cabeza.

Modalidad: es el tipo de competencia, puede ser Individual, Doble y Para-Pole.

Pieza Musical: Los atletas pueden escoger la pieza musical de su elección siempre que sea instrumental. La música puede ser mezclada, incluir efectos y sonidos, largos silencios, siempre que sirva para los propósitos de la coreografía. En competencias internacionales no es permitido incluir diálogos o letra sin embargo, las voces son permitidas siempre y cuando sean usadas como instrumento musical, ejemplo tarareo.

El Comité Organizador nacional y Regional de las competencias publicará las características del tipo de música o piezas musicales permitidas para la competencia en la convocatoria de la competencia y los comunicados del evento en cuestión.

Equipo Nacional: es la Federación Nacional que promueve a los atletas en una competencia Internacional. Los atletas que pertenecen al equipo nacional tendrán que adherirse a las reglas y reglamento de la federación nacional, incluyendo el uso del uniforme oficial durante todo momento en la competencia. Para poder ser representante del equipo nacional el atleta debe ser nacido, naturalizado o legalmente ciudadano residente del país representado por el equipo nacional.

Organizador: refiere al organizador autorizado para organizar una competencia aprobada por APSWL.

Agente Oficial: se refiere a una persona que es parte del Comité Organizador de la Competencia, o cualquier persona representando una Federación Nacional o APSWL.

Resultados Oficiales: son los resultados publicados en la página web del organizador de la competencia, después culminación del evento, y habiendo concluido la resolución de cualquier auditoria, apelación, penalidad y otros ajustes.

Penalizaciones: refiere a deducciones de puntos adicionales, sanciones económicas o incluso descalificaciones de la competencia o de competencias futuras como resultado de infracciones cometidas por el atleta. Usualmente estas penalizaciones son asignadas por el juez principal. Penalizaciones más severas como vetos de competencias futuras pueden ser manejadas por el Comité de Ética y Disciplina de APSWL.

Resultados Preliminares: los resultados anunciados durante la competencia son considerados preliminares hasta su publicación en la página web del organizador de la competencia. Estos resultados pueden estar sujetos a cambios derivados de apelaciones, penalizaciones y auditorias post competencia

Rutina: se refiere al programa del atleta de inicio a fin.

Calificación: refiere a la música, sonidos y silencios que acompañan la rutina del atleta. Los requerimientos y características de la calificación están especificados en las reglas y reglamento.

Secciones: refiere a cuatro secciones de calificación: Elementos Acrobáticos, Composición Artística, Deducciones y Elementos Esenciales.

Elemento Giratorio: para algunas categorías el atleta podrá escoger hacer Elementos Esenciales en el tubo giratorio o en el tubo fijo. Es la elección del atleta seleccionar su elemento giratorio.

Equipo: es la organización que promueve y patrocina a un atleta en competencia. En el caso de Competencias Internacionales normalmente es el Equipo Nacional. Esta definición puede determinarse para competencias no-internacionales, ejemplo Club/ Estudio si se trata de un campeonato Nacional/Regional/Local.

Miembro de Equipo: es cualquier miembro del equipo de atletas, incluye entrenadores, oficiales, otros atletas, doctores, otros acompañantes entre otros.

REGLAMENTO Y REGULACION DE COMPETENCIAS INTERNACIONALES

POLE SPORTS INDIVIDUAL

ATLETAS - Pole Sports

Pole Sports es la disciplina que se enfoca en demostrar los atributos del atleta en cuanto a fuerza y flexibilidad durante su interacción con el tubo, incluyendo la habilidad de rotar alrededor del tubo. APSWL usa una configuración en el escenario de 2 tubos, un tubo estático y otro tubo giratorio. Los atletas están retados a dedicar el tiempo de forma equitativa a ambos tubos.

En una competencia de Pole Sports, el atleta debe desempeñar una rutina con un número determinado de elementos esenciales de fuerza, flexibilidad y rotación de cierta dificultad técnica, complementado por una selección de elementos acrobáticos, con una composición artística que representa la menor parte de la rutina.

ATLETAS - INDIVIDUAL

El atleta individual es un atleta que compite personalmente en Pole Sports. Todos los atletas son elegibles para competir en la categoría estándar Individual. Algunos atletas son elegibles para competir en una de las categorías de Para-Pole. Los requerimientos para competir en esta categoría de Para-Pole, así como las regla y regulaciones de Para-Pole están descritas en el [Apéndice](#) al final de este documento.

Existe un manual separado de este documento para Atletas Para-Pole en Pole Sports Dobles.

Atletas - Equipo

El equipo es la entidad que presenta al atleta como miembro en sus filas. En el caso de competencias internacionales, el Equipo del atleta será la Federación Nacional que está. La definición de Equipo puede ser ajustada para competencias no internacionales, por ejemplo, en una competencia nacional o regional el equipo puede ser el estudio o club del atleta. [Referencia a Reglas y Reglamento de Competencias Nacionales.](#)

Para poder registrarse como representante del Equipo Nacional en una Competencia Internacional, el atleta debe de haber nacido, naturalizado o ciudadano legalmente reconocido por el

país al que representa. Documentación que avale la nacionalidad o residencia debe ser provista en el Registro del evento, usualmente con identificaciones legales que acrediten su estatus como pasaporte o permiso de residencia.

El atleta debe cumplir con todas las reglas definidas por su Equipo cuando esta siendo patrocinado, incluyendo portar el uniforme del Equipo.

El atleta puede representar solo un Equipo Nacional en el ciclo anual de competencia. Para poder cambiar de Equipo Nacional el atleta debe retirarse un año completo del ciclo de competencias internacionales.

En circunstancias extraordinarias, por ejemplo, pérdida de derechos de residencia, el Atleta puede obtener un permiso para competir como Atleta Independiente por el resto del ciclo anual de competencias y para el año subsecuente antes de poder ser elegible como integrante de un Equipo Nacional diferente. Estos casos deben ser sometidos para su revisión directamente a APSWL.

Personas Acompañantes

El atleta puede tener una Persona Acompañante en las áreas de backstage o áreas designadas solo para Atletas.

Normalmente el acompañante es el entrenador u otro atleta, en el caso de menores de edad un chaperón o miembro de su familia. La persona acompañante:

- Puede tener acceso al área de backstage.
- Puede acompañar al atleta en el área de espera de calificaciones.
- Puede acompañar al atleta en los vestidores (sujeto a restricciones de genero).
- Puede interactuar con el oficial designado para quejas y apelaciones. En el caso de atletas menores de edad, el adulto acompañante debe estar presente en caso de solicitar una queja o apelación (y cuando aplica hacer el pago correspondiente).

Competencias Nacionales y Regionales pueden tener sus propias reglas sobre quien debe o puede acompañar a los atletas en el Área de espera de Calificaciones.

La persona acompañante debe estar registrada como parte del registro del atleta a la competencia. El comité organizador puede aplicar un costo al registro de Personas Acompañantes. Menores de edad pueden registra hasta 2 personas acompañantes, uno de su equipo y un chaperón o familiar.

Es derecho del Equipo Nacional decidir si permiten familiares como persona acompañante a los menores de edad miembros del equipo, pero para competencias internacionales no es requerimiento registrar a familiares como persona acompañante.

Si la persona acompañante es un Miembro del Equipo, están permitidos a portar el uniforme del Equipo Nacional.

Si la persona acompañante no es un miembro del equipo, no está permitido portar el uniforme del equipo, debe portar el gafete o identificador provisto al momento del registro del evento por la duración de la competencia.

Si la persona acompañante no está portando el uniforme, deben usar una playera distintiva del equipo, o una playera blanca sin logos -en caso de que el equipo no tenga playera-. Las playeras distintivas para acompañantes deben ser diferentes de las playeras del uniforme que permita diferenciar a los atletas de los entrenadores.

Personas acompañantes debe usar zapatos deportivos, o estar descalzos cuando están en el escenario o áreas de calentamiento para atletas.

Las mismas reglas de patrocinios, logos y eslóganes que aplican para los uniformes de atletas y atuendos deportivos aplican para la vestimenta de las Personas acompañantes. Estas reglas están descritas más adelante en la sección de UNIFORMES, ATUENDOS DEPORTIVOS Y VESTIMENTA DE COMPETENCIA.

Personas acompañantes se deben apegar a las Reglas y Reglamento del código de disciplina y ética de APSWL, así como reglamento y reglas de competencia de APSWL. Incluyendo la restricción de consumir alcohol y/o enervantes o sustancias controladas durante la competencia.

Si la persona acompañante ha transgredido las reglas y reglamento el atleta puede ser penalizado o descalificado de la competencia.

Si la persona acompañante está en severa violación de las reglas y reglamento, o ha transgredido el Código de Disciplina y Ética puede ser expulsado de la competencia, pueden ser referidos por el comité de Disciplina y Ética y pueden ser suspendidos de participación en competencias futuras.

Categorías de Edad y Genero

Cada categoría esta especificada de acuerdo con la edad y genero del atleta. La edad del atleta se considera con los años cumplidos al 31 de diciembre del año de competencia en cuestión. El atleta debe cumplir con los requerimientos de edad de la categoría en la que se inscribe. Cada categoría está definida por género, para mujeres y hombres. Las categorías están especificadas como sigue:

Categorías Juveniles		Categorías de Adultos	
Y1	6 años – 7 años	A1	18 años – 29 años
Y2	8 años – 9 años	A2	30 años – 39 años
Y3	10 años – 12 años	A3	40 años – 49 años
Y4	13 años – 14 años	A4	50 años – 59 años
Y5	15 años – 17 años	A5	60 años y mas

Año de Competencia

El año de competencia comprende del 1ero de enero al 31 de diciembre.

La siguiente tabla muestra las categorías correspondientes al año de competencia actual y siguientes, basado en la fecha de nacimiento del atleta.

CATEGORIA POR AÑO DE NACIMIENTO

Categoría	Edad (cumplida al 31 de diciembre del año de competencia)	Años de Nacimiento para Competencia 2022	Años de Nacimiento para Competencia 2023
Y1	6 años – 7 años	2015 - 2016	2017 - 2018
Y2	8 años – 9 años	2013 - 2014	2014 - 2015
Y3	10 años – 12 años	2010 - 2012	2011 - 2013
Y4	13 años – 14 años	2008 - 2009	2009 - 2010
Y5	15 años – 17 años	2005 - 2007	2006 - 2008
A1	18 años – 29 años	1993 - 2004	1994 – 2005
A2	30 años – 39 años	1983 - 1992	1984 – 1993
A3	40 años – 49 años	1973 - 1982	1974 – 1983
A4	50 años – 59 años	1963 - 1972	1964 - 1973
A5	60 años y mas	1962 o antes	1963 o antes

Entrenador

El entrenador puede actuar como persona acompañante, teniendo acceso a todas las áreas restringidas para atletas. En adición los entrenadores pueden tener acceso a áreas especialmente designadas, conforme a la definición del Comité Organizador, por ejemplo, a un costado del escenario durante la actuación del atleta.

El entrenador debe usar uniforme del Equipo

El entrenador durante la actuación del atleta sobre el escenario no debe comunicarse verbalmente con el atleta. En caso contrario el atleta recibirá una penalización, y una recurrencia de la falta puede resultar en descalificación.

Las personas que actúan como entrenadores durante una competencia no pueden también participar en la división Amateur como atleta, los entrenadores solo pueden participar como atleta en Pro o Elite.

División

Las divisiones están basadas en el nivel o dificultad técnica, y son restringidas a categorías por edad. Las divisiones están especificadas como sigue:

Amateur – Nivel Principiante - abierto para todas las edades. El nivel de dificultad menos retador; número reducido de elementos esenciales son requeridos y de bajo nivel técnico de dificultad. El atleta que también es Entrenador en la misma competencia no puede participar en esta división.

Pro – Nivel Intermedio/ Avanzado – Abierto a atletas mayores de 10 años de edad al final del año de competencia.

Elite – Nivel Avanzado – Abierto para atletas mayores de 13 años de edad al final del año de competencia. Este nivel tiene los requerimientos más complejos y con más elementos de alto nivel de dificultad durante la competencia.

Los atletas deben permanecer en la misma división durante todo el año de competencia.

Los atletas en cualquier momento pueden escoger participar en una división de mayor nivel para el siguiente año de competencia.

Los atletas pueden escoger participar en una división de menor nivel cuando han cambiado de Categoría, o después de una ausencia de al menos 1 año completo de competencia.

Requerimientos de la Rutina

VESTUARIO

La vestimenta del atleta debe ser a la medida para evitar que la tela impida al atleta el correcto agarre o posicionamiento correcto. El material del vestuario no debe proveer agarre adicional.

Para atletas femeninas, la parte superior del vestuario debe cubrir completamente el pecho y el escote del busto no debe ser mas bajo que el nivel medio del esternón.

Atletas masculinos pueden usar chalecos, corpiños, leotardos o tener el pecho desnudo.

Shorts largos y leggings están permitidos siempre que sean ajustados y no provean agarre adicional. Leotardos completos y mangas largas no son recomendados. Las faldas pueden ser usadas, sin embargo, deben ser más cortas que la pelvis y glúteo.

Guantes solo están permitidos cuando se haya provisto un justificante medico en caso de hiperhidrosis.

Las cintas medicas son permitidas, si el área cubierta excede 60 cm² es requerido un justificante medico. Áreas menores no requieren ser justificadas.

Los atletas deben actuar su rutina descalzos.

El vestuario de competencia no puede incluir: ropa interior, transparencias en el área del busto, pelvis o glúteo, piel, PVC o plástico. No esta permitido incluir piezas metálicas o accesorios que interfieran con la rutina, que puedan dañar o raspar el tubo, o que sea considerado como elemento que ponga en riesgo la seguridad o salud del atleta. Color piel o material transparente o translucido en otras partes del cuerpo no específicamente prohibidas deben estar cubiertas de pedrería.

Los logos de patrocinios o eslogan no están permitidos en el vestuario del atleta

Si el atleta tiene preguntas referentes al vestuario, es posible contactar al comité organizador para aclarar dudas.

DURACIÓN

La rutina del atleta debe tener una duración específica, que esta contenida en los requerimientos de la categoría y división.

La música debe ser usada como definición de la duración de la rutina. La duración de la música debe alinearse a los requerimientos de cada categoría/ división.

En caso que la música no se apege a los requerimientos de limite de tiempo, el atleta puede ser descalificado.

La duración de la Rutina varia (en minutos) por categoría /división como se muestra a continuación:

Categorías Juveniles		División		
Categoría	Rango de Edad	Elite	Pro	Amateur
Y1	6 años – 7 años			3'00" - 3'30"
Y2	8 años – 9 años			3'00" - 3'30"
Y3	10 años – 12 años		3'20" - 3'50"	3'10" - 3'30"
Y4	13 años – 14 años	3'40" - 3'50"	3'30" - 3'50"	3'10" - 3'30"
Y5	15 años – 17 años	3'40" - 3'50"	3'30" - 3'50"	3'10" - 3'30"

Categorías de Adultos		División		
Categoría	Rangos de Edad	Elite	Pro	Amateur
A1	18 años – 29 años	3'50" - 4'00"	3'30" - 3'50"	3'10" - 3'30"
A2	30 años – 39 años	3'50" - 4'00"	3'30 - 3'50"	3'10 - 3'30"
A3	40 años – 49 años	3'50" - 4'00"	3'30" - 3'50"	3'10" - 3'30"
A4	50 años – 59 años	3'40" - 4'00"	3'20" - 3'50"	3'10" - 3'30"
A5	60 años y mas	3'30" - 4'00"	3'10" - 3'50"	3'10" - 3'30"

PEINADO, MAQUILLAJE Y ACCESORIOS

El cabello no debe obstruir la visión del atleta, y el cuello del atleta debe estar visible de frente y perfil para permitir que los jueces aprecien la alineación del cuello. Peinados de cola de caballo son aceptables para cabello medianamente largo, provisto que la cola no obstruye la visión del atleta y el cuello permanezca libre. El cabello largo debe ser recogido en una trenza o chongo. Si el cabello del atleta es muy largo, debe ser peinado de forma que nunca interrumpa o estorbe para la actuación del atleta.

El maquillaje y pintura en la piel solo puede ser usado en la cara. Cualquier maquillaje es permitido, preferentemente relacionado con el tema de la rutina.

El maquillaje o pintura facial está permitido siempre que no contenga connotaciones políticas, religiosas o racistas, por ejemplo, esta prohibido pintarse la cara de negro, suásticas, símbolos religiosos, insignias políticas, banderas de otros países que no sea el del país de su equipo o cualquier otra implicación de prejuicio. Tampoco es permitido logo de patrocinadores o texto de ningún tipo.

El uso de pintura de cuerpo o mascarar no esta permitido en actuaciones de Pole Sports.

Los broches y adornos para el cabello son permitidos siempre que estén bien sujetos sin piezas sueltas o colgantes. Cualquier otro accesorio u ornamento debe estar muy bien sujeto al cabello para evitar se suelte o desprendan.

Las pelucas no están permitidas en actuaciones de Pole Sports.

La joyería no está permitida, excepto por pequeños aretes que no excedan el tamaño del lóbulo de la oreja.

Piercings en el cuerpo deben ser removidos durante la actuación de la rutina.

Únicamente los expansores de lóbulo son permitidos con un máximo de tamaño de 1 centímetro, en colores blanco, negro o del color de la piel del atleta. Cualquier expansor de lóbulo que exceda el tamaño permitido de 2 centímetro debe ser removido y usar cinta para cubrir el hueco en el lóbulo.

MÚSICA

Los atletas tienen libertad de escoger la música siempre que esta sea instrumental. Puede ser una mezcla de varias canciones, incluir efectos sonoros, silencios largos siempre que sirvan un propósito en la coreografía. En Competencias Internacionales no se permiten diálogos, letra de canciones, sin embargo, la melodía puede incluir voces humanas siempre que sean para efectos sonoros o como instrumento musical.

El comité organizador de la competencia Nacional y Regional publicaran las características musicales permitidas para la Competencia desde la convocatoria de la misma.

En caso de que un tema musical comience con silencio, debe haber un sonido inicial (bip o similar) para indicar que la rutina ha iniciado. De la misma forma si la canción termina con un silencio debe haber un sonido final para indicar el fin de la rutina. Es recomendado para los atletas que la música comience y termine con un sonido distintivo, independientemente de si la melodía comienza y/o termine con un silencio.

La música será usada como indicador de la duración de la rutina del atleta, y debe cumplir con los lineamientos descritos para cada categoría/ división.

La música debe ser enviada al Comité Organizador de la competencia dentro del horario y día especificado como límite de recepción en la convocatoria del evento.

Si la música no es recibida dentro de la fecha y hora limite, el atleta será descalificado

Los organizadores de la competencia pueden revisar rutinariamente la música enviada para verificar si cumple con la duración requerida, y si encuentran algún problema podrán regresar a solicitar al atleta solo una vez la corrección de la melodía dándoles la oportunidad de rectificar su música. La responsabilidad de la duración y contenido de la música es exclusivamente del atleta, no de los organizadores del evento.

En caso que la música no cupla con los requerimientos de duración requeridos, el atleta puede ser descalificado.

Si la rutina musical del atleta es mas corta que lo definido para la categoría/ división del atleta, se aplicara una penalidad de puntos. La gravedad de la penalidad o deducción de puntos es determinada correspondiendo a la cantidad de tiempo faltante en la rutina.

Cualquier elemento desempeñado después del final de la música no será considerado en el puntaje de su calificación. En caso de haber omitido movimientos esenciales por causa de haberse excedido del tiempo de la rutina, se aplicará la deducción correspondiente a omisión de intentar la ejecución de elementos esenciales, sin embargo, no se aplicarán deducciones adicionales de la sección de deducciones.

En el caso que la competencia permita música con letra, esta prohibido usar música para la rutina que contenga lenguaje inapropiado, insultos, palabras altisonantes, o blasfemia, esta falta resultara en descalificación.

El atleta es responsable de tener consigo el día de la competencia una copia de la música como respaldo para su rutina, ya sea de forma electrónica, en USB, en el celular o tableta.

Los lineamientos de duración de la música están descritos en la sección de Duración de este documento, y también serán incluidos en la convocatoria del evento.

Uniformes, Atuendos Deportivos y Vestimenta de Competencia

El uniforme será determinado por la federación nacional, regional o local. En el caso de competencias internacionales los lineamientos y guía serán previamente determinados por APSWL -Aerial and Pole Sports World League.

El uniforme debe consistir usualmente de vestimenta deportiva, como una sudadera de manga y pantalones largos y/o uniforme formal.

Únicamente se permite calzado deportivo o descalzo en el escenario o en las áreas de calentamiento designadas solo para atletas.

El uniforme o vestimenta oficial debe tener el nombre del equipo en la parte superior de la chaqueta o saco, y puede incluir la bandera o logo del equipo y/u otro emblema nacional como sea requerido por la federación nacional.

Miembros representantes del mismo país deben portar la misma vestimenta o uniforme formal de acuerdo con su federación nacional.

El nombre del atleta puede estar desplegado en el diseño del uniforme.

Si el atleta no representa o es miembro del Equipo Nacional, tiene libertad de escoger una vestimenta genérica sobria a modo de uniforme con uno o dos colores y rayas.

Logos de patrocinadores están permitidos, pero deben ser en adición a la vestimenta o uniforme formal. El logo puede cubrir un área menos de 50 cm², y debe ser ubicado en el pecho, de lado opuesto al logo o insignia del equipo.

El logo del fabricante puede estar presente en el uniforme, provisto que es de las mismas dimensiones que se usan en la versión comercial de ese tipo de ropa.

Los atletas no están autorizados para usar diferentes uniformes o vestimenta si son provistos por diferentes patrocinadores a su equipo.

El uniforme no debe portar palabras promocionales o eslóganes, diferentes que no sean parte del logo o insignia del equipo.

Mensajes/ iconografía religiosa o connotaciones políticas no están permitidas y resultaran en la descalificación del atleta para la competencia.

Mensajes o iconografía con connotaciones discriminatorias no están permitidas y resultaran en la descalificación y/o expulsión de la competencia, adicionalmente el atleta será referido al comité de ética y disciplina.

Uniformes y vestimenta oficial son de uso exclusivo para atletas, entrenadores y la delegación del equipo.

Sistema de Puntaje

SECCIONES DE PUNTAJE

El sistema de puntaje consiste en cuatro secciones para ser ejecutadas en 2 tubos, uno estático y otro giratorio:

- Elementos acrobáticos
- Composición artística
- Deducciones
- Elementos esenciales

HOJAS DE PUNTAJE

Las hojas de puntaje deben ser llenadas por el atleta y contener el detalle de la rutina que pretenden desempeñar. Las hojas de puntaje deben ser completadas y presentadas por el atleta previo a la competencia. Los organizadores de la competencia determinarán la fecha límite para recepción de las hojas de puntaje. Existen hojas de puntaje para las siguientes secciones:

- Elementos acrobáticos
- Elementos esenciales

Las instrucciones para llenar las hojas de puntaje pueden ser encontradas en el apéndice de este documento, en las hojas de puntaje mismas.

PUNTAJE TOTAL

El puntaje total es la sumatoria de los puntajes obtenidos en cada una de las cuatro secciones, integrando un puntaje consolidado total. El puntaje mínimo que cada atleta puede recibir el cero.

El puntaje máximo que cada sección puede otorgar es:

Componente	Adulto Elite	Adulto Pro	Adulto Amateur	Juvenil Elite	Juvenil Pro	Juvenil Amateur
Acrobáticos	27	27	27	27	27	27
Composición	10	10	10	10	10	10

Deducciones comienzan con	40	40	40	40	40	40
Elementos esenciales	14	8.8	4.5	8.8	6	4
Elementos esenciales (bonificaciones máximas)	9	8	7	8	7.5	6.5
Puntaje total máximo posible	100	93.8	88.5	93.8	90.5	87.5

CRITERIO DE DESEMPATE

En caso de empate, se aplicará el siguiente criterio, (en orden de prioridad):

- El atleta con el puntaje más alto en la calificación de elementos esenciales.
- El segundo criterio de desempate será el puntaje mas alto de la sección de deducciones.
- El tercer criterio de desempate será el puntaje mas alto de la sección de elementos acrobáticos.

Si el empate persiste debido a que el puntaje en todas las secciones es el mismo, se declara empate y todos los atletas recibirán medallas.

PUNTAJE PROVISIONAL, FINAL y OFICIAL

Después a la comunicación de los puntajes, estos son considerados provisionales, ya que están sujetos a posibles cambios, apelaciones, penalizaciones adicionales, y otros ajustes.

Si el atleta está en desacuerdo con el puntaje de la sección de elementos esenciales, tiene la opción de someter una apelación. Favor de referirse a la sección de Quejas y Apelaciones más adelante.

El atleta tiene 10 minutos después de la comunicación del puntaje provisional para aplicar una apelación, si así se desea. Pasados 10 minutos del anuncio del puntaje provisional no son válidas las solicitudes de apelación.

En caso de que un atleta proceda a someter una apelación, el nuevo puntaje revisado será el oficial y remplazara el puntaje provisional previo. Note la posibilidad de que el puntaje nuevo pueda ser menor al puntaje provisional previo.

Después a la resolución y fallo a la apelación de una actuación, las calificaciones serán definitivas sin posibilidad de ser modificadas por medio de apelación. En ese momento las calificaciones

se consideran finales. Las calificaciones finales solo las puede modificar el Juez en Jefe, en casos específicos, por ejemplo si los atletas reciben una penalización o descalificación.

Las medallas entregadas durante la Ceremonia de Premiación son asignadas basado en las calificaciones finales hasta el momento de la Ceremonia de Premiación.

Las calificaciones serán oficiales una vez que se publiquen oficialmente en línea por los organizadores de la competencia o APSWL.

El Juez Principal puede asignar penalizaciones a los atletas, incluso descalificar atletas, en cualquier momento hasta que las calificaciones se convierten en oficiales. Esto puede ocurrir incluso después de la ceremonia de premiación. En caso que el ranqueo haya cambiado debido a una penalización o descalificación después de la entrega de las medallas, y esta resulte en diferente asignación de medallas, los organizadores solicitaran a los atletas regresar las medallas para redistribuirlas a los atletas que hayan resultado ganadores. Si el ajuste de ranqueo ocurre después a la competencia, la ceremonia de premiación no se repetirá pero los nuevos campeones recibirán sus medallas por correo, paquetería o medios similares.

PUNTAJE DE EQUIPOS

Al final de la competencia, el puntaje de todos los atletas integrantes del equipo será sumados para determinar el puntaje final de cada equipo. Los resultados pueden calcularse por el número de medallas, número de medallas de oro, o por la sumatoria de la calificación de todos los atletas. El comité organizador de cada competencia tiene la autoridad de definir el método a usar para calcular el puntaje del equipo, y debe ser publicado en la convocatoria del evento. Los equipos serán ranqueados con base en el puntaje de los equipos, y el equipo ganador de la competencia será anunciado.

RECORDS

Se da seguimiento a los puntajes mas altos, récords, conforme al alcance geográfico de la competencia, ejemplo en una competencia regional, corresponde un récord regional. Únicamente en las competencias mundiales se puede registrar un récord mundial.

QUEJAS Y APELACIONES

Después de que el atleta recibe su calificación provisional, y en caso de estar inconforme con el puntaje de los elementos esenciales, tienen derecho a solicitar una apelación.

Los organizadores de la competencia designaran una persona responsable de recibir las quejas y apelaciones, y actuar como punto focal o enlace entre el atleta y los jueces u oficiales.

El primer paso es notificar la intención de apelación en los primeros 10 minutos subsecuentes a la recepción de la calificación provisional.

El atleta tiene derecho de solicitar la revisión de la grabación en video de su actuación, o directamente apelar al puntaje de uno o mas elementos esenciales.

Existe un cargo económico por la revisión de la grabación de video de la actuación del atleta. Existe un cargo económico adicional por cada Elemento Esencial al que el atleta desee apelar. Los cargos por revisión y apelación no son reembolsables.

La definición del monto de cada cargo es acordado previo a la competencia por APSWL y los organizadores del evento al menos una semana antes de la competencia.

El cargo debe ser liquidado antes de mostrar la grabación en video al atleta y antes de que el juez de apelaciones revise la actuación del atleta.

En caso de que el atleta sea menor de edad, la persona acompañante será el responsable de someter a revisión la queja o apelación, así mismo como responsable de liquidar el costo respectivo.

Si el atleta deseara revisar la grabación de su actuación en video, la Persona Designada les informara el lugar y hora para hacerla revisión. Únicamente los atletas y la persona acompañante tendrá acceso a la grabación del video.

Una vez que se le da acceso al atleta a su video, tendrá 15 minutos para revisar su actuación, después de transcurridos los 15 minutos debe notificar a la Persona Designada su intención de apelar uno o mas elementos. En caso de no dar notificación a la Persona Designada antes de la ventana de 15 minutos, el atleta declina pierde su derecho de apelar a ninguna de sus calificaciones.

Si el atleta notifica a la Persona Designada su intención de apelar a uno o varios elementos esenciales, la Persona Designada recibirá el pago y tomará nota de los elementos esenciales a los que el atleta desea apelar. Un cargo adicional es cobrado por cada Elemento Esencial que el atleta desee apelar.

La Persona Designada será el interlocutor con el Juez de apelaciones, ambos revisaran en el video la actuación del atleta y decidirán el la nueva calificación.

El Juez original asignado a Elementos Esenciales puede no ser asignado como Juez de Apelaciones.

El Juez de Apelaciones revisara la actuación del atleta específicamente de los Elementos Esenciales apuntados en la apelación , y notificara al Panel de Jueces y a la Persona Designada del fallo de la apelación. La Persona Designada informara al atleta y reembolsara los cargos en caso de que la apelación sea exitosa. El Panel de Jueces procederá a la actualización de los puntajes finales y al anuncio de los ajustes.

Configuración del Escenario

Se debe cumplir con requerimientos específicos para el diagrama o configuración del escenario, de acuerdo con la perspectiva de la vista de los jueces. El escenario debe ser configurado de forma que el tubo izquierdo sea estático y el tubo derecho sea el tubo giratorio.

Altura, Ancho, Profundidad, Tipo de Tubo.

Filmaciones

Al ser parte de cualquiera de las competencias avaladas por APSWL, todos los participantes autorizan que las entrevistas, fotografía, grabación de audio y video sean publicadas, exhibidas, reproducidas para propósitos de noticias, webcasts, artículos de noticias, promocionales, entrenamiento, publicidad, y otros propósitos comerciales.

Los participantes del evento redimen a APSWL, sus oficiales y cualquier Federación Nacional o regional asociada y a sus oficiales, los organizadores del evento y cualquier persona autorizada de cualquier responsabilidad legal relacionado con tomar, grabar, digitalizar o publicar cualquiera de estos materiales.

Los participantes aprueban ceder todos los derechos de pagos y regalías en relación con el uso por APSWL de estos materiales, cualquier miembro de la Federación y sus oficiales.

Está prohibido para los participantes y espectadores a traer equipo fotográfico especializado. Sin embargo, el uso de equipo no especializado como teléfonos móviles esta permitido.

Únicamente las partes autorizadas por APSWL o los organizadores del evento están aprobados para hacer una transmisión en vivo del evento. Esta expresamente prohibido la transmisión en vivo de la actuación de los atletas para cualquier otra parte.

La publicación de rutinas completas en redes sociales esta expresamente prohibido para cualquier parte no autorizada.

SISTEMA DE PUNTAJE EN COMPETENCIA INTERNACIONAL

POLE SPORTS - INDIVIDUAL

Elementos Acrobáticos

27.0 PUNTOS MAXIMO

Esta sección es para movimientos en el tubo y serán calificados de acuerdo con oportunidad única de ejecución y las combinaciones permitidas. Cada movimientos tiene un código, puntos por oportunidad única de ejecución, numero de movimientos permitidos por rutina, y el máximo número de puntos que puede ser asignado por combinaciones o movimientos ejecutados en secuencia. Un máximo de 27.0 puntos puede ser asignado a la rutina del atleta por la ejecución de cualquier combinación de elementos acrobáticos.

CAPTURAS

AC – Capturas Acrobáticas

Las Capturas Acrobáticas están definidas como una liberación momentánea de todo contacto con el tubo y volver a agarrar el tubo. Las atletas pueden cambiar de ubicación (arriba o abajo del tubo), posición u orientación como consecuencia de esta acción.

+0.5 por AC

2 contabilizados

Maximo 1.0 puntos

RG - Re-Grip (Max. 2.2 puntos)

Re-Grip o Re-Agarre es un movimiento acrobático donde el contacto con el tubo es deliberadamente soltado de un brazo, usualmente liberando momentáneamente el agarre de la mano o la parte interna del codo, el contacto con el tubo es reestablecido con un agarre de la mano o brazo al tubo en diferente posición. En un Re-Agarre el brazo superior es el que debe liberarse del tubo y re-agarrar después al cambio de posición. No debe haber contacto del resto del cuerpo con el tubo durante la ejecución del Re-Agarre. Por ejemplo, el atleta puede cambiar el agarre del brazo superior de un agarre twisted a cup, o cambiar de un agarre cup a un agarre de codo.

Los Re-Agarres pueden ser ejecutados separados o en grupo, de tres o cinco consecutivos. El atleta debe ejecutar otro movimiento o secuencia entre grupos de Re-Agarre. Los puntos asignados dependen del número de Re-Agarres en un grupo de bonificación.

1 RG = +0.2 puntos

3 contabilizados

Maximo de 0.6 puntos

3 RG Combo = +0.7 puntos por grupo

2 contabilizados

Maximo de 1.4 puntos

5 RG Combo = +1.5 puntos por grupo

1 contabilizado

Maximo de 1.5 puntos

Maximo de puntos asignados por Re-Agarres está limitado a 2.2

FLIPS DE CONTACTO

CFF - Contact Flip (comenzando y terminando en el piso)

Un Contact Flip o voltereta que comienza y termina en el suelo se refiere a una voltereta que se realiza desde una posición inicial en el suelo, ejecutando una voltereta hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados, y finalizando en una posición en el suelo. El movimiento de la voltereta debe incluir girar completamente con todo el cuerpo rotando completamente en un movimiento hacia adelante, o hacia atrás o hacia los lados.

+0.2 por CFF

4 contabilizados

Maximo de 0.8 puntos

CFP - Contact Flip (comenzando y terminando en el tubo)

Una voltereta que comienza y finaliza en el tubo, se refiere a un giro que se realiza desde una posición inicial en cualquiera de los tubos, ejecutando un giro hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados y

terminando en una posición en el mismo tubo. La voltereta debe incluir una rotación de cabeza sobre los talones, mientras se mantiene el contacto con el tubo. La voltereta que comienzan y terminan en el tubo se pueden ejecutar hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados. Esta acción se puede realizar en el tubo estático o giratorio.

+0.5 por CFP	2 contabilizados	Maximo de 1.0 puntos
---------------------	-------------------------	-----------------------------

CHF - Medio Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)

Un Medio Flip o media voltereta se refiere a una voltereta que se realiza desde una posición inicial en el tubo con las caderas más altas o al mismo nivel que la cabeza, ejecutando una voltereta hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados, y termina en una posición en el suelo. Una de las manos del atleta debe estar en contacto con el tubo en todo momento.

+0.3 por CHF	3 contabilizados	Maximo de 0.9 puntos
---------------------	-------------------------	-----------------------------

DROPS

HFD – Drop libre de manos

Drop o caída libre, el Drop libre de manos se refiere a una acción en la que el atleta debe realizar una caída libre por el tubo en una distancia mínima de un metro. El atleta no debe usar ninguna de sus manos para controlar la caída.

+0.4 por HFD	2 contabilizados	Maximo de 0.8 puntos
---------------------	-------------------------	-----------------------------

ITHD – Drop invertido de dos manos

El Drop o caída libre invertida de dos manos se refiere a una acción en la que el atleta realiza una caída libre por el tubo, por una distancia mínima de un metro. El cuerpo del atleta debe estar invertido en todo momento, y el atleta debe usar ambas manos o brazos para controlar la caída, y puede tener hasta una pierna como punto de contacto.

+0.8 por ITHD	1 contabilizado	Maximo de 0.8 puntos
----------------------	------------------------	-----------------------------

OHD – Drop de Una-Mano

El drop de Una-Mano se refiere a una acción en la que el atleta realiza una caída libre por el tubo, por una distancia mínima de un metro, y el atleta tiene solo una mano en contacto con el tubo durante la caída.

+0.2 por OHD	2 contabilizados	Maximo de 0.4 puntos
---------------------	-------------------------	-----------------------------

THD – Drop con dos manos

Un Drop con dos manos se refiere a una acción en la que el atleta realiza una caída libre en el tubo, por una distancia mínima de un metro. El atleta puede usar ambas manos para controlar su descenso, y la cabeza debe estar por encima de las caderas en todo momento.

+0.1 por THD

2 contabilizados

Maximo de 0.2 puntos

SALTOS (Jump)

JA - Jump-out A / Jump-on A (0.5m)

Un Jump-Out-A se refiere a un salto desde el tubo y terminar en el suelo, a una distancia de al menos 0.5 metros del tubo. No debe haber contacto con el tubo en el momento en que el atleta haga contacto con el suelo.

Un Jump-On-A se refiere a un salto desde el suelo, a una distancia de al menos 0.5 metros del tubo, y terminando el salto en el tubo, sin hacer contacto con el suelo en el momento del contacto con el tubo.

+0.2 por JA

5 contabilizados

Maximo de 1.0 puntos

JB - Jump-out-B / Jump-on-B (1.0m)

El Jump-Out-B se refiere a un salto desde el tubo y terminar en el suelo, a una distancia de al menos 1.0 metro del tubo. No debe haber contacto con el tubo en el momento en que el atleta haga contacto con el suelo.

Un Jump-On-B se refiere a un salto desde el suelo, a una distancia de al menos 1.0 metro del tubo, y terminando el salto en el tubo, sin hacer contacto con el suelo en el momento del contacto con el tubo.

+0.4 por JB

3 contabilizados

Maximo de 1.2 puntos

JRF - Rotación de Salto con Flip Out

Una rotación de salto con flip out o voltereta hacia afuera se refiere a una voltereta que se realiza desde una posición inicial en el tubo, ejecutando una voltereta hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados, y finaliza en una posición en el piso. Durante la ejecución de la voltereta, el atleta debe alcanzar una posición invertida en el aire, sin contacto ni con el tubo ni con el suelo.

+1.0 por JRF

1 contabilizado

Maximo de 1.0 puntos

JRP - Rotación de Salto con Flip On

Una rotación de salto con flip on voltereta se refiere a una voltereta que se realiza desde una posición inicial en el suelo, ejecutando una voltereta hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados, y finaliza en una posición en el tubo. Durante la ejecución de la voltereta, el atleta debe alcanzar una posición invertida en el aire, sin contacto ni con el tubo ni con el suelo.

+1.5 por JRP**1 contabilizado****Maximo de 1.5 puntos**

OTROS

CW – Vuelta de carro una mano en el tubo

La vuelta de carro con una mano en el tubo es una rotación lateral del cuerpo del atleta mientras toca el suelo con una mano y sostiene el tubo con la otra mano. Durante la rotación, las piernas viajan sobre el tronco del atleta con los pies regresando al piso uno a la vez y terminando con el atleta de pie. Se realiza con una mano en el tubo y la otra tocando el suelo en todo momento durante la inversión (caderas por encima de la cabeza) de la rotación.

+0.4 por CW**1 contabilizado****Máximo de 0.4 puntos**

HWL – Parado de mano con piernas en el tubo

El parado de mano con piernas en el tubo es cuando el atleta mantiene una posición con una mano en el piso y una mano o brazo agarrando el tubo. En el caso de parado de manos con piernas en el tubo, al menos una de las piernas del atleta debe estar en contacto con el tubo. El atleta debe mantener esta posición, completamente estática, durante un período de tiempo tal que los jueces puedan considerar perceptivamente que el atleta tiene el control de su cuerpo.

+0.2 por HWL**1 contabilizado****Maximo de 0.2 puntos**

HNL - Parado de Manos Sin Piernas en el tubo

El parado de manos sin piernas en el tubo es cuando el atleta mantiene una posición con una mano en el piso y una mano o brazo agarrando el tubo. En el caso de Parado de Manos Sin Piernas en el tubo, las piernas del atleta pueden estar en cualquier posición siempre que no estén en contacto con el tubo. El atleta debe mantener esta posición, completamente estática, durante un período de tiempo tal que los jueces puedan considerar perceptivamente que el atleta tiene el control de su cuerpo.

+0.3 por HNL**1 contabilizado****Maximo de 0.3 puntos**

HCL – Parado de manos cambiando la posición de las piernas

El parado de manos cambiando la posición de las piernas se refiere cuando el atleta mantiene una posición con una mano en el piso y una mano o brazo agarrando el tubo. En el caso de parado de manos cambiando la posición de las piernas, las piernas del atleta pueden estar en cualquier posición, el atleta debe mantener esta posición, completamente estática, durante un período de tiempo tal que los jueces puedan considerar perceptivamente que el atleta tiene el control de su cuerpo. Luego, el atleta debe mover sus piernas a una posición nueva y distinta, y nuevamente mantenerlas, completamente estáticas, durante un período de tiempo tal que los jueces puedan considerar perceptivamente que el atleta tiene el control de su cuerpo.

+0.4 por HCL**1 contabilizado****Maximo de 0.4 puntos**

COMBINACIONES ACROBÁTICAS

CO - Combinaciones Acrobáticas en tubo giratorio o estático

Las combinaciones acrobáticas son una combinación de dos elementos acrobáticos. Los elementos acrobáticos que se pueden combinar en una secuencia de combinación acrobática se especifican en la siguiente tabla. Para que se otorgue la Combinación Acrobática, cada elemento acrobático debe ejecutarse clara y completamente, y debe ejecutarse en rápida sucesión para que se entienda como una sola secuencia fluida. Para que la Combinación Acrobática sea contabilizada correctamente, el atleta debe registrarlo en el Formato de Elementos Acrobáticos como los dos elementos individuales entre paréntesis, seguido del código "CO" para indicar que los elementos deben contabilizarse como una Combinación Acrobática y los puntos asignados por una ejecución exitosa, por ejemplo: "(AC + CFP) + CO".

+0.5 por CO**6 contabilizados****Maximo de 3.0 puntos**

LISTA DE PUNTAJE CONTABILIZADO - COMBINACIONES ACROBATICAS

Código	Descripción	Código	Descripción
Capturas Acrobáticas:			
AC + AC	Capturas Acrobáticas + Capturas Acrobáticas		
AC + RG	Capturas Acrobáticas + Cualquier Re-Grip Combo	RG + AC	Cualquier Re-Grip Combo + Capturas Acrobáticas
AC + CFP	Capturas Acrobáticas + Contact Flip comenzar y Terminar en el tubo	CFP + AC	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Capturas Acrobáticas
AC + CHF	Capturas Acrobáticas + Medio Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)		

Código	Descripción	Código	Descripción
Capturas Acrobáticas:			
AC + Drop	Capturas Acrobáticas + Cualquier Drop	Drop + AC	Cualquier Drop + Capturas Acrobáticas
AC + JA/JB	Capturas Acrobáticas + Jump Out (0.5m or 1.0m)	JA/JB + AC	Jump On (0.5m + 1.0m) + Capturas Acrobáticas
AC + JRF	Capturas Acrobáticas + Rotación de Salto con Flip Out	JRP + AC	Rotación de Salto con Flip On + Capturas Acrobáticas

Código	Descripción	Código	Descripción
Re-Grips:			
RG + AC	Cualquier Re-Grip Combo + Capturas Acrobáticas	AC + RG	Capturas Acrobáticas + Cualquier Re-Grip Combo
RG + CFP	Cualquier Re-Grip Combo + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo	CFP + RG	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Cualquier Re-Grip Combo
RG + CHF	Cualquier Re-Grip Combo + Half Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)		
RG + Drop	Cualquier Re-Grip Combo + Cualquier Drop	Drop + RG	Cualquier Drop + Cualquier Re- Grip Combo
RG + JA/JB	Cualquier Re-Grip Combo + Jump Out (0.5m + 1.0m)	JA/JB + RG	Jump On (0.5m + 1.0m) + Cualquier Re-Grip Combo
RG + JRF	Cualquier Re-Grip Combo + Rotación de Salto con Flip Out	JRP + RG	Rotacion de Salto con Flip On + Cualquier Re-Grip Combo

Nota 1: cualquier grupo de Re-Agarres, así como los Re-Agarres individuales, cuentan para la parte de Re-Agarres de combinaciones acrobáticas.

Nota 2: Las secuencias de Re-Agarres reciben puntos a través del sistema Re-Agarres en grupo, en lugar del Sistema de Combinaciones Acrobáticas.

Nota 3: El atleta debe especificar el tipo de combo Re-Agarre que está realizando como parte de la combinación acrobática (RG1, RG3 o RG5) en el Formato de Elementos Acrobáticos, por ejemplo, (RG3 + AC) + CO para un Combo acrobático que consiste en un combo 3-Re-Agarre seguido de una captura acrobática.

Código	Descripción	Código	Descripción
Contact Flips:			
CFP + AC	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Capturas Acrobáticas	AC + CFP	Capturas Acrobáticas + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo
		AC + CHF	Capturas Acrobáticas + Half Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)
CFP + RG	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Cualquier Re-Grip Combo	RG + CFP	Cualquier Re-Grip Combo + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo
		RG + CHF	Cualquier Re-Grip Combo + Half Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)
CFP + CFP	A sequence of Two Contact Flips Comenzar y Terminar en el tubo	CFF + CFF	A sequence of Two Contact Flips Starting and Ending on the Floor
CFP + CHF	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Contact Half Flip	CHF + CFF	Contact Half Flip + Contact Flip comenzar y terminar en el piso
CFP + Drop	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Cualquier Drop	Drop + CFP	Cualquier Drop + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo
		Drop + CHF	Cualquier Drop + Half Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)
CFP + JA/JB	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Jump Out (0.5m o 1.0m)	JA/JB + CFP	Jump On (0.5 or 1.0m) + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo

Código	Descripción	Código	Descripción
Contact Flips:			
CFP + JRF	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Rotación de Salto con Flip Out	JRP + CFP	Rotación de Salto con Flip On + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo
CHF + JA/JB	Contact Half Flip + Jump On (0.5 o 1.0m)	JA/JB + CHF	Jump On (0.5 or 1.0m) + Contact Half Flip
CHF + JRP	Contact Half Flip + Jump Rotation with Flip On the Pole	JRP + CHF	Rotación de Salto con Flip On + Contact Half Flip
CFF + JA/JB	Contact Flip comenzar y terminar en el piso + Jump On (0.5 o 1.0m)	JA/JB + CFF	Jump Out (0.5m or 1.0m) + Contact Flip comenzar y terminar en el piso
CFF + JRP	Contact Flip comenzar y terminar en el piso + Jump Rotation with Flip On the Pole	JRF + CFF	Rotación de Salto con Flip Out + Contact Flip comenzar y terminar en el piso

Código	Descripción	Código	Descripción
Drops:			
Drop + AC	Cualquier Drop + Capturas Acrobáticas	AC + Drop	Capturas Acrobáticas + Cualquier Drop
Drop + RG	Cualquier Drop + Cualquier Re-Grip Combo	RG + Drop	Cualquier Re-Grip Combo + Cualquier Drop
Drop + CFP	Cualquier Drop + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo	CFP + Drop	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Cualquier Drop

Código	Descripción	Código	Descripción
Drops:			
Drop + CHF	Cualquier Drop + Half Flip (comenzando en el tubo y terminando en el piso)		
Drop + JA/JB	Cualquier Drop + Jump Out (0.5m + 1.0m)	JA/JB + Drop	Jump On (0.5m + 1.0m) + Cualquier Drop
Drop + JRF	Cualquier Drop + Rotación de Salto con Flip Out	JRP + Drop	Rotacion de Salto con Flip On + Cualquier Drop
<p>Nota: El atleta debe especificar en el Formato correspondiente el drop que realizará. Por ejemplo: "(RG1 + OHD) + CO" para un solo Re-Grip seguido de una combinación acrobática de Drop con una mano.</p>			

Código	Descripción	Código	Descripción
Salto:			
JA/JB + AC	Jump On (0.5m + 1.0m) + Capturas Acrobáticas	AC + JA/JB	Capturas Acrobáticas + Jump Out (0.5m or 1.0m)
JRP + AC	Rotacion de Salto con Flip On + Capturas Acrobáticas	AC + JRF	Capturas Acrobáticas + Rotación de Salto con Flip Out
JA/JB + RG	Jump On (0.5m + 1.0m) + Cualquier Re-Grip Combo	RG + JA/JB	Cualquier Re-Grip Combo + Jump Out (0.5m + 1.0m)
JRP + RG	Rotacion de Salto con Flip On + Cualquier Re-Grip Combo	RG + JRF	Cualquier Re-Grip Combo + Rotación de Salto con Flip Out
JA/JB + Drop	Jump On (0.5m + 1.0m) + Cualquier Drop	Drop + JA/JB	Cualquier Drop + Jump Out (0.5m + 1.0m)
JRP + Drop	Rotacion de Salto con Flip On + Cualquier Drop	Drop + JRF	Cualquier Drop + Rotación de Salto con Flip Out

Código	Descripción	Código	Descripción
Salto:			
JA/JB + CFP	Jump On (0.5 or 1.0m) + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo	CFP + JA/JB	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Jump Out (0.5m or 1.0m)
JA/JB + CHF	Jump On (0.5 or 1.0m) + Contact Half-Flip	CHF + JA/JB	Contact Half-Flip + Jump On (0.5 or 1.0m)
JA/JB + CFF	Jump Out (0.5m or 1.0m) + Contact Flip comenzar y terminar en el piso	CFF + JA/JB	Contact Flip comenzar y terminar en el piso + Jump On (0.5 or 1.0m)
JRP + CFP	Rotacion de Salto con Flip On + Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo	CFP + JRF	Contact Flip Comenzar y Terminar en el tubo + Rotación de Salto con Flip Out
JRP + CHF	Rotación de Salto con Flip On + Contact Half Flip	CHF + JRP	Contact Half Flip + Jump Rotation with Flip On the Pole
JRF + CFF	Rotación de Salto con Flip Out + Contact Flip comenzar y terminar en el piso	CFF + JRP	Contact Flip comenzar y terminar en el piso + Jump Rotation with Flip On the Pole
JA/JB + JA/JB	Jump Out (0.5 or 1.0m) + Jump On (0.5 or 1.0m)	JA/JB + JA/JB	Jump On (0.5 or 1.0m) + Jump Out (0.5 or 1.0m)

SUBIDAS

Escaladas: arriba y abajo del tubo

Las subidas se refieren a la acción en la que el atleta sube o baja cualquiera de los tubos. Para que se otorguen puntos, se deben completar dos instancias del movimiento en una sola secuencia. La siguiente tabla detalla la lista de subidas que otorgan puntos, así como la cantidad de puntos otorgados por cada una.

No hay límite en la cantidad de veces que se puede repetir cada subida en la rutina, sin embargo, solo se otorgarán puntos a dos conjuntos (de dos instancias) de cada ascenso.

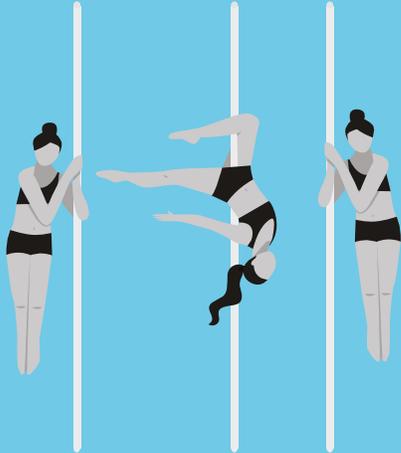
Si lo desea, los dos conjuntos se pueden encadenar juntos, por ejemplo, el atleta puede ejecutar cuatro subidas seguidas de gancho exterior por un puntaje de +1.0 puntos; más subidas de gancho exterior no

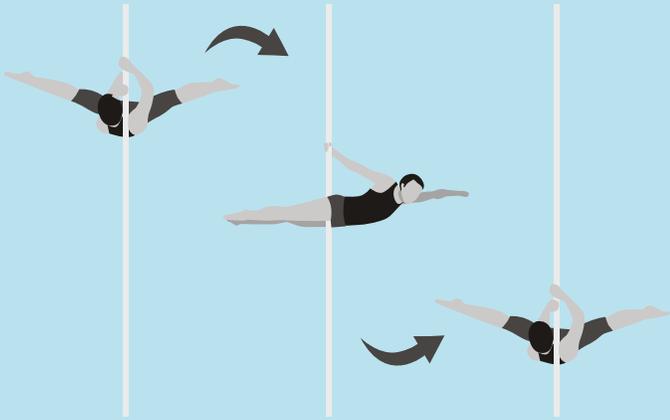
otorgarán más puntos, pero un conjunto de dos escaladas Caterpillar otorgarán +0.5 puntos adicionales.

Ninguna subida distinta a las que se encuentran en la lista a continuación recibirá puntos.

LISTA DE PUNTAJE CONTABILIZADO - SUBIDAS

Tipo de subida	Diagrama	Puntos otorgados por dos instancias
Subida Básica		+0.1
Subida Lateral		+0.3

Tipo de subida	Diagrama	Puntos otorgados por dos instancias
Subida sentada – arriba o abajo		+0.3
Subida de Caterpillar		+0.5
Subida de gancho externo (Outside)		+0.5

Tipo de subida	Diagrama	Puntos otorgados por dos instancias
Subida de pies - hacia arriba o hacia abajo		+0.8
Subida solo manos - hacia arriba o hacia abajo		+1.0
Subida Shoulder Mount a Superman / Superman a Shoulder Mount - hacia arriba		+1.0

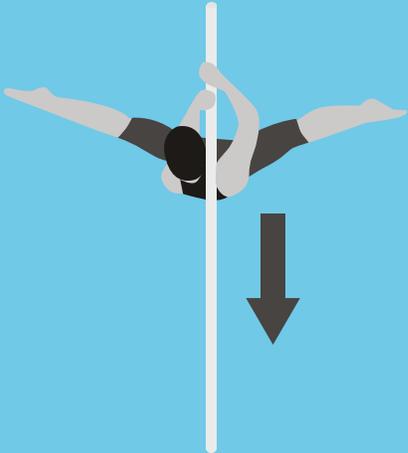
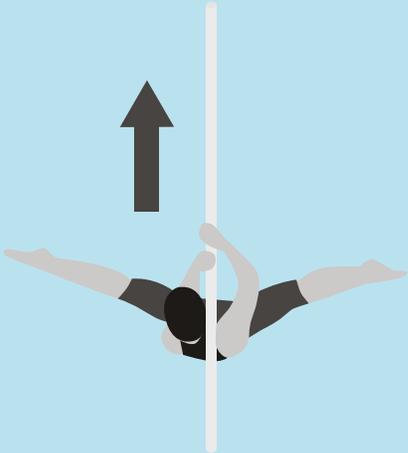
Tipo de subida	Diagrama	Puntos otorgados por dos instancias
Shoulder Mount - hacia abajo		+1.0
Shoulder Mount – hacia arriba		+1.5
Handspring hacia arriba		+1.5

TABLA DE RESUMEN DE TODOS LOS ELEMENTOS ACROBATICOS

Código	Movimiento	Puntos por movimiento	Numero de movimientos permitidos	Max de puntos asignados
Capturas acrobáticas:				
AC	Capturas Acrobáticas es	0.5	2	1.0
RG	Re-Grips: El atleta puede escoger cuantos re-grips incluir en cada secuencia RG		Num. de puntos asignados por repeticion de combo	Total de Re-Grips = 2.2
RG1	Único Re-Grip	0.2	3	0.6
RG3	Combo de 3 Re-Grips	0.7	2	1.4
RG5	Combo de 5 Re-Grips	1.5	1	1.5

Código	Movimiento	Puntos por movimiento	Numero de movimientos permitidos	Max de puntos asignados
Contact Flips:				
CFF	Contact Flip en el piso	0.2	4	0.8
CFP	Contact Flip con el tubo	0.5	2	1.0
CHF	Medio Contact-Flip	0.3	3	0.9

Código	Movimiento	Puntos por movimiento	Numero de movimientos permitidos	Max de puntos asignados
Drops:				
HFD	Drop de manos libres	0.4	2	0.8
ITHD	Drop invertido a dos manos	0.8	1	0.8
OHD	Drop a una mano	0.2	2	0.4

THD	Drop a dos manos	0.1	2	0.2
-----	------------------	-----	---	------------

Código	Movimiento	Puntos por movimiento	Numero de movimientos permitidos	Max de puntos asignados
Jumps:				
JA	Jump-out / Jump-on (0.5m)	0.2	5	1.0
JB	Jump-out / Jump-on (1.0m)	0.4	3	1.2
JRF	Rotación de Salto con Flip Out	1.0	1	1.0
JRP	Jump Rotation with Flip On	1.5	1	1.5

Código	Movimiento	Puntos por movimiento	Numero de movimientos permitidos	Max de puntos asignados
Others:				
CW	Vuelta de carro una mano en el tubo	0.4	1	0.4
HWL	Parado de mano con piernas en el tubo	0.2	1	0.2
HNL	Parado de Manos Sin Piernas en el tubo	0.3	1	0.3
HCL	Parado de manos cambiando la posición de las piernas	0.4	1	0.4
CO	Combinaciones Acrobáticas en tubo giratorio o estático	0.5	6	3.0
Subidas	Escaladas: arriba y abajo del tubo	Ver tabla de Lista de Puntaje Contabilizado – Subidas		17.0

Composición Artística

10.0 PUNTOS MAXIMO

Los puntos para cada categoría de esta sección se otorgan en función del grado de ejecución de los requisitos de cada categoría. Cada categoría recibe un máximo de +2.5 puntos por una ejecución impecable, y se otorgan menos puntos por ejecuciones menos exitosas.



Composición Artística puntos otorgados (para cada Categoría dentro de la sección de Composición)		
Puntos Otorgados	Calificación Absoluta de Categoría	Descripción
+0.5	Pobre	Casi ninguno de los requisitos cumplidos, o una actuación con muchos errores. Menos del 20% de la rutina demostró con éxito la habilidad.
+1.0	Justo	Algunos buenos elementos en el desempeño, pero muchos errores o instancias de incumplimiento. Habilidad demostrada entre 20% - 40% de la rutina.
+1.5	Moderado	Cantidad suficiente o requisitos satisfechos. O una buena actuación con algunos errores importantes. Entre el 40% - 60% de la rutina demostró la habilidad.
+2.0	Bien	Satisface una gran cantidad de requisitos. Una buena interpretación, pero no perfecta. Se permiten algunos pequeños errores. Entre el 60% - 80% de la rutina demostró la habilidad.
+2.5	Excelente	Ejecución casi perfecta, con algunos errores menores. Más del 80% de la rutina demostró la habilidad.

FLUIDEZ DE MOVIMIENTOS EN LOS TUBOS

Las secuencias, trucos, transiciones, coreografía y/o movimientos gimnásticos y acrobáticos deben ser ejecutados con fluidez. Los movimientos de entrada y salida de cada elemento deben continuar hasta el siguiente elemento con facilidad.

Máximo de puntos otorgados: **+2.5**

FLUIDEZ DE MOVIMIENTOS DE MONTAJES Y DESMONTAJES ENTRE EL SUELO Y LOS TUBOS

El montaje y desmontaje del tubo debe realizarse con facilidad, y debe haber una transición suave con los elementos del piso que preceden/siguen al montaje/desmontaje del tubo.

Máximo de puntos otorgados: **+2.5**

COREOGRAFÍA DE PISO Y TUBO

Los atletas deben crear coreografías de piso y tubo que muestren su habilidad para actuar al ritmo de la música y la elección de la melodía usando todo el cuerpo. Esto significa que todos los aspectos de la rutina del atleta deben estar al ritmo de la música.

Máximo de puntos otorgados: **+2.5**

CONTROL DE ESCENARIO

El atleta debe demostrar control total de su rutina y comportarse con confianza mientras realiza su actuación.

Máximo de puntos otorgados: **+2.5**

Deducciones

40.0 PUNTOS MAXIMOS

En deducciones técnicas se podrá deducir un máximo de 40.0 puntos. La mala ejecución de cualquier aspecto de la rutina del atleta resultará en la aplicación de deducciones de puntos en contra del atleta. El número de puntos deducidos está determinado por el nivel de la infracción. La forma en que se aplican las deducciones a la puntuación del atleta es que se aplica una puntuación inicial de 40 puntos a la puntuación del atleta y cada deducción resta puntos a ese total inicial. Al final de la rutina, el saldo de deducciones resultante se suma a las otras puntuaciones del atleta. El total de puntos de las deducciones no puede ser inferior a cero. Las deducciones se desglosan en los siguientes apartados:

DEDUCCIONES INDIVIDUALES

Cada una de estas infracciones dará lugar a una deducción cada vez que el atleta incurra en estas (deducciones por ocurrencia)

Caídas

La definición de caída es una caída repentina, rápida e incontrolada al suelo. Esto puede ser desde cualquier posición dentro o fuera del tubo.

Nota: Si el atleta no puede detener un elemento de Drop y termina tocando el suelo, contará como una caída y debe ser penalizado en consecuencia.

Cada caída incurrirá en una penalización de **-3.0** puntos.

Pobre ejecución y líneas incorrectas

El atleta debe realizar sus elementos manteniendo una postura correcta.

- Debe haber una alineación correcta desde la rótula hasta el dedo gordo del pie, es decir, debe evitarse una posición flexionada (supina) del pie y del dedo del pie.
- Los pies y los dedos de los pies deben estar en punta.
- Los brazos y las piernas deben mantener la posición correcta requerida por los elementos, y deben estar en extensión completa cuando el elemento lo requiera.
- El cuerpo del atleta debe estar completamente alargado, sin mostrar tensión en la cabeza, los hombros y la espalda no deben estar redondeada.

Cada infracción incurrirá en una penalización de **-0.2** puntos.

Transiciones pobres entre elementos

Los atletas deben entrar y salir de sus elementos de una manera que parezca sin esfuerzo y al primer intento. Esto también aplica en las transiciones entre elementos.

Cada infracción incurrirá en una penalización de **-0.5 puntos**.

Resbalón o pérdida de equilibrio

Un resbalón o pérdida de equilibrio se refiere a cuando el atleta realiza un elemento y pierde el control o la posición de su cuerpo sin querer, pero temporalmente. La diferencia entre un resbalón y una caída es que el atleta solo perderá el control brevemente y podrá recuperarlo rápidamente.

Cada resbalón o pérdida de equilibrio resultará en una deducción de **-1.5 puntos**.

Tocar la estructura (rigging)

El atleta no debe tocar la estructura en ningún momento durante su actuación.

Una violación resultará en una deducción de **-1.5 puntos**.

Interacciones de la audiencia

El atleta no debe interactuar de ninguna manera con el público. Esto incluye hablar con la audiencia, pedirle que aplauda o aplaudir ellos mismos en el escenario, por ejemplo, siguiendo el ritmo de la música.

Cada infracción resultará en una deducción de **-0.5 puntos**.

Contar durante un ejercicio

El atleta no debe contar de forma visible o audible durante la ejecución de cualquier elemento de la rutina.

Recibirán una deducción de **-0.5 puntos** por cada elemento durante el cual se les escucha o se les ve contar.

DEDUCCIONES GENERALES

Cualquiera de estas violaciones resultará en una sola deducción durante la ejecución de la rutina.

No girar con impulso en el tubo giratorio (solo individual)

El atleta debe realizar un elemento en una posición estática mientras gira con impulso durante dos vueltas completas (una rotación de 720°) en el tubo giratorio al menos una vez durante su rutina. La entrada y salida del movimiento no cuenta para el giro, solo la parte estática del elemento.

El incumplimiento de este requisito resultará en una deducción de **-2.0** puntos.

Usar un tubo más que el otro

No debe haber más de 30 segundos de diferencia entre el tiempo de uso de cada tubo.

Una violación resultará en una deducción de **-2.0** puntos.

Usar menos de la altura total del tubo

El atleta debe usar la altura completa de ambos tubos por lo menos una vez cada uno durante su rutina. La altura total se define como la longitud desde la base hasta el ancho de una mano por debajo de la rosca del tubo. Las Categorías Juveniles 1,2,3 y 4, así como la Categoría Adultos 10 solo necesitan alcanzar el 50% de la altura del tubo.

No utilizar la altura completa del tubo resultará en una deducción de **-2.0** puntos.

Continuar la rutina después de que finaliza la partitura musical

El final de la música indica el final de la rutina. Se darán deducciones si la rutina del atleta excede el final de la partitura, o si el atleta termina su rutina antes del final de la partitura. Además, no se contarán elementos que se ejecuten después del final de la música, ni se aplicarán deducciones adicionales por mala ejecución después del final de la partitura musical.

Penalización: **-3.0** puntos.

Cantar mientras se realiza la rutina

Los atletas no deben cantar durante su actuación, ni pretender estar cantando.

Una violación resultará en una penalización de **-2.0** puntos.

Elementos Esenciales

PUNTOS MÁXIMOS DETERMINADOS POR LA CATEGORÍA/DIVISIÓN

Cada atleta debe elegir elementos con una puntuación técnica que corresponda al rango indicado para su Categoría-División. Cada elemento tendrá una puntuación técnica entre 0.1 (valor técnico más bajo) y 1.0 (valor técnico más alto).

El número y tipo de elementos esenciales que cada atleta debe incluir en su rutina también está prescrito por su Categoría-División.

El total acumulado de todos los puntos indicados en la hoja de puntuación de Elementos Esenciales oscilará entre un máximo de 4.0 – 14.0 de acuerdo con los Elementos Esenciales permitidos para cada Nivel y Categoría.

El atleta debe llenar una Hoja de Puntuación de Elementos Esenciales registrando los Elementos que pretende realizar como parte de su rutina, en el orden en que pretende realizarlos.

Un atleta debe realizar completamente cada Elemento Esencial, cumpliendo con todas las características de cada elemento para que se le otorguen puntos por el elemento. El atleta debe realizar cada Elemento Esencial de manera que los jueces puedan verificar que el atleta está cumpliendo con todas las características del Elemento. Por ejemplo, los jueces deberían poder apreciar el ángulo de los splits, la alineación del cuerpo, etc.

Las siguientes tablas especifican el rango de puntuación técnica para cada elemento, así como el número y tipo de elementos esenciales que cada atleta debe incluir en su rutina:

Elementos Requeridos por División

JUVENIL ELITE	
El atleta debe seleccionar 11 elementos	
Rango de elementos individuales:	0.4 - 0.8
Valor total del elemento:	4.4 - 8.8
Puntos de bonificación máximos:	8.0
cuatro (4) elementos de flexibilidad cuatro (4) elementos de fuerza un (1) giro para tubo giratorio un (1) giro para tubo estático un (1) giro a elección	

JUVENIL PRO	
El atleta debe seleccionar 10 elementos	
Rango de elementos individuales:	0.2 - 0.6
Valor total del elemento:	2.0 - 6.0
Puntos de bonificación máximos:	7.5
cuatro (4) elementos de flexibilidad cuatro (4) elementos de fuerza un (1) giro para tubo giratorio un (1) giro para tubo estático	

JUVENIL AMATEUR

El atleta debe seleccionar 8 elementos

Rango de elementos individuales:	0.1 - 0.5
Valor total del elemento:	0.8 - 4.0
Puntos de bonificación máximos:	6.5
<p>tres (3) elementos de flexibilidad</p> <p>tres (3) elementos de fuerza</p> <p>un (1) giro para tubo giratorio</p> <p>un (1) giro para tubo estático</p>	

ADULTO ELITE

El atleta debe seleccionar 14 elementos

Rango de elementos individuales:	0.6 - 1.0
Valor total del elemento:	8.4 - 14.0
Puntos de bonificación máximos:	9.0
<p>Cinco (5) elementos de flexibilidad</p> <p>Cinco (5) elementos de fuerza</p> <p>dos (2) elementos giratorios en tubo giratorio</p> <p>dos (2) elementos giratorios en tubo estático</p>	

ADULTO PRO

El atleta debe seleccionar 11 elementos

Rango de elementos individuales:	0.4 - 0.8
---	------------------

Valor total del elemento:	4.4 - 8.8
----------------------------------	------------------

Puntos de bonificación máximos:	8.0
--	------------

cuatro (4) elementos de flexibilidad

cuatro (4) elementos de fuerza

un (1) giro para tubo giratorio

un (1) giro para tubo estático

un (1) giro a elección

ADULTO AMATEUR

El atleta debe seleccionar 9 elementos

Rango de elementos individuales:	0.1 - 0.6
---	------------------

Valor total del elemento:	0.9 - 5.4
----------------------------------	------------------

Puntos de bonificación máximos:	7.0
--	------------

tres (3) elementos de flexibilidad

tres (3) elementos de fuerza

un (1) giro para tubo giratorio

un (1) giro para tubo estático

un (1) giro a elección

TIPOS DE ELEMENTOS

Los elementos esenciales se pueden dividir en tres categorías: elementos de fuerza, flexibilidad y giratorios, según el aspecto de la rutina del atleta en el que se centren.

Flexibilidad

Elementos de flexibilidad son aquellos en los que el atleta demuestra el rango de movilidad a lo largo de toda su espalda, piernas, caderas y hombros. Cada elemento de flexibilidad brinda la oportunidad al atleta de mostrar una o más áreas en las que se destacan en flexibilidad. Los criterios que los jueces usarán para evaluar la flexibilidad del atleta se referirán en la descripción de cada elemento a continuación en el Apéndice 1.

LISTA DE ELEMENTOS DE FLEXIBILIDAD

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
F0101	Inside Leg Hang	0.1
F0102	Side Pole Straddle Base	0.1
F0201	Ballerina Sit Attitude	0.2
F0202	Inside Leg Hang	0.2
F0203	Side Pole Straddle Base	0.2
F0301	Allegra Split 1	0.3
F0302	Broken Doll 1	0.3
F0303	Hip Hold Split	0.3
F0304	Pole Straddle	0.3
F0305	Front Split On Pole	0.3
F0306	Kite Straddle	0.3
F0307	Straddle Elbow/Twisted Grip	0.3
F0401	Allegra Split 2	0.4
F0402	Allegra Passé 1	0.4
F0403	Bridge	0.4
F0404	Capezio Passé	0.4
F0405	Crossbow Elbow Hold	0.4
F0406	Handstand Split 1	0.4
F0407	Handstand Vertical Split	0.4
F0408	Pole Straddle	0.4
F0409	Split Grip Leg Through Split	0.4
F0410	Standing Split 160	0.4
F0411	Superman Crescent	0.4

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
F0412	Syniachenko Straddle 1	0.4
F0413	Underarm Hold Pike	0.4
F0414	Yogini	0.4
F0501	Allegra Passé 2	0.5
F0502	Broken Doll 2	0.5
F0503	Chopstick	0.5
F0504	Floating Ballerina	0.5
F0505	Front Split	0.5
F0506	Floor K Elbow Stand	0.5
F0507	Handspring Split	0.5
F0508	Handstand Split 2	0.5
F0509	Hip Hold Split	0.5
F0510	Hug Jade 1 (Aita Split)	0.5
F0511	Inside Leg Hang Back Split	0.5
F0512	Inverted Front Split	0.5
F0513	Inverted Split	0.5
F0514	Lux	0.5
F0515	Marchetti Underarm Split	0.5
F0516	Pegasus Split Facing Floor 1	0.5
F0517	Split Grip Leg Through Split	0.5
F0518	Standing Split 180	0.5
F0519	Syniachenko Straddle 2	0.5
F0601	Allegra	0.6
F0602	Capezio Passé	0.6
F0603	Chopstick Passé	0.6
F0604	Cocoon 160	0.6
F0605	Elbow Chest Butterfly	0.6
F0606	Flying K Elbow Lock	0.6
F0607	Handstand Hip Hold Split	0.6
F0608	Handstand Vertical Split	0.6
F0609	Hip/Elbow Split	0.6
F0610	Yogini	0.6
F0611	Inverted Front Split	0.6
F0612	One Elbow Handstand Split (Floor Based)	0.6
F0613	One Hand Floor Split	0.6
F0614	Shevtsova Split	0.6
F0615	Shoulder Dismount Split	0.6
F0616	One Hand Flying Split	0.6
F0617	Eagle 1	0.6

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
F0701	Brass Monkey Split	0.7
F0702	Back Split To Pole Ring Position	0.7
F0703	Bird Of Paradise Inverted	0.7
F0704	Capezio Split	0.7
F0705	Chopsticks	0.7
F0706	Choker Split Facing Floor	0.7
F0707	Dragon Tail Split	0.7
F0708	Elbow Bracket Split 1	0.7
F0709	Elbow Hold Frontal Split	0.7
F0710	Forearm Grip Leg Through Split	0.7
F0711	Hip Hold Split Elbow Grip	0.7
F0712	Hip Hold Split Passé	0.7
F0713	Inside Leg Hang Back Split	0.7
F0714	Inverted Back Ayesha Split	0.7
F0715	Inverted Split	0.7
F0716	Oversplit On Pole	0.7
F0717	Pegasus Split Facing Upwards	0.7
F0718	Reverse Elbow Straddle	0.7
F0719	Songini Split 180	0.7
F0720	Split Grip Leg Through Frontal Split	0.7
F0721	Superman V	0.7
F0722	Underarm Hold Split	0.7
F0801	Bird Of Paradise Vertical	0.8
F0802	Bozina Split	0.8
F0803	Choker Split Facing Upwards	0.8
F0804	Cobra	0.8
F0805	Cocoon 180	0.8
F0806	Dragonfly	0.8
F0807	Dragon Tail Fang	0.8
F0808	Eclipse Split	0.8
F0809	Elbow Back Split	0.8
F0810	Elbow Chest Split	0.8
F0811	Elbow Hold Frontal Over Split	0.8
F0812	Floor K	0.8
F0813	Floor Balance Split	0.8
F0814	Hip Hold One Hand Split	0.8
F0815	Iguana Elbow Hold Split No Hands	0.8
F0816	Inverted Leg Through Split	0.8
F0817	Machine Gun	0.8

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
F0818	Russian Split	0.8
F0819	Russian Split Elbow Lock	0.8
F0820	Twisted Floor K	0.8
F0821	Underarm Inside Leg Split	0.8
F0822	Vertical Jade	0.8
F0901	Eagle 2	0.9
F0902	Back Elbow Vertical Split	0.9
F0903	Back Split	0.9
F0904	Back Split Overhead Hold On Pole	0.9
F0905	Dragon Tail Back Bend 1	0.9
F0906	Elbow Grip Horizontal Back Bend	0.9
F0907	Extreme Jade Underarm (Gordiyenko)	0.9
F0908	Elbow Hold Split	0.9
F0909	Floor K	0.9
F0910	Flying K	0.9
F0911	Half Back Split On Pole	0.9
F0912	Handspring Split On Pole	0.9
F0913	Marion Half Back Split	0.9
F0914	Marchetti Oversplit Inverted	0.9
F0915	Olena Split	0.9
F0916	Pegasus Split Facing Floor 2	0.9
F0917	Rainbow Marchenko Back Bend Scissor	0.9
F0918	Underarm Grip Chopsticks	0.9
F0919	Hip Hold Straight Arm	0.9
F0920	Russian Split Horizontal	0.9
F0921	Side Over Split	0.9
F0922	Side Split Ciccone	0.9
F0923	Vertical Split	0.9
F0924	Vertical Split Passé	0.9
F0925	Wenson Split	0.9
F1001	Back Bend Upright Split	1.0
F1002	Back Elbow Grip Ayesha Split	1.0
F1003	Back Support Grip Ballerina	1.0
F1004	Bui Bend	1.0
F1005	Dragon Tail Back Bend 2	1.0
F1006	Elbow Bracket Split 2	1.0
F1007	Elbow Side Split Syniachenko	1.0
F1008	Flamingo	1.0
F1009	Flying K Passé	1.0

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
F1010	Floor Based Marchenko	1.0
F1011	Crossbow	1.0
F1012	Vertical Over Split	1.0
F1013	Janeiro Back Split	1.0
F1014	Low Back Crossbow	1.0
F1015	Machine Gun No Hands	1.0
F1016	Neck Hold Leg Through Split	1.0
F1017	Rainbow Marchenko Back Bent Pencil	1.0
F1018	Rainbow Marchenko Split	1.0
F1019	Russian Split Horizontal	1.0
F1020	Side Back Split	1.0
F1021	Superman Crescent Attitude	1.0
F1022	Vertical Marchenko Split	1.0
F1023	Vertical Split No Hands	1.0

Fuerza

Elementos de fuerza son aquellos en los que el atleta demuestra la fuerza que posee en brazos, abdomen y piernas. Cada elemento de fuerza le da al atleta la oportunidad de mostrar una o más áreas en las que sobresalen en fuerza. Los criterios que los jueces usarán para evaluar la fuerza del atleta se detallarán en la descripción de cada elemento en el Apéndice 1.

LISTA DE ELEMENTOS DE FUERZA

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
S0101	Basic Invert No Hands	0.1
S0102	Inverted Straddle	0.1
S0103	Elbow Grip Seat	0.1
S0104	Stargazer	0.1
S0105	Outside Knee Hook, Passé	0.1
S0106	Pole Hug Pencil	0.1
S0107	Split Grip Cradle Tuck	0.1
S0201	Basic Brass Monkey	0.2
S0202	Butterfly Split Grip	0.2
S0203	Cupid	0.2
S0204	Elbow Hold Hang	0.2
S0205	Extended Brass Monkey	0.2
S0206	Inside Leg Hang Flatline	0.2

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
S0207	Layback Crossed Knee Release	0.2
S0208	Outside Knee Hang Back Passé	0.2
S0209	Pole Straddle Split Grip	0.2
S0210	Floor Deadlift From Shoulder Mount Grip	0.2
S0211	Floor Deadlift From Twisted Grip	0.2
S0212	Floor Deadlift From Flag Grip	0.2
S0213	Floor Deadlift From Forearm Handspring	0.2
S0214	Floor Deadlift From Iguana Grip	0.2
S0301	Basic Superman	0.3
S0302	Butterfly Extension	0.3
S0303	Flag Grip Side Attitude	0.3
S0304	Knee Hold	0.3
S0305	Layback Crossed Ankle Release	0.3
S0306	Remi Layback	0.3
S0307	Shoulder Mount Pencil/Straddle	0.3
S0308	Underarm Hold Hang	0.3
S0309	Floor Deadlift With Neck Hold	0.3
S0310	Floor Deadlift With Straight Legs From Shoulder Mount Grip	0.3
S0311	Floor Deadlift With Straight Legs From Twisted Grip	0.3
S0312	Floor Deadlift With Straight Legs From Flag Grip	0.3
S0313	Floor Deadlift With Straight Legs From Forearm Handspring	0.3
S0314	Floor Deadlift With Straight Legs From Iguana Grip	0.3
S0401	Back Support Split	0.4
S0402	Back Support Tuck	0.4
S0403	Butterfly Twist One Hand	0.4
S0404	Extended Hang	0.4
S0405	Flag Grip Side Straddle	0.4
S0406	Handspring Straddle/Pencil	0.4
S0407	Russian Layback	0.4
S0408	Superman One Side	0.4
S0409	Thinker	0.4
S0410	Floor Deadlift con Straight Legs Closed From Shoulder Mount Grip	0.4
S0411	Floor Deadlift con Straight Legs Closed From Twisted Grip	0.4
S0412	Floor Deadlift con Straight Legs Closed From Flag Grip	0.4

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
S0413	Floor Deadlift With Straight Legs Closed From Forearm Handspring	0.4
S0414	Floor Deadlift With Straight Legs Closed From Iguana Grip	0.4
S0415	Floor Deadlift With Straight Legs From Neck Hold	0.4
S0416	Floor Deadlift from Cup Grip	0.4
S0417	Floor Deadlift from Elbow Hold	0.4
S0501	Butterfly Reverse Extension	0.5
S0502	Flag Grip Side Passé	0.5
S0503	Forearm Grip Inverted Straddle/Pencil	0.5
S0504	Hiphold Half Split	0.5
S0505	Superpassé	0.5
S0506	Aerial Deadlift de Shoulder Mount Grip	0.5
S0507	Aerial Deadlift de Twisted Grip	0.5
S0508	Aerial Deadlift de Flag Grip	0.5
S0509	Aerial Deadlift de Forearm Handspring	0.5
S0510	Aerial Deadlift de Iguana Grip	0.5
S0511	Floor Deadlift With Straight Legs Closed From Neck Hold	0.5
S0512	Floor Deadlift With Straight Legs From Cup Grip	0.5
S0513	Floor Deadlift With Straight Legs From Elbow Hold	0.5
S0601	Elbow Grip Straddle	0.6
S0602	Elbow Hold Passé	0.6
S0603	Flag Grip Pencil	0.6
S0604	Forearm Grip Butterfly	0.6
S0605	Janeiro	0.6
S0606	No Hands Superman	0.6
S0607	Shoulder Mount Plank Straddle Lower Or Lift	0.6
S0608	Aerial Deadlift de Neck Hold	0.6
S0609	Aerial Deadlift with Straight Legs from Shoulder Mount Grip	0.6
S0610	Aerial Deadlift with Straight Legs from Twisted Grip	0.6
S0611	Aerial Deadlift with Straight Legs from Flag Grip	0.6
S0612	Aerial Deadlift with Straight Legs from Forearm Handspring	0.6
S0613	Aerial Deadlift with Straight Legs from Iguana Grip	0.6
S0614	Floor Deadlift with Straight Legs Closed from Cup Grip	0.6
S0615	Floor Deadlift with Straight Legs Closed from Elbow Hold	0.6
S0701	Back Support Plank Thigh Hold	0.7
S0702	Butterfly Extended Twist One Hand	0.7
S0703	Flag Grip Handstand Flag	0.7

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
S0704	Iron X	0.7
S0705	Janeiro Plank	0.7
S0706	Shoulder Stand Floor Based Straddle	0.7
S0707	Aerial Deadlift with Straight Legs from Neck Hold	0.7
S0708	Aerial Deadlift de Cup Grip	0.7
S0709	Aerial Deadlift de Elbow Hold	0.7
S0801	Back Grip Plank Straddle	0.8
S0802	Back Support Plank Outside Leg Passé	0.8
S0803	Cross Grip Tulip	0.8
S0804	Elbow/Neck Hold Straddle	0.8
S0805	Handstand Plank Jack Knife	0.8
S0806	Iguana Elbow Hold Straddle No Hands	0.8
S0807	Iron Flag Bottom Leg Passé	0.8
S0808	Underarm Flag Plank Open Legs	0.8
S0809	X Pose	0.8
S0810	Wenson Straddle	0.8
S0811	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Shoulder Mount Grip	0.8
S0812	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Twisted Grip	0.8
S0813	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Flag Grip	0.8
S0814	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Forearm Handspring	0.8
S0815	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Iguana Grip	0.8
S0816	Aerial Deadlift with Straight Legs from Cup Grip	0.8
S0817	Aerial Deadlift with Straight Legs from Elbow Hold	0.8
S0901	Cup-Grip X	0.9
S0902	Handstand Plank Side Split	0.9
S0903	Iguana Airwalk	0.9
S0904	Janeiro Plank One Hand	0.9
S0905	One Shoulder Side Plank Legs Open	0.9
S0906	Shoulder Mount Plank Passé Hold	0.9
S0907	Split Grip Reverse Plank Legs Open	0.9
S0908	Split Grip Side Plank Legs Open	0.9
S0909	Underarm Flag Plank Closed Legs	0.9
S0910	Aerial Deadlift con Straight Legs Closed de Neck Hold	0.9
S1001	Back Grip Plank	1.0
S1002	Back Support Plank	1.0
S1003	Cup Grip Plank	1.0

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
S1004	Elbow Plank	1.0
S1005	Floor Based Clock	1.0
S1006	Handstand Plank	1.0
S1007	Iguana Horizontal	1.0
S1008	Iron Pencil	1.0
S1009	One Shoulder Side Plank Legs Closed	1.0
S1010	Shoulder Mount Horizontal	1.0
S1011	Split Grip Flag	1.0
S1012	Split Grip Leg Through Plank	1.0
S1013	Split Grip Reverse Plank	1.0
S1014	Split Grip Side Plank	1.0
S1015	720° Air Walk	1.0
S1016	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Cup Grip	1.0
S1017	Aerial Deadlift with Straight Legs Closed from Elbow Hold	1.0

Giratorio

Elementos giratorios en un tubo estático

El atleta debe realizar una serie de Elementos Giratorios en un tubo Estático. Para que un elemento giratorio en un tubo estático tenga éxito, el elemento debe realizarse para una rotación completa de 360°, sin contar las transiciones dentro y fuera del elemento. Los detalles individuales de lo que cuenta como una ejecución exitosa se detallarán en la descripción de cada Elemento en el Apéndice 1.

Además de los elementos esenciales de rotación en un tubo estático que se enumeran a continuación, los atletas puede optar por realizar cualquier elemento esencial de fuerza o flexibilidad y mantenerlo durante la rotación completa de 360°. Esto debe indicarse en la hoja de puntaje usando el prefijo RT seguido de una diagonal y el código del elemento de flexibilidad o fuerza seleccionado, por ejemplo, "RT/F0514" para un elemento "Lux" sostenido durante una rotación de 360° en el tubo estático.

LISTA DE ELEMENTOS GIRATORIOS EN TUBO ESTÁTICO

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
RT0101	Back Hook Spin	0.1
RT0102	Fireman Spin Crossed Ankle	0.1
RT0103	Front Hook Spin	0.1
RT0201	Attitude Spin Outside Heel On Pole	0.2
RT0202	Chair Spin	0.2
RT0203	Forwards Attitude Spin	0.2
RT0204	Knee Hook Spin Passé	0.2

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
RT0301	Back Spin Attitude	0.3
RT0302	Body Spiral Reverse Grab Attitude	0.3
RT0303	Carrousel Fang	0.3
RT0304	Chairspin Pike Both Legs Stretched	0.3
RT0305	Cradle Spin Split Grip Tuck	0.3
RT0401	Body Spiral Attitude One Hand	0.4
RT0402	Cradle Spin Split Grip Straddle	0.4
RT0403	Reverse Grab Pencil	0.4
RT0404	Split Grip Straddle	0.4
RT0501	Reverse Grab Straddle Into Pencil	0.5
RT0502	Spinning Into A Shoulder Mount Straddle	0.5
RT0601	Cup Grip Spin Pencil	0.6
RT0602	Cradle Spin Into Extended Butterfly	0.6
RT0701	Double Reverse Grab Body Spiral 1	0.7
RT0702	Phoenix Spin 1	0.7
RT0801	Double Reverse Grab Body Spiral 2	0.8
RT0901	Double Reverse Grab Into Phoenix	0.9
RT0902	Phoenix Spin 2	0.9
RT1001	Chinese Grip Phoenix	1.0
RT1002	Double Reverse Grab Into Phoenix	1.0

Elementos giratorios en un tubo giratorio

El atleta debe realizar una serie de elementos de rotación en un tubo giratorio. Para que un elemento de rotación en un tubo giratorio tenga éxito, el elemento debe realizarse durante dos rotaciones completas (720°), sin contar las transiciones dentro y fuera del elemento. Los detalles individuales de lo que cuenta como una ejecución exitosa se detallarán en la descripción de cada Elemento en el Apéndice 1.

Además de los Elementos que se describen a continuación, el atleta puede optar por realizar cualquier Elemento de Flexibilidad o Fuerza Esencial y mantenerlo durante la rotación completa de 720°. Esto debe indicarse en la hoja de puntuación usando el prefijo RT seguido de una diagonal y el código del elemento de flexibilidad o fuerza seleccionado, por ejemplo, "RP/S0206" para una "línea plana de suspensión interior de la pierna" Elemento sostenido durante una rotación de 720° en el tubo giratorio.

LISTA DE ELEMENTOS GIRATORIOS EN UN TUBO GIRATORIO

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
RP0101	Fireman Spin Chair	0.1

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
RP0201	Helix Spin	0.2
RP0202	Twisted Spin	0.2
RP0203	Outside Knee Hang Closed Fang	0.2
RP0204	Pencil Forearm Grip	0.2
RP0301	Ballerina Passé	0.3
RP0302	Carrousel Spin Elbow Grip	0.3
RP0303	Inverted Straddle	0.3
RP0304	Seated Side Tuck	0.3
RP0305	Underarm Hold	0.3
RP0306	Vortex Spin	0.3
RP0307	Wrap Grip Spin	0.3
RP0401	Body Spiral No Hands	0.4
RP0402	Cradle Spin Tuck No Hands	0.4
RP0403	Inverted Body Spiral Outside Leg Stretched Behind Pole.	0.4
RP0404	Inverted Thigh Hold Tuck	0.4
RP0405	Outside Knee Hang Closed Fang	0.4
RP0501	Cradle Spin Pike No Hands Legs Fully Stretched	0.5
RP0502	Cradle Spin One Handed Pike	0.5
RP0503	Elbow Spin Attitude	0.5
RP0504	Hip Hold Straddle	0.5
RP0505	Iguana Fang	0.5
RP0506	Pencil Spin Basic Grip	0.5
RP0507	Straddle Spin Two Hands Up	0.5
RP0601	Butterfly Extended Twist No Hands	0.6
RP0602	Icarus Spin	0.6
RP0701	Elbow Attitude Spin	0.7
RP0702	Hand Based Split Spin	0.7
RP0703	Parallel Split Spin	0.7
RP0704	Tuck Through Spin Pike	0.7
RP0801	Cradle Spin No Hands	0.8
RP0802	Cup-Grip Pencil	0.8
RP0803	Reverse Butterfly Extension	0.8
RP0804	Titanic Support	0.8
RP0901	Crossbow Two Hands On Pole	0.9

Código	Nombre del Elemento	Puntuación Técnica
RP0902	Elbow Grip Vertical Split	0.9
RP0903	Inverted Split Spin	0.9
RP0904	One Handed Spin	0.9
RP0905	Supported Sailor	0.9
RP1001	Crossed Hands Plank	1.0
RP1002	No Hands Plank Spin	1.0
RP1003	One Handed Parallel Split Spin	1.0
RP1004	Pole Based Clock	1.0
RP1005	Sailor	1.0
RP1006	Split Grip Contortion Spin	1.0
RP1007	Supported Sailor Back Bend	1.0

Bonificación de Dificultad

Se otorgarán puntos adicionales cuando el elemento esencial se realice con éxito con un mayor nivel de dificultad. El atleta debe indicar en la hoja de puntuación de Elementos Esenciales las bonificaciones de Dificultad que intentará. Hay un número máximo de Bonificaciones de dificultad aumentada que el atleta puede intentar en su rutina, este máximo se indicará en la descripción de cada aumento de nivel de dificultad que se describe a continuación.

Si el atleta no logra completar con éxito el elemento esencial con el nivel de dificultad adicional, pero logra completar con éxito el elemento esencial básico, se otorgarán los puntos del elemento esencial básico, sin embargo, no se otorgarán puntos de bonificación por dificultad.

Tenga en cuenta que solo se puede otorgar una bonificación de dificultad por cada elemento esencial realizado, a menos que se indique específicamente en la descripción de cada bonificación. Por ejemplo, el atleta no puede usar los mismos Elementos Esenciales para un bono DBP2 y DBP3, pero pueden usarlos para un DBP2 y un DBP1.

En el caso de las bonificaciones de dificultad combinada, el atleta debe realizar con éxito todos los Elementos Esenciales relacionados y debe contar para su puntaje de Elementos Esenciales, por ejemplo, los Atletas Pro no pueden obtener una bonificación DBRT1, ya que requiere vincular dos Elementos Rotacionales, y ellos solo están obligados a realizar uno.

BONIFICACIONES DE DIFICULTAD DEL TUBO ESTÁTICO

DBT1 - El atleta realizará un Elemento Esencial de Fuerza o Flexibilidad con la totalidad de su cuerpo por encima del punto medio del tubo estático. Esta bonificación se puede otorgar si el elemento esencial se realiza como parte de otra bonificación de dificultad.

+0.5 por DBT1	3 contabilizados	Maximo 1.5 puntos
----------------------	-------------------------	--------------------------

DBT2 - El atleta realizará un Elemento Esencial de Fuerza o Flexibilidad y realizará un mínimo de una Rotación completa de 360° en el tubo estático mientras mantiene la posición.

+0.5 por DBT2	3 contabilizados	Maximo 1.5 puntos
----------------------	-------------------------	--------------------------

DBT3 - El atleta realizará un Elemento Esencial de Fuerza o Flexibilidad y lo mantendrá durante un mínimo de una Rotación completa de 360° en el tubo estático. Después de terminar la rotación, el atleta debe cambiar a una posición diferente y mantenerla por unos momentos.

+1.5 por DBT3	1 contabilizado	Maximo 1.5 puntos
----------------------	------------------------	--------------------------

BONIFICACIONES DE DIFICULTAD DEL TUBO GIRATORIO

DBP1 - El atleta realizará un Elemento Esencial de Fuerza o Flexibilidad con la totalidad de su cuerpo por encima del punto medio del tubo giratorio. Esta bonificación se puede otorgar si el elemento esencial se realiza como parte de otra bonificación de dificultad.

+0.5 por DBP1	3 contabilizados	Maximo 1.5 puntos
----------------------	-------------------------	--------------------------

DBP2 - El atleta realizará una combinación de dos Elementos Esenciales de Fuerza o Flexibilidad, y mantendrá cada uno por un mínimo de dos rotaciones completas (720°) en el tubo giratorio. Solo las combinaciones de elementos que no figuran en la tabla de Combinaciones de elementos esenciales no permitidas para bonificación son elegibles para este bono (listadas a continuación).

+1.0 por DBP2	1 contabilizado	Maximo 1.0 puntos
----------------------	------------------------	--------------------------

DBP3 - El atleta realizará una combinación de tres Elementos Esenciales de Fuerza o Flexibilidad, y mantendrá cada uno por un mínimo de dos rotaciones completas (720°) en tubo giratorio. Solo las combinaciones de elementos que no figuran en la tabla de Combinaciones de elementos esenciales no permitidas para bonificación son elegibles para este bono (listadas a continuación).

+2.0 por DBP3	1 contabilizado	Maximo 2.0 puntos
----------------------	------------------------	--------------------------

BONIFICACIONES DE DIFICULTAD DE ROTACION DEL TUBO ESTÁTICO

DBRT1 - El atleta realizará dos Elementos Esenciales de Rotación en el tubo estático, uno tras otro, sin tocar el suelo y sin detener el giro.

+0.5 por DBRT1	1 contabilizado	Maximo 0.5 puntos
-----------------------	------------------------	--------------------------

BONIFICACIONES POR DIFICULTAD DE TUBO GIRATORIO

DBRP1 - El atleta realizará dos Elementos Esenciales de Rotación en el tubo giratorio, uno tras otro, sin tocar el suelo y sin detener el giro.

+0.5 por DBRP1	1 contabilizado	Maximo 0.5 puntos
-----------------------	------------------------	--------------------------

Combinaciones de Elementos Esenciales No-Permitidas para bonificaciones.

Código	No se puede combinar con
F0101	F0202 F0414 F0608
F0102	F0203 F0303 F0404
F0202	F0101 F0414 F0608
F0203	F0102 F0303 F0404
F0301	F0305 F0306 F0409 F0506
F0302	F0413 F0607
F0303	F0102 F0203 F0404
F0304	F0411
F0305	F0301 F0306 F0409 F0506
F0306	F0301 F0305 F0409 F0506
F0307	S0207 S0305
F0401	F0507 F0519
F0404	F0102 F0203 F0303
F0408	F0512
F0409	F0306 F0506
F0410	F0508 F0601
F0411	F0304
F0413	F0302 F0607
F0414	F0101 F0202 F0608
F0502	F0609
F0504	F0722
F0506	F0306 F0409
F0507	F0401 F0519
F0508	F0410 F0601
F0509	F0617
F0512	F0408
F0515	F0711
F0519	F0401 F0507
F0601	F0410 F0508
F0602	F0701 F0715 F0808
F0607	F0302 F0413
F0608	F0101 F0202 F0414
F0609	F0502
F0613	F0816 S0505
F0617	F0509
F0701	F0602 F0715 F0808
F0706	F0803 F0815

Código	No se puede combinar con
F0711	F0515
F0714	F0720
F0715	F0602 F0701 F0808
F0720	F0714
F0721	S0406
F0722	F0504
F0801	F0813 F0814
F0803	F0706 F0815
F0808	F0602 F0701 F0715
F0811	F0812
F0812	F0811
F0813	F0801 F0814
F0814	F0801 F0813
F0815	F0706 F0803
F0816	F0613 S0505
S0201	S0205
S0202	S0302 S0403 S0501
S0205	S0201
S0207	S0305 F0307
S0301	S0606
S0302	S0202 S0403 S0501
S0303	S0405 S0502 S0603
S0305	S0207 F0307
S0307	S0607 S0906 S1010
S0401	S0402 S0701 S0802 S1002
S0402	S0401 S0701 S0802 S1002
S0403	S0202 S0302 S0501
S0405	S0303 S0502 S0603
S0406	S0704 S0807 S0901 S1008 F0721
S0501	S0202 S0302 S0403
S0502	S0303 S0405 S0603
S0505	F0613 F0816
S0602	S1004
S0603	S0303 S0405 S0502
S0605	S0705 S0904
S0606	S0301
S0607	S0307 S0906 S1010

Código	No se puede combinar con
S0701	S0401 S0402 S0802 S1002
S0704	S0406 S0807 S0901 S1008
S0705	S0605 S0904
S0801	S1001
S0802	S0401 S0402 S0701 S1002
S0807	S0406 S0704 S0901 S1008
S0808	S0909
S0901	S0406 S0605 S0807 S1008
S0903	S1007
S0904	S0605 S0705
S0905	S1009
S0906	S0307 S0607 S1010

Código	No se puede combinar con
S0907	S1013
S0908	S1014
S0909	S0808
S1001	S0801
S1002	S0401 S0402 S0701 S0802
S1004	S0602
S1007	S0903
S1008	S0406 S0704 S0807 S0901
S1009	S0905
S1010	S0307 S0607 S0906
S1013	S0907
S1014	S0908

Deducciones de Elementos Esenciales

Además de que el atleta pierda puntos por no realizar correctamente un Elemento Esencial, se le pueden otorgar deducciones adicionales si hace algo de lo siguiente. Estas deducciones se aplican al puntaje de elementos esenciales, por lo que el puntaje de elementos esenciales para una rutina puede ser negativo.

NO INTENTAR UN ELEMENTO ESENCIAL

Si el atleta falla en intentar un elemento que estaba registrado en su Hoja de Puntuación, se le otorgará una penalización que es igual al valor técnico del Elemento Esencial que falló. Por ejemplo, si el ATLETAS falla un Elemento Esencial con una puntuación técnica de 0,7 puntos, obtendrá una deducción de -0,7 puntos. No se otorgarán bonificaciones de dificultad que involucren un elemento perdido.

INTERCAMBIO DEL ORDEN DE DOS ELEMENTOS ESENCIALES CONSECUTIVOS

Si el atleta intercambia el orden de dos Elementos Esenciales, pero realiza ambos con éxito, se le otorgarán los puntos por el segundo elemento (según lo registrado en la Hoja de Puntuación), pero no recibirá puntos por el primer elemento (según lo registrado en la Hoja de Puntuación). Por ejemplo, si registraron el elemento A seguido del elemento B, y realizan con éxito el elemento B seguido del elemento A, obtendrán la puntuación del elemento B, pero no puntos para el elemento A. Si no logran realizar con éxito el elemento A, entonces obtendrán una deducción como si no hubieran intentado el

elemento A (una deducción igual a la puntuación técnica del elemento A). No se otorgarán Bonos de Dificultad relacionados con el elemento A.

REALIZACIÓN DE UN ELEMENTO ESENCIAL FUERA DE SECUENCIA (ELEMENTOS NO CONSECUTIVOS)

Si el atleta realiza un elemento fuera de secuencia, y hay más de otro Elemento Esencial entre el orden registrado y el orden de ejecución, se le otorgará una deducción igual al puntaje técnico del elemento fuera de secuencia. Esto es equivalente a que el atleta no haya intentado el elemento en absoluto. No se otorgarán bonificaciones de dificultad que involucren el elemento enumerado en el orden incorrecto.

FALTA DE ELEMENTOS ESENCIALES EN LA HOJA DE PUNTUACIÓN

Si el atleta presenta una hoja de puntaje con Elementos Esenciales faltantes o con un Elemento Esencial fuera de su rango requerido, el elemento no se contará y recibirán una deducción equivalente al valor de puntos más alto del rango de puntos de elementos individuales de las divisiones de atleta. Por ejemplo, un atleta Adulto Pro recibirá una deducción de 0.8 puntos por elemento faltante, ya que su rango de elementos individuales es de 0.4-0.8 puntos.

DEMASIADOS ELEMENTOS ESENCIALES EN LA HOJA DE PUNTUACIÓN

Si el atleta presenta una hoja de puntaje con Elementos Esenciales adicionales a los que se espera que realice, solo los primeros elementos esenciales enumerados en su hoja de puntaje enviada contarán para su puntaje y cualquier elemento adicional enumerado en su hoja de puntaje más allá de los elementos requeridos serán ignorados. Si estos elementos esenciales adicionales se incluyeron como parte de una bonificación por dificultad, los jueces no calificarán la bonificación y tampoco se otorgarán puntos. Esto también deja al atleta susceptible a deducciones adicionales, por ejemplo, por realizar elementos esenciales fuera de secuencia.

Infracciones y sanciones del juez principal (Head Judge)

El Juez Principal tiene la capacidad de otorgar penalizaciones adicionales o incluso descalificar a un atleta si considera que el atleta ha incurrido en alguna de las infracciones detalladas en la siguiente tabla.

TABLA DE INFRACCIONES Y SANCIONES DEL HEAD JUDGE:

Infracción	Criterio	Sanción
Música que no está de acuerdo con las Reglas y Regulaciones	-Los organizadores pueden contactar a los atletas para corregir problemas y ser descalificados si no resuelven los problemas.	Descalificación
Proveer datos falsos o inexactos en el formulario de solicitud	-Datos falsos sobre edad, división o Categoría facilitados en los formularios.	Descalificación
Llegar tarde al escenario cuando se anuncia	-Hasta 60 segundos de retraso.	-5.0 puntos
	-El atleta no llega en 1 minuto o no llega en absoluto	Descalificación
Infracciones de Actuación	-Recibir señales verbales de su entrenador durante el rendimiento (infracción única).	-10.0 puntos
	-Llegar al escenario con una persona no autorizada. -Recibir repetidamente señales verbales del Entrenador durante su actuación.	Descalificación
Tiempo de actuación	-5 segundos o menos fuera del tiempo permitido	-3.0 puntos
	-Más de 5 segundos fuera del tiempo permitido	-5.0 puntos
Interactuando con los jueces	-Si el atleta, sus Entrenadores y/o Acompañantes se acercan a la mesa y/o sala de Jueces. -Si el atleta, sus Entrenadores y/o Persona Acompañante obstruyen deliberadamente la vista del Juez en cualquier momento durante la competencia.	-10.0 puntos

Infracción	Criterio	Sanción
	<ul style="list-style-type: none"> - Si el atleta, sus Entrenadores y/o Acompañantes se encuentran discutiendo cualquier tema con algún Juez/Jueces durante la competencia. - Si se descubre que el atleta, o cualquier persona que actúe en su nombre, trató de influir en la decisión de los jueces de alguna manera antes, durante o después de la competencia.. 	Descalificación
No comenzar o terminar la rutina en el escenario	-La rutina del atleta comienza o termina (según lo indique la música), pero el atleta no está en el escenario.	-5.0 por ocurrencia
Uso de <i>grips</i> (productos para un mejor agarre)	Aplicar <i>grips</i> directo al tubo	Descalificación
	Usar <i>Grips</i> que no se quite o remuevan fácilmente del tubo. Esto significa que el pole cleaner debería de poder quitar el <i>grip</i> sin uso de ninguna sustancia especializada	-5.0 puntos
Presencia de joyas y accesorios que no estén de acuerdo con las Normas y Reglamentos	Presencia de joyas/piercings (excluyendo aretes de colores lisos)	-10.0 puntos
	Uso de un accesorio o elemento que ayude en la actuación.	Descalificación
Coreografía, vestuario, cabello y maquillaje inapropiados de acuerdo con las Reglas y Regulaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Cabello cubriendo la cara - Vestuario que no cumpla con las Normas 	-5.0 puntos
	<ul style="list-style-type: none"> - Palabras, textos, slogans o logos promocionales. - Mensajes o iconografía con connotaciones religiosas o políticas. - Mensajes o iconografía con connotaciones discriminatorias. - Usar máscara o peluca, usar pintura corporal. - Si la pintura facial se transfiere a cualquier parte del escenario. 	- 10.0 puntos

Infracción	Criterio	Sanción
	<ul style="list-style-type: none"> - Traje o vestuario provocativo (incluyendo telas como cuero y látex) - Coreografía provocativa 	-10.0 puntos
	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de pintura corporal. - Coreografía agresivamente provocativa o lasciva - Temas o coreografías no apropiadas para niños - Quitarse intencionalmente prendas de vestir durante la actuación. 	Descalificación
Uniforme o traje deportivo	-Uniforme no conforme al reglamento	- 5.0 puntos
	No contar con uniforme	-10.0 puntos
	- El Entrenador y/o Acompañante del atleta que no cumple con las normas de vestimenta	-5.0 puntos
Infracciones generales de la regla	<ul style="list-style-type: none"> - Usar gestos obscenos, blasfemias, lenguaje discriminatorio o irrespetuoso en privado o en público a cualquier otro atleta, espectador, entrenador, juez u otro oficial o miembro del equipo técnico de la competencia. - Recibir señales verbales de su Entrenador durante la actuación (infracción única) 	-10.0 puntos

Infracción	Criterio	Sanción
	<ul style="list-style-type: none"> - Recibir repetidamente señales de su entrenador durante la actuación. - Usar violencia física o intentar usar violencia física contra otro atleta, un espectador, entrenador, juez u otro oficial o miembro del equipo técnico de la competencia. - Incitar a otros a participar en acciones violentas o abusivas. - Usar drogas no médicas en cualquier momento durante la Duración de la Competencia. - Un atleta que no pasa una prueba de control antidopaje o no se presenta a una prueba de control antidopaje - Consumir Alcohol en cualquier momento durante la duración de la Competición. - Exhibir desnudos en cualquier momento durante la duración de la Competencia. - Infracciones graves de las normas y reglamentos. - Infracción reiterada de normas y reglamentos. 	<p>Descalificación</p>
Registro	<ul style="list-style-type: none"> - Si un atleta no se registra en el día oficial de registro. 	<p>Se deberá pagar una penalización económica del 50% de la cuota de inscripción original para finalizar la inscripción del atleta.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Si un atleta no se presenta a una competición a la que está inscrito (no-show). 	<p>El atleta podrá ser excluido de futuras competencias, según lo determine el Comité de Ética y Disciplina.</p>

CONSIDERACIONES DE PUNTUACIÓN Y JUECEO

Jueces

Los jueces no pueden actuar como entrenadores registrados ni participar como atletas en la misma competencia en la que actúan como jueces.

Durante una competencia, los jueces estarán aislados de atletas y espectadores, por lo que no se puede ejercer una presión indebida sobre los jueces y afectar los puntajes.

Si los Jueces y atletas se encuentran discutiendo cualquier asunto en cualquier momento durante la competencia, ambos serán descalificados de la competencia, incluso si el tema de la discusión es irrelevante para la competencia.

El Organizador de un Concurso tampoco puede actuar como Juez en el mismo concurso que está organizando.

Jueces principales (Head Judges)

Un juez principal puede aplicar sanciones adicionales a atletas como se describe en la sección Infracciones y sanciones del juez principal.

Un juez principal tiene la discreción exclusiva sobre si el atleta puede reanudar una actuación después de una interrupción, por ejemplo, después de una lesión, pérdida de energía, interrupción por un tercero y otras circunstancias imprevistas.

El juez principal también tiene la discreción exclusiva de permitir que el atleta comience la actuación desde el principio después de una interrupción o hacer que el atleta continúe desde el punto donde se interrumpió su rutina. Si la interrupción es el resultado de una lesión, consulte la sección Lesiones durante la competencia a continuación.

Un juez principal tiene la discreción exclusiva de actuar en cualquier asunto no cubierto por las reglas y regulaciones, o por la sección de Infracciones y sanciones del juez principal del Código de Conducta.

Resultados

Si una competencia tiene varias rondas, los puntajes de cada ronda se mantendrán por sí solos, no habrá acumulación de puntajes en las rondas. Tampoco se tendrán en cuenta los resultados de competencias anteriores en la competición actual. Por ejemplo, los resultados de competencias Regionales o Nacionales no tendrán efecto en los puntajes de una competencia Regional o Mundial.

Luego de su actuación, el atleta esperará en el área designada hasta que se anuncien los Resultados Preliminares. En Competiciones Internacionales, solo su Acompañante Registrado puede acompañar al atleta. En otras competencias, los atletas pueden estar acompañados por su Acompañante Registrado según lo permitido por las Reglas y Reglamentos de la Competición. Los atletas y Entrenadores deben usar sus uniformes nacionales mientras esperan los resultados. Otras Personas Acompañantes (donde esté permitido) deben usar vestimenta adecuada como se describe en las Reglas y Reglamentos de la Competencia.

Si un atleta o su entrenador reconocido quiere apelar un puntaje otorgado a atleta, debe hacerlo siguiendo los procedimientos enumerados en el Sistema de Apelaciones.

Después de que una queja o apelación haya sido procesada y resuelta, ese aspecto de la puntuación es definitivo y no se pueden realizar más modificaciones.

Reglas de Desempate

En caso de empate, los criterios de desempate serán los siguientes (en orden de precedencia):

1. **El atleta con mayor Puntaje de Elementos Esenciales.**
2. **El segundo criterio de desempate será el Puntaje de Deducciones más alto.**
3. **El tercer criterio de desempate será el puntaje más alto de elementos acrobáticos.**
4. **Si el Empate persiste con la misma puntuación de todas las Secciones, se puede declarar un empate y se otorgarán medallas a todos los atletas.**

Sanciones

Si el atleta comete alguna de las siguientes infracciones, puede ser sancionado por el Juez Principal. Los detalles sobre la sanción en la que incurrir se pueden encontrar en la Sección de Infracciones y Sanciones del Juez Principal, o en la Sección de Descalificación.

Infringir las Reglas y Reglamentos o el Código de Ética de la Competencia o de la APSWL.

Comportamiento antideportivo o antisocial.

Llegar hasta 60 segundos tarde al escenario cuando se anuncia.

Cuando la actuación del atleta no está dentro de los requisitos de duración del tiempo de actuación.

Si el atleta recibe indicaciones verbales de su Entrenador mientras realiza la rutina - **Infracción Única.**

Cuando un atleta y/o su acompañante se acerque a la mesa o sala de Jueces.

Obstruir la vista del juez.

No iniciar ni finalizar la rutina en el escenario.

Usar ayudas de agarre que no se puedan quitar fácilmente del tubo.

Realizar una coreografía inapropiada.

Usar vestuario, cabello o maquillaje que no esté de acuerdo con las Reglas y Regulaciones.

Presencia de joyas, piercings o accesorios que no estén de acuerdo con las normas y reglamentos.

No usar uniforme cuando se requiere, o usar uniforme/chándal que no cumple con los requisitos.

Utilizar lenguaje irrespetuoso o soez al dirigirse a otro participante del Concurso.

No registrarse el día oficial de registro de la competencia.

El Juez Principal se reserva el derecho de otorgar penalizaciones en cualquier momento durante o después de la competencia, y si esto altera la clasificación del atleta, se pueden retirar las medallas.

Descalificación

Si un atleta comete cualquiera de las siguientes infracciones, puede ser descalificado de la competencia por el Juez Principal.

Facilitar datos falsos o inexactos en el formulario de solicitud.

Si alguna de las hojas de puntaje se entrega tarde.

Infringir las Reglas y Reglamentos o el Código de Ética de la Competencia o de la APSWL.

Comportamiento que desprestigie al Concurso, a su Comité Organizador o la APSWL.

Envío de Música/Partitura después de la fecha límite de envío.

Música que no está de acuerdo con las normas y reglamentos.

Llegar más de un minuto tarde o no presentarse al escenario cuando se anunció.

Aplicación productos que mejoren el agarre directamente al tubo.

Usar un accesorio o elemento que ayude al atleta en su desempeño.

Uso de Pintura Corporal.

Coreografía agresivamente provocativa o lasciva.

Temas o coreografías no apropiados para niños.

Usar violencia física o intentar usar violencia física contra otro participante en la competencia.

- Quitarse intencionalmente prendas de vestir durante la presentación.
 - Usar intencionalmente la estructura de soporte de los tubos como parte de su rutina.
 - Si el atleta es acompañado en el escenario por una persona no autorizada.
 - Si el atleta recibe señales verbales de su Entrenador repetidamente durante una actuación.
 - Discutir cualquier asunto con un juez durante la competencia, independientemente del tema.
 - Si se descubre que el atleta o alguien que actúe en su nombre intentó influir en la decisión de un juez antes, durante o después de la competencia.
 - Amenazar la vida de otro participante en la competencia.
 - Incitar a otros a participar en actos violentos o abusivos.
 - Usar lenguaje irrespetuoso o insultar a un Oficial.
 - Usar drogas no médicas o alcohol durante la competencia.
 - Exhibición de desnudos durante la competencia.
 - Infracciones graves y/o reiteradas de las Normas y Reglamentos.
 - Dando positivo en un control antidopaje.
 - No presentarse a un control antidopaje.
- El Juez Principal puede remitir al atleta al Comité de Disciplina y Ética para que sea considerado para sanciones adicionales en caso de infracciones graves o infracciones repetidas.

Apelaciones y Quejas

Un atleta podrá impugnar las puntuaciones otorgadas a la sección de Elementos Esenciales.

El atleta tiene una ventana de 10 minutos después de que se hayan anunciado los puntajes provisionales para que pueda apelar el puntaje otorgado por cualquiera de sus Elementos Esenciales. Una vez que se cierra esta ventana, no se pueden realizar apelaciones y los puntajes se consideran definitivos.

Si un atleta quiere apelar sus puntajes, el atleta o su acompañante debe acercarse al representante de Apelaciones designado e informarle de su intención de apelar dentro de la ventana de 10 minutos.

El atleta tiene la opción de ver una grabación de video de su desempeño antes de decidir apelar cualquier puntaje. Hay una tarifa no reembolsable asociada con esto.

El atleta deberá pagar una tasa por cada Elemento Esencial cuya puntuación quiera apelar. La tarifa se reembolsará si la apelación es exitosa y, como resultado, su puntaje aumenta.

Las tarifas son acordadas previamente por el Comité Organizador del Evento y el comité APSWL.

El proceso de apelación se describe con más detalle en las Normas y Reglamentos.

Consideraciones Antidopaje

Un atleta que no pase una prueba de control antidopaje o no se presente a una prueba de control antidopaje será automáticamente descalificado de la competencia actual y será remitido al Comité Antidopaje de APSWL y a la AMA.

Todos los puntos y medallas otorgados al atleta serán retirados y los puntos obtenidos por el atleta no contarán para el total de puntos de su equipo.

El atleta infractor será suspendido de todas las competencias de APSWL por el período de acuerdo con el código WADA.

La APSWL se adhiere estrictamente a todas las orientaciones y acciones determinadas por la AMA.

Lesiones e Interrupciones durante la Competencia

Si un atleta sufre una lesión durante su actuación, o tiene que interrumpir su actuación de otro modo, el atleta debe reiniciar su actuación desde el punto donde fue interrumpida. El atleta debe reiniciar su actuación dentro de los 60 segundos de la interrupción.

Si el atleta no puede continuar con su actuación, puede solicitar atención médica si lo requiere. Esto se proporcionará de inmediato.

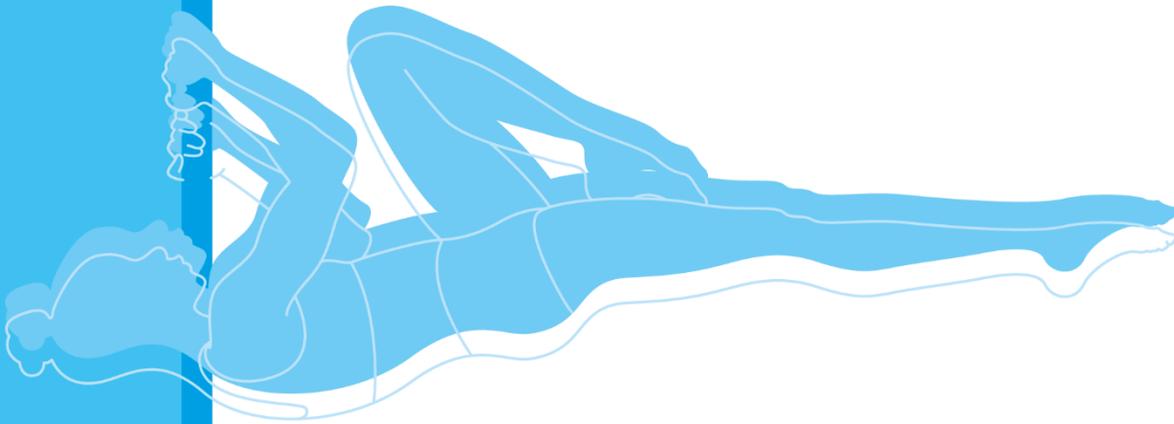
El Juez Principal se reserva el derecho de detener la actuación y/o solicitar atención médica si considera que la lesión de atleta es demasiado grave y/o requiere atención médica.

Si el juez principal decide que la interrupción se debe a un problema con el escenario, la iluminación, la música u otro sistema fuera del control del atleta, puede conceder más tiempo para que el atleta continúe con su actuación, para que el problema se pueda corregir. El Juez Principal puede preguntarle al atleta si desea reiniciar su rutina en lugar de continuarla.

Si se permite que el atleta reinicie su actuación, la actuación reprogramada se puede mover al final de su bloque. Si el atleta es el último en su bloque, puede tomar un descanso de cinco minutos antes de volver a intentar su rutina.

Si el atleta no puede continuar con su actuación debido a la lesión, no se registrará ningún puntaje y se considerará que el atleta se ha retirado. Sin embargo, si el atleta ha completado más del 85% de su rutina, puede optar por finalizar su rutina en el momento de la lesión, ganando las penalizaciones debidas por terminar la rutina antes de tiempo.

Solo se permite una interrupción debido a una lesión, y más interrupciones en una sola actuación darán como resultado que no se otorguen puntajes.



APS

