FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE GIMNASIA ESTÉTICA DE GRUPO

REGLAMENTO DE COMPETICION IFAGG

Categorías Junior y Senior

La IFAGG posee los derechos de autor de este reglamento.
Cualquier uso o cambio de este documento (total o parcial) sin el consentimiento de IFAGG está prohibido.

Actualizado: 30.12.2022

Válido desde: 1 de enero de 2023
Modificado: 31.12.2023

Tabla de contenidos

1. GENERALIDADES 5
1.1. CRITERIOS DE LA COMPETICION 5
1.2. CATEGORAIS DE COMPETICION 5
1.3. GRUPO COMPETIDOR 5
1.3.1. Número de gimnastas 5
1.4. PROGRAMA DE COMPETICIÓN 5
1.4.1. Duración del programa de competicion 5
1.4.2. Música 6
1.5. AREA DE COMPETICION 6
1.6. VESTIMENTA, PEINADO Y MAQUILLAJE DE GIMNASTAS 6
1.6.1. Vestimenta 6
1.6.2. Peinado y maquillaje 7
1.7. DISCIPLINA 7
1.7.1. Dopaje 7
1.7.2. Disciplina de Gimnastas y Entrenadores 8
2. VALOR TÉCNICO 9
2.1. ELEMENTOS REQUERIDOS DEL PROGRAMA 9
2.1.1. Equilibrios 10
2.1.2. Saltos 13
2.1.3. Movimientos corporales 16
2.1.4. Series Combinadas (Series Combinadas de Diferentes Grupos de Movimientos) 16
2.2. ELEMENTOS TECNICOS Y EVALUACION DE VALOR TECNICO (VT) 18
2.2.1. Elementos técnicos 18
2.2.2. Evaluación de valor tecnico 19
3. VALOR ARTÍSTICO 20
3.1. CALIDAD ARTISTICA 20
3.1.1. Calidad GEG 20
3.1.2. Estructura 21
3.1.3. Expresión y música 24
3.1.4. Penalizaciones 25
3.1.5. Evaluación de la calidad artística 27
3.1.6 VA-A Tabla de deducción de calidad artística 28
3.2. ELEMENTOS ARTISTICOS 30
3.2.1. Elementos de dificultad (3.4) 30
3.2.2 Elementos de colaboración (1.0) 32
3.2.3 Elementos de originalidad (0.6) 34

3.2.4 Evaluación de elementos artísticos (VA-B) 34
3.2.5 VA-B Tabla de elementos artísticos 35
4. EJECUCIÓN 36
4.1 REQUISITOS DE EJECUCIÓN 36
4.2 EVALUACIÓN DE LA EJECUCIÓN 36
4.2.1. Tabla de deducción de ejecución 37
5. JUECES 46
5.1 GENERAL 38
5.2 JUECES EVALUADORES 38
5.2.1 Paneles de evaluación 38
5.2.2 Jueces Principales 38
5.2.3 Juez Responsable 39
5.2.4 Jurado Superior 39
5.2.5 Jueces de Línea 39
5.2.6 Jueces de Crono 40
6. CALCULO DE LAS PUNTUACIONES 41
6.1 GENERAL 41
6.2 CÁLCULO DE LAS PUNTUACIONES PARCIALES 41
7. MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO 41
8. APÉNDICE 42

-

REGLAMENTO DE COMPETICION
DE GIMNASIA ESTÉTICA DE GRUPO

La Federación Internacional de Gimnasia Estética De Grupo (IFAGG) posee los derechos de autor sobre las siguientes reglas. Cualquier uso de este documento (total o parcial) sin el consentimiento de IFAGG está prohibido. Estas reglas se aplican a todas las competiciones internacionales de gimnasia estética de grupo en categorías Junior y Senior organizadas por IFAGG y sus miembros.

1. GENERALIDADES

La gimnasia estética de grupo se compone de movimientos corporales totales estilizados y naturales donde las caderas forman el centro de movimiento básico. La filosofía del deporte se basa en movimientos armoniosos, rítmicos y dinámicos realizados con el uso natural de la fuerza. Este deporte combina la danza y la gimnasia con la gracia y la belleza.

1.1. CRITERIOS DE LA COMPETICION

Ver Reglamento General de IFAAG.

1.2. CATEGORAIS DE COMPETICION

Categoría Junior: gimnastas de 14 a 16 años.
Dos miembros de un grupo pueden ser un año menor o un año mayor que las edades mínimas y máximas establecidas.

Categoría Senior: gimnastas mayores de 16 años
Dos miembros de un grupo pueden ser un año menor que la edad mínima establecida.

La edad de un/una gimnasta se determina en función a su año de nacimiento, no de su fecha real de nacimiento.

1.3. GRUPO COMPETIDOR

1.3.1. Número de gimnastas

Categorías Junior y Senior: Un grupo consta de 6 a 15 gimnastas nominadas durante la duración de una temporada. Las gimnastas de reserva forman parte del grupo.
Para cada competición específica, un equipo consta de 6 a 10 gimnastas en el tapiz de la competición. La nominación a cada competición durante la misma temporada (preliminares y / o finales) debe hacerse de entre las (máximo) 15 gimnastas nominadas.

Un/una gimnasta puede competir durante una temporada de competición en un máximo de 2 (dos) grupos/equipos y 2 (dos) categorías de competición (ejemplo: junior y senior). **(Ver Reglamento General de IFAGG**).

En el caso de que un grupo comience el ejercicio con 6 o más gimnastas y en medio del ejercicio un/una gimnasta abandone por cualquier motivo, el grupo será penalizado por un/una gimnasta ausente:
- **Penalización** por el Juez Principal de **Ejecución**: - 0.5 por cada gimnasta faltante o gimnasta adicional

1.4. PROGRAMA DE COMPETICIÓN

1.4.1. Duración del programa de competición

La duración permitida de un programa de competición es de 2 min 15 seg. – 2 min 45 seg.
El crono comienza desde el primer movimiento después de que el grupo haya tomado su posición inicial en el tapiz de competición. El crono se detiene tan pronto como todas los/las gimnastas están completamente inmóviles. La penalización es propuesta por ambos jueces del crono.

- **Penalización** por juez principal de **VA-A**: - 0.1 por cada segundo completo adicional o faltante. La penalización es propuesta por los Jueces del Cronometraje.

La entrada de un grupo a sus posiciones iniciales **no debe** tomar demasiado tiempo, estar acompañada de música o incluir movimientos adicionales.

- **Penalización** por el Juez Principal de **VA-A** (propuesta de la mayoría de los jueces de VA-A): - 0.3 por entrada que toma demasiado tiempo, está acompañada de música o incluye movimientos adicionales.

1.4.2. Música

La elección de la música es libre. La música puede ser interpretada por uno o varios instrumentos y se le permite tener voz(es) y palabras. La música debe ser unificada y completa sin interrupciones, tener una estructura clara y bien definida y ser apropiada para la categoría de edad de las gimnastas. No se admiten fragmentos musicales desconectados ni efectos de sonido irregulares. Se permite que una señal corta suene antes de la música. Se permite una breve introducción musical sin movimiento. Los gimnastas no pueden hacer ningún sonido vocal durante la rutina, excepto palmas individuales, toques o efectos rítmicos similares.

Debe haber una sola pieza de música grabada en formato electrónico. La música debe ser proporcionada a los organizadores en la forma solicitada.

La siguiente información debe estar claramente marcada en inglés en el CD o en el archivo de música electrónica que la acompaña:

- Nombre del club/nombre del grupo
- País del grupo
- Categoría competidora
- Duración de la música.

El nombre(s) del compositor(s) y el título de la música deben proporcionarse a los organizadores si se solicita. El programa debe realizarse en su totalidad con un acompañamiento musical.

Cuando se reproduce una música incorrecta, el grupo es responsable de detener la rutina de inmediato. El grupo reinicia su rutina tan pronto como comienza la música correcta.

Un grupo puede repetir su rutina solo en situaciones **de "fuerza mayor",** como un accidente o un error causado por los organizadores (es decir, falla de energía, error del sistema de sonido, etc.). Se requiere la aprobación del Juez Responsable/Jurado Superior/Jueces Principales de los Panelespara la repetición de la rutina.

1.5. AREA DE COMPETICION

El tamaño del tapiz de competición es de 13 m x 13 m, incluyendo los límites. El límite debe estar marcado claramente y tener al menos 5 cm de ancho. Los/las gimnastas no pueden salir del área de competición durante el programa de competición, incluidas las posiciones inicial y final.

- **Penalización** por Juez Principal de **EJE:** - 0.1 por cada gimnasta cada vez que se cruza el límite. La penalización es propuesta por los jueces de línea.

1.6. VESTIMENTA, PEINADO Y MAQUILLAJE DE GIMNASTAS

1.6.1. Vestimenta

La vestimenta de competición utilizado por un grupo debe ser un leotardo o unitardo de gimnasia, con o sin falda y con un atractivo estético que aprecie el espíritu del deporte competitivo. La vestimenta de competición debe ser idéntica (en material y en estilo) y del mismo color para todos los miembros del grupo. Sin embargo, si la vestimenta de competición está hecha de material estampado, se toleran algunas ligeras diferencias debido al corte. La vestimenta de competición debe permanecer sin cambios durante toda la rutina.

Los gimnastas deben realizar su programa de competición con punteras de color beige.
La vestimenta de competición debe de estar hecho de material no transparente con la excepción de

las mangas, el escote y las piernas para la parte debajo del pliegue de la entrepierna. El escote del leotardo no debe ser inferior a la parte superior del pecho en la parte delantera y la parte inferior de los omóplatos en la espalda. El corte de la falda debe ser lo suficientemente largo como para cubrir la ingle en la parte delantera y los glúteos en la parte posterior. La vestimenta de competición no debe distraer ni impedir la visión clara de los movimientos ni perturbar la evaluación de la ejecución.

Está permitido tener:

- Medias hasta los tobillos, sobre o debajo del leotardo,
- Pequeñas decoraciones en la vestimenta / falda de competición (como cintas, pedrería, rosetones, etc.) que sean estéticos y no perturben la ejecución de la rutina,
- Vendajes y cintas de soporte de color piel
- Emblemas y logotipos nacionales de conformidad con **El Reglamento General de Competición** (tamaño máx. 30 cm^2). Los emblemas se pueden colocar en la parte superior del brazo o en el área de la cadera de la vestimenta de competición.

Está prohibido tener:

- Sombreros o cualquier otro tipo de gorros,
- Decoraciones separadas en muñecas, tobillos y / o cuello,
- Todo tipo de pendientes y otras joyas
- Adornos o elementos decorativos demasiado grandes en el uniforme de competición que no permiten a los jueces ver los movimientos
- Cualquier luz en la vestimenta de competición,
- Guantes o mangas en la palma de la mano,
- Pantalón.

La vestimenta de competición no debe herir/insultar a ninguna religión o nacionalidad y no debe expresar ninguna actitud/opinión política.

- **Penalización** por juez principal de **VA-A** (propuesta de la mayoría de los jueces AV-A): - 0.3 por vestirse lastimando, insultando o expresando una religión, o tomar una posición política, o expresiones hirientes.

1.6.2. Peinado y maquillaje

El cabello (excepto el corto) debe estar recogido por seguridad de las gimnastas. Se permiten adornos pequeños para el cabello (incluido una cinta alrededor del moño para el cabello) el tamaño máximo de todos los adornos para el cabello juntos es de aproximadamente 5 x 10 cm, la altura desde el cuero cabelludo es de 1 cm como máximo) y deben ser del mismo estilo. El peinado de las gimnastas debe permanecer sin cambios desde el principio hasta el final del programa. Cada peinado destruido resultará en una penalización AV.

***Aclaración**:* No se penalizará la pérdida de pequeñas horquillas y pequeñas pedrerías.

No está permitido el uso de tintes para el cabello que puedan transferirse al área de competición.
No se permiten: los Maquillaje teatral, dibujos u otros dibujos en la cara, piedras o lentejuelas, sombras con brillantina, color de lápiz labial demasiado oscuro o antinatural, lentes de contacto de colores, etc
Se permite el maquillaje deportivo, moderado y estético.
Se permiten pestañas artificiales (pero no más de 1 cm).

- **Penalización** por parte del Juez Principal de **VA-A** (propuesta de la mayoría de los jueces VA-A): - 0.1 para un/una gimnasta y - 0.2 para dos o más gimnastas por vestirse, peinarse o maquillaje que no se ajuste a este reglamento.

- **Penalización** por parte del Juez Principal de **VA-A** (propuesta de la mayoría de los jueces VA-A): - 0.1 por cada peinado destruido.

- **Penalización** por parte del Juez Principal de **AV-A**: - 0.1 por **cada** artículo perdido (decoración del cabello, punteras, etc.). La penalización es propuesta por los Jueces de línea.

- **Penalización por el Juez Responsable**: - 0.2 por cada mancha de color. La penalización es propuesta por los Jueces de línea.

1.7. DISCIPLINA

1.7.1. Dopaje

Ver el Reglamento General de IFAGG.

Como condición previa para participar en eventos de IFAGG, una persona debe seguir las reglas antidopaje. Todos los/las gimnastas, entrenadores, asistentes de gimnastas y representantes oficiales deben familiarizarse con las reglas antidopaje. La información sobre sustancias y métodos prohibidos se puede encontrar en el sitio web de la WADA: http://www.wada-ama.org/ .

1.7.2. Disciplina de Gimnastas y Entrenadores

Todos los equipos deben estar presentes y realizar su rutina en el entrenamiento oficial.

Si un grupo no participa en el entrenamiento oficial de la competición, se les prohíbe competir en esa competición (excepto en circunstancias atenuantes y solo cuando lo apruebe el Juez Responsable / Junta de la IFAGG).

Todos los grupos y entrenadores deben respetar al equipo competidor y no, molestar a los jueces y el público durante la competición y / o los entrenamientos. Las voces fuertes o la música de fuera del área de competición durante las actuaciones de otros equipos no están permitidas y darán lugar a una penalización deducida del valor artístico.

- **Penalización por Juez Responsable**: - 0.3 por disciplina del entrenador

No se les permite a las gimnastas calentarse en la aérea de la competición. Durante el programa de competición, los entrenadores y los gimnastas suplentes deberán permanecer en las zonas designadas para entrenadores. No pueden permanecer visibles cerca del tapiz de la competición. Esto darán lugar a una penalización deducida del **VA- A.**

- **Penalización del Juez Responsable**: - 0,3 por disciplina del entrenador y/o gimnasta/s

En ningún caso un/una entrenador(a), delegado de equipo u otra persona oficial podrá comunicarse verbalmente o por señales con un/una gimnasta o con un grupo durante la rutina. Cualquier ayuda que contribuya a la ejecución exitosa de una rutina resultará a una penalización deducida del valor artístico.

- **Penalización por Juez Responsable**: - 0.3 por asistencia de un/una entrenador(a).

Los/las gimnastas no pueden hacer ningún sonido vocal durante la rutina, excepto aplausos, toques o efectos rítmicos similares y resultarán penalizados (-0.1 cada vez) deducida del Valor Artístico.

- **Penalización** por el Juez Principal de **VA-A** (propuesta de la mayoría de los jueces de VA-A): -0.1 cada vez.

Para otras regulaciones de disciplina, consulte el Código de Disciplina de IFAGG

2. VALOR TÉCNICO

Valor Técnico (VT) consiste en:

Equilibrios Saltos Movimientos Corporales (BM) y Serie de Movimientos Corporales (BMS) Serie Combinada (Serie combinada de diferentes grupos de movimiento)	**Total Valor Técnico** **Puntuación 10.0**

<u>Nivel y valor de dificultades:</u>

Equilibrios y Saltos:

Nivel:		Valor:
A	=	0.1
B	=	0.2
C	=	0.3

Serie de Equilibrios y Saltos:

Nivel:			Valor:
Serie A	A+A	=	0.2
Serie C	A+B o B+A	=	0.3
Serie D	B+B o A+C o C+A	=	0.4
Serie E	B+C o C+B	=	0.5
Serie F	C+C	=	0.7*

** La combinación más alta posible (C + C) en las series Equilibrios y Saltos obtendrá un extra + 0.1puntos*

Movimientos corporales totales requeridos:

Onda corporal total	**=**	0.3
Swing corporal total	**=**	0.3

Serie de movimientos corporales (BMS):

Serie A-BM = 0.3 – Serie que incluye dos (2) movimientos corporales diferentes
Serie B-BM = 0.4 – Serie que incluye tres (3) movimientos corporales diferentes
Serie C-BM = 0.5 – Serie que incluye cuatro (4) movimientos corporales diferentes

Serie combinada de diferentes grupos de movimientos:

Serie BM	+ EQUILIBRIO	= 0,4 – 0,9*
Serie BM	+ SALTO	= 0,4 – 0,9*
EQUILIBRIO	+ Serie de BM	= 0,4 – 0,9*
SALTO	+ Serie de BM	= 0,4 – 0,9*
Equilibrio	+ Salto	= 0,2 – 0,7*

** La combinación más alta posible (C-equilibrio/salto + serie C-BM (o viceversa), C-equilibrio + C-Salto (o viceversa) obtendrá un extra + 0.1puntos*

2.1. ELEMENTOS REQUERIDOS DEL PROGRAMA

Para obtener la máxima puntuación de Valor Técnico, se deben incluir los siguientes elementos en el programa.

2.1.1. Equilibrios

La composición debe contener 1 equilibrio (estático o dinámico) y 1 serie de equilibrios, que se pueden realizar en un pie plano o en relevé. Se pueden utilizar máximo dos (2) formas diferentes en cada elemento.

Todos los equilibrios deben realizarse con claridad y tener las siguientes características:
- la forma fijada y bien definida durante el equilibrio **("foto")**,
- altura suficiente de la pierna levantada, según los criterios del elemento
- buen control corporal durante y después del equilibrio.

Equilibrios estáticos

Los equilibrios estáticos se pueden realizar en un pie, en una rodilla o en posición "cosaco". Durante un equilibrio, la pierna libre debe elevarse a un mínimo de 90°. Solo se puede doblar una pierna al realizar un equilibrio.

- El equilibrio passé **no** cuenta como dificultad (Excepción: giros en posición *passé*).

Los equilibrios dinámicos (tourlents, ilusiones, giros) se ejecutan en un pie y deben tener las siguientes características:

Tourlents (giro lento, promenade):
- Se debe completar una rotación de 360° en forma fijada.
- Al realizar un tourlent con una rotación de 360°, se permiten 4 soportes máximos de talón.
- Los tourlents deben comenzar después de que se fije la posición inicial del equilibrio.
- Todos los criterios relativos al nivel de la pierna libre, la ayuda de la mano y la forma de los movimientos corporales son los mismos que para los equilibrios estáticos.

Ilusions:
- Se debe completar una rotación de 360° desde la línea del hombro y la cadera.

Giros:
- Se debe realizar una rotación de un mínimo de 360º **en forma fijada**.
- Si la rotación requerida en un equilibrio dinámico no es mostrada por cada gimnasta, el elemento no se cuenta como un equilibrio.
- Ambas piernas se pueden doblar durante los giros.

La adición de los siguientes criterios a la forma básica aumenta el valor de los equilibrios estáticos y dinámicos:
- Equilibrio realizado con un movimiento corporal (flexión, torsión, etc.). Criterios para la amplitud del movimiento corporal necesarios para elevar el valor técnico de un equilibrio: véase el Apéndice.
- Equilibrio realizado con una rotación de 360° en forma fija (tourlents).
- Equilibrio realizado con una rotación mínima de 360° en forma fijada (giros).
- Equilibrio realizado sin ayuda de mano/s de la pierna libre.
- Equilibrio realizado con una mayor amplitud que la forma requerida.
- Equilibrio estático con amplitud de la pierna elevada mínima de 135 ˚ realizado en alto relevé (este criterio funciona sólo del nivel B al nivel C).

Para todos los criterios y aclaraciones adicionales, véase el Apéndice.

Series de equilibrios

Una combinación de dos (2) equilibrios diferentes (nivel A, B o C) realizadas sucesivamente en la misma pierna o con un cambio de la pierna de apoyo. Se permite un máximo un (1) paso entre dos (2) equilibrios en la serie, pero no se permite pararse en ambos pies entre los equilibrios.

Equilibrios que comienzan con la ayuda de mano/s en el suelo

Un máximo de dos (2) equilibrios durante el programa puede comenzar con el apoyo de una (1) mano o dos (2) manos en el suelo. El apoyo de la mano en el suelo puede durar un máximo de un (1) segundo después de fijar la posición inicial del equilibrio.

Si el apoyo de la mano/s dura más de un (1) segundo, **no** se contará el equilibrio.

Si hay más de dos (2) equilibrios que comiencen con el apoyo de la mano/s en el suelo, **no** se contarán como elementos técnicos.

Tabla de valores: Ejemplos de Equilibrios

Categoría	**Valor de nivel A** **0.10**	**Valor de nivel B** **0.20**	**Valor de nivel C** **0.30**
1. Giro en forma de passé	Rotación de 360° en un giro passé	Rotación de 360° en un giro passé + BM Rotación de 720° en un giro passé	Rotación de 720° en un giro passé + BM
2. Giro con amplitud por debajo de 90 °, pierna libre en diferentes direcciones	Rotación de 360° en un giro con amplitud inferior a 90°	Rotación de 360° en un giro con amplitud inferior a 90° + BM Rotación de 720° en un giro con amplitud inferior a 90°	Rotación de 720° en un giro con amplitud inferior a 90° + BM
3. Pierna libre levantada 90 ° con soporte para la mano: delantera, lateral, trasera	90° con ayuda de la mano + BM 90° con soporte manual + rotación de 360°	90° con ayuda de la mano + BM + rotación 360°	90° con ayuda de la mano + BM + rotación de 720°
4. Pierna libre levantada 90° sin ayuda de la mano: delantera, lateral, trasera	90° sin ayuda de la mano	90° sin ayuda de la mano + BM 90° sin ayuda de la mano + rotación de 360°	90° sin ayuda de la mano + BM + rotación de 360° 90° sin ayuda de la mano + rotación de 720°
5. Pierna libre levantada min. 135° con ayuda de la mano – frontal, lateral	135° con ayuda de la mano	135° con ayuda de la mano + rotación BM/ 360° 180° con ayuda de la mano	135° con ayuda de la mano + BM + rotación 360°/ relevé 135° con ayuda de la mano + rotación de 720° 180° con ayuda de la mano + BM/ 360° rotación/ relevé

6. Pierna libre levantada mín. 135° sin ayuda de la mano – frontal, lateral		135° sin ayuda de la mano	135° sin ayuda de la mano + BM / 360° rotación/ relevé
			180° sin ayuda de la mano
7. Pierna libre levantada min. 135° con ayuda de la mano – hacia atrás	135° con ayuda de la MISMA MANO	135° con ayuda de MISMA MANO + rotación 360°	135° con ayuda de LA MISMA MANO + rotación de 720°
		180° con ayuda la MISMA MANO	180° con ayuda de la MISMA MANO + rotación 360°/ relevé
		135° con ayuda de la/ las MANO /MANOS OPUESTA(S)	135° con ayuda de la/ las MANO/ MANOS OPUESTA + rotación 360° / relevé
			180° con ayuda de la/ las MANO/ MANOS OPUESTA
8. Pierna libre levantada mín. 135° sin ayuda de la mano – hacia atrás		135° sin ayuda de la mano	135° sin ayuda de la mano + rotación 360° / relevé
			180° sin ayuda de la mano
9. Ilusión hacia adelante y hacia atrás con rotación min. 360°, la(s) mano(s) no debe(n) tocar el suelo	Ilusión hacia adelante con la amplitud de min. 135°	Ilusión con rotación 360° hacia adelante con la amplitud de min. 180°	
		Ilusión hacia atrás con la amplitud de min. 135°	Ilusión hacia atrás con la amplitud de min. 180°

Criterios para la amplitud del movimiento corporal para aumentar el valor técnico de un equilibrio: ver el Apéndice.

Se permiten otros equilibrios que no figuren en la tabla "Ejemplos de equilibrios", pero que cumplan con los requisitos necesarios.

Los equilibrios no se contabilizarán como dificultad cuando se cometan los siguientes errores:

- la forma no es fija y no está bien definida durante el equilibrio **("foto")**,
- altura insuficiente de la pierna levantada,
- rotación insuficiente (menos de 360º) durante un tourlent, ilusión o giro,
- C-equilibrio tiene 0.6 o más puntos de errores exe,
- B-equilibrio tiene 0.6 o más puntos de errores de EJE, o
- A-equilibrio tiene 0.4 o más puntos de errores de EJE.

Reducir el nivel de dificultad:

En algunos casos, el nivel de una dificultad se reduce:

- Si el equilibrio C tiene 0.4–0.5 puntos de errores exe, se contará como un equilibrio B.
- Si el equilibrio B tiene 0.4–0.5 puntos de errores exe, se contará como un equilibrio A.

2.1.2. Saltos

La composición debe contener 1 salto y 1 serie de saltos (combinación de 2 saltos diferentes)
Se pueden utilizar máximo dos (2) formas diferentes en cada elemento.

Los saltos deben tener las siguientes características:

- forma fijada y bien definida durante el vuelo,
- buena elevación durante el salto,
- buen control corporal durante y después del salto
- la recepción del suelo debe ser ligera y suave.

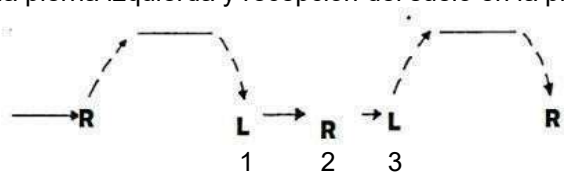
La forma y la elevación durante el vuelo determinan el nivel de dificultad de un salto.

Aclaraciones de saltos:

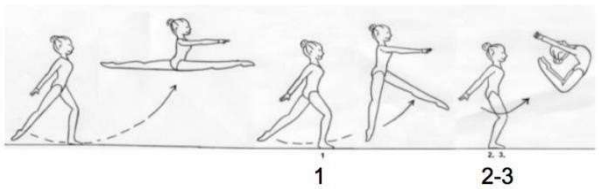
- Se puede utilizar la misma forma de salto y contará como otro elemento técnico (variación) si se realiza:
  - con un giro mínimo de 180° (Ejemplo: forma básica - zancada, variación - jeté en tournant)
  - con un despegue diferente (Ejemplo: de una pierna, variación - de assemblé)

- Se permite un máximo de tres (3) apoyos entre los 2 saltos en una serie:

Ejemplo 1: Salto desde la pierna derecha, recepción del suelo en la pierna izquierda, apoyo con la pierna derecha, saltar desde la pierna izquierda y recepción del suelo en la pierna derecha.



Ejemplo 2: Salto zancada y salto en circulo. Tras la recepción del suelo (1 apoyo), un assemblé sobre ambas piernas (2 apoyos) está permitido



La adición de los siguientes criterios a la forma básica aumenta el valor de los saltos:

- Salto realizado con un movimiento corporal (flexión, torsión, etc.). Criterios para la amplitud del movimiento corporal necesarios para elevar el valor técnico de un salto: Ver el Apéndice.
- Salto realizado con una rotación: un giro de mínimo 180° en forma fijada Y/O 360° desde el momento de la elevación hasta el momento de la recepción del suelo. (Nota: los criterios de rotación dependerán de la técnica y amplitud de un salto).
- Salto realizado con técnica en tournant.
- Salto realizado con una mayor amplitud.

Tabla de valores: Ejemplos de saltos:

Categoría	Valor de nivel A - 0.10	Valor de nivel B - 0.20	Valor de nivel C - 0.30
1. Salto sin amplitud entrelas piernas	Salto sin amplitud entre laspiernas + rotación	Salto sin amplitud entre las piernas + rotación + BM	
	Salto sin amplitud entrelas piernas + BM		
2. Salto Cabriole	Cabriole en diferentesdirecciones	Cabriole + BM	Cabriole + BM + rotación
		Cabriole + rotación	
3. Salto con 90° de amplitud entre las piernas, pierna libre en diferentes direcciones	Amplitud de 90°	Amplitud de 90° + BM	90° de amplitud + BM +rotación de
		Amplitud de 90° + rotación	
4. Salto Pike	Forma Pike	Forma Pike + BM	Forma Pike + BM + en tournant
		Forma Pike + en tournant / rotación	Forma Pike + BM + rotación
5. Salto Corza amplitud entre las piernas min 135˚o más	Forma Corza (rodilla delantera horizontal)	Forma Corza +MC (rodilla delantera horizontal) Forma Corza + rotación (rodilla delantera horizontal)	Forma Corza +MC+rotación (rodilla delantera horizontal)
	Forma Corza +MC (rodilla delante inferior horizontal)		
		Forma Corza + en tournant (rodilla delantera horizontal)	
		Forma Corza +MC (rodilla delantera horizontal)	Forma Corza +MC+en tournant (rodilla delantera horizontal)
		Forma Corza + MC +en tournant (rodilla delantera horizontal)	Forma Corza +con cambio de piernas RECTAS + BM
	Forma Corza +rotación (rodilla delantera inferior horizontal)	Forma Corza + con cambio de piernas RECTAS	Forma Corza con cambio de piernas RECTAS + rotación
	Forma Corza + en tournant (rodilla delantera inferior horizontal)		Forma Corza + con cambio de piernas RECTAS + en tournant
6. Salto Cosaco	Forma Cosaco	Forma Cosaco + BM	Forma Cosaco + BM + rotación 180°
			Forma Cosaco + BM + en tournant
		Forma Cosaco + rotación 180°/ en tournant	Forma Cosaco con amplitud 180° + BM

7. Salto de Gato	Forma de Gato	Forma de Gato + BM	
		Forma de Gato + rotación/ en tourmant	
8. Salto Zancada	Amplitud de 135°	Amplitud de 135° + BM	Amplitud de 135 ° + BM +rotación
		Amplitud de 135° + rotación	Amplitud de 135° + BM +en tournant
		Amplitud de 135° + en tournant	
		Amplitud de 180°	Amplitud de 180 ° + BM
			Amplitud de 180 ° + rotación
			Amplitud de 180 ° + en tournant
	Amplitud de 135 ° con elcambio de piernas flexionadas	Amplitud de 135° con el cambio depiernas DOBLADAS + BM	Amplitud de 135 ° con el cambio de piernas DOBLADAS + BM + rotación
		Amplitud de 135° con el cambio de piernas DOBLADAS + rotación/ en tournant	
			Amplitud de 135 ° con el cambio de piernas DOBLADAS + BM + en tournant
		Amplitud de 180° con el cambiode piernas DOBLADAS	Amplitud de 180° con el cambiode piernas DOBLADAS + BM/ en tournant
		Amplitud de 135° con el cambio de piernas RECTAS	Amplitud de 135° con el cambiode piernas RECTAS + BM/ rotación 180°/ en tournant
		Zancada lateral con amplitud 135° + BM / rotación /en tournant	Amplitud de 180° con el cambio de piernas RECTAS
			Salto lateral, amplitud 135° + MC + rotación/ en tournant
	Zancada lateral, amplitud 135°	Zancada lateral, amplitud 180°	Salto lateral, amplitud 180° + MC / rotación/ en tournant
9. Salto en Circulo	Forma en Circulo (menos 45º de cadera / menos 80º de flexión)	Forma en Circulo (=45º de cadera / =80º de flexión)	Forma en Circulo (más de 45º de cadera / 80º de flexión)
			Forma en Circulo + rotación
			Forma en Circulo + en tournant

Se permiten saltos que no aparecen en la tabla "Ejemplos de saltos" pero que cumplen con los requisitos necesarios.

La amplitud se mide a partir de la línea entre las rodillas; ambos muslos deben mostrar una forma fijada donde la amplitud de la flexibilidad en la articulación de la cadera sea claramente medible (ver Apéndice).

<u>Saltos con la recepción del suelo con el apoyo de otra parte del cuerpo que no sean los pies</u>

La recepción del suelo de un salto normalmente es en un pie / los pies, sin embargo, un máximo de dos (2) saltos en un programa (rutina) pueden ejecutarse con la recepción del suelo en una parte diferente del cuerpo, por ejemplo, rodillas o con el apoyo de diferentes partes del cuerpo, por ejemplo, apoyo de manos / brazos.

Si hay más de dos (2) saltos que se ejecuten con la recepción del suelo con el apoyo de otra parte del cuerpo que no sean los pies, no se contarán como elementos técnicos.

Nota: Si un salto se ejecuta con la recepción del suelo en un pie / los pies y es seguido inmediatamente por una voltereta, un giro o un movimiento corporal, el salto se contará como la recepción del suelo de pie / pies.

Los saltos no se contabilizarán como dificultad al tener los siguientes errores:

- la forma no es fijada y está bien definida durante un salto,
- elevación insuficiente del salto,
- salto-C tiene 0.6 o más puntos de errores de EJE,
- salto-B tiene 0.6 o más puntos de errores de EJE,
- salto-A tiene 0.4 o más puntos de errores de EJE.

Bajada el nivel de dificultad:

En algunos casos, el nivel de dificultad se reduce:

- Si salto-C tiene 0.4–0.5 puntos de errores de EJE, se contará como un salto B.
- Si salto-B tiene 0.4–0.5 puntos de errores de EJE, se contará como un salto A.

2.1.3. Movimientos corporales

La Gimnasia Estética de Grupo está compuesta por movimientos corporales totales estilizados y naturales donde las caderas forman el centro de movimiento básico. Un movimiento realizado con una parte del cuerpo se refleja en todo el cuerpo.

La composición deberá contener como mínimo los siguientes elementos de movimiento corporal:

- 2 ondas corporales totales
- 2 swings corporales totales
- 5 series de BM = serie que incluye varios movimientos corporales diferentes

VALORES PARA LA SERIE DE MOVIMIENTOS CORPORALES (BMS)

A-BM Serie	(2 BM)	=	0.3
B-BM Serie	(3 BM)	=	0.4
C-BM Serie	(4 BM)	=	0.5

Movimientos corporales fundamentales:

- onda corporal
- swing corporal
- extensión / flexión
- inclinación o línea
- torción
- contracción
- relajación

Características de los movimientos corporales: ver apéndice

Todas las series de movimientos corporales deben realizarse con fluidez y deben subrayar la continuidad de un movimiento a otro como si fueran creados por el movimiento anterior. Las series de movimiento corporal se pueden realizar con movimientos de brazos (balanceos, empujones, ondas, figura ochos, etc.) o diferentes tipos de pasos (pasos rítmicos, caminar, correr, etc.).

2.1.4. Series Combinadas (Series Combinadas de Diferentes Grupos de Movimientos)

La composición debe contener series combinadas de dos (2) grupos de movimiento diferentes (Serie de Movimiento Corporal- BMS, Equilibrios y Saltos). En cada elemento se pueden utilizar como máximo dos (2) formas diferentes de saltos, saltos y equilibrios.
En una serie, se permite un paso entre los grupos de movimiento. Si se utiliza un salto como segundo elemento en la serie se permite un assemble de dos pies entre los elementos (no se permite tener un paso y un assemble). La conexión entre los grupos de movimiento debe ser lógica y realizarse con fluidez

Posibles combinaciones para series combinadas:

Equilibrio	+	BMS
Salto	+	BMS
BMS	+	Equilibrio
BMS	+	Salto
Equilibrio	+	Salto *o viceversa*

Solo cinco (5) dificultades de niveles más altos se contarán para la puntuación final. La combinación en cada serie combinada debe ser diferente. La misma combinación se contará una sola vez.

- Si las dificultades realizadas simultáneamente son de diferentes niveles, el nivel de dificultad está determinado por el valor del nivel de dificultad inferior.

Valores de series combinadas (series combinadas de diferentes grupos de movimiento) 0.2 – 0.9

El valor de una serie combinada está determinado **por el valor agregado de sus componentes**.

La determinación del valor debe seguir reglas de suma matemática.

Serie Equilibrio o Salto + BM (y viceversa)

Nivel		Nivel		Valor		Valor		Valor total
A	+	A-BM Series (2 BM)	=	0.1	+	0.3	=	**0.4**
		B-BM Series (3 BM)				0.4	=	**0.5**
		C-BM Series (4 BM)				0.5	=	**0.6**
B	+	A-BM Series (2 BM)	=	0.2	+	0.3	=	**0.5**
		B-BM Series (3 BM)				0.4	=	**0.6**
		C-BM Series (4 BM)				0.5	=	**0.7**
C	+	A-BM Series (2 BM)	=	0.3	+	0.3	=	**0.6**
		B-BM Series (3 BM)				0.4	=	**0.7**
		C-BM Series (4 BM)				0.5	=	**0.9***

Equilibrio + Salto (o viceversa)

Nivel		Nivel		Valor		Valor		Valor total
A	+	A	=	0.1	+	0.1	=	**0.2**
		B				0.2	=	**0.3**
		C				0.3	=	**0.4**
B	+	A	=	0.2	+	0.1	=	**0.3**
		B				0.2	=	**0.4**
		C				0.3	=	**0.5**
C	+	A	=	0.3	+	0.1	=	**0.4**
		B				0.2	=	**0.5**
		C				0.3	=	**0.7***

Excepción: la combinación más alta posible (equilibrio /salto-C + C-BM series, equilibrio-C + Salto-C o viceversa) obtendrá un extra + 0.1 punto.

2.2. ELEMENTOS TECNICOS Y EVALUACION DE VALOR TECNICO (VT)

2.2.1. Elementos técnicos

Cada gimnasta en un equipo debe realizar los Elementos Técnicos con buena calidad, o los elementos no serán considerados como dificultades para el Valor Técnico. Si un/ una (1) o más gimnastas no muestran el Elemento Técnico correctamente, el elemento no se contará en puntos.

Los elementos técnicos deben ejecutarse al mismo tiempo, en canon o en un corto período de tiempo. Los elementos técnicos repetidos de manera idéntica varias veces en un programa se contarán solo una vez.

Las ondas y swings requeridos pueden incluirse en las series de movimientos corporales o en la serie combinada.

PUNTUACION TOTAL DE VALOR TECNICO: MAX.10.00

Equilibrios
Max. 1.0

- 1 equilibrio (A, B o C)
  A – 0.1
  B – 0.2
  C – 0.3
  - Max. 0.3
- 1 serie de equilibrios

  A-serie = 0.2 (A+A)
  C-serie = 0.3 (A+B/B+A)
  D-serie = 0.4 (B+B/A+C/C+A)
  E-serie = 0.5 (B+C/C+B)
  F-serie = 0.7 (C+C)
  - Max. 0.7

Saltos
Max. 1.0

- 1 salto (A, B o C)
  A – 0.1
  B – 0.2
  C – 0.3
  - Max. 0.3
- 1 serie de saltos A-

  serie = 0.2 (A+A)
  C-serie = 0.3 (A+B/B+A)
  D-serie = 0.4 (B+B/A+C/C+A)
  E-serie = 0.5 (B+C/C+B)
  F-serie = 0.7 (C+C)
  - Max. 0.7

Movimientos Corporales Totales y Series de Movimientos Corporales
Max. 3.7

- **2 ondas corporales totales diferentes** (0.3 cada una)
  - Max. 0.6
- **2 swings corporales totales diferentes** (0.3 cada uno)
  - Max. 0.6
- **5 BM series**
  BM serie - A (2BM) – 0.3
  BM serie - B (3BM) – 0.4
  BM serie - C (4BM) – 0.5
  - Max. 2.5

Series Combinadas
Max. 4.3

5 niveles más altos de diferentes dificultades

(valor de Series Combinadas es 0.2-0.9 de cada)

Equilibrio + BMS
BMS + Equilibrio
Salto + BMS
BMS + Salto
Equilibrio + Salto
(o vice versa)

2.2.2. Evaluación de valor técnico

El Jurado VT evalúa los Elementos Técnicos de la composición y cuenta su valor.

Todos los jueces de la competición deben dar su puntuación de forma independiente y deben proceder de la siguiente manera:

1. marcar todos los elementos técnicos de todo el programa antes de comenzar a contar las dificultades
2. contar el número de elementos requeridos realizados por el grupo prestando atención al nivel más alto de dificultades:
   - El cálculo de VT debe comenzar teniendo en cuenta primero las series combinadas. Posteriormente, no se aplica ningún orden en particular
     - series combinadas
     - series de equilibrios y de saltos
     - series de movimientos corporales
     - equilibrios y saltos
     - ondas y swings corporales totales
3. calcular la puntuación final

3. VALOR ARTÍSTICO

El Valor Artístico (VA) consiste en:

Valor Artístico (VA) Máx. 10,0	
Calidad artística (VA-A) Máx. 5.0 • Calidad de GEG 2.0 • Estructura 2.0 • Expresión y música 1.0	**Elementos artísticos (VA-B)** Máx. 5.0 • Elementos de dificultad 3.4 • Elementos de colaboración 1.0 • Elementos de originalidad 0.6

3.1. CALIDAD ARTISTICA

La calidad artística (VA-A) consiste en:

Calidad artística (AV-A) Máx. 5.0		
Calidad de GEG Máx. 2.0 • Técnica GEG 0.5 • Fluidez en la vinculación de movimientos y series de movimiento 0.5 • Continuidad 1.0	**Estructura** Máx. 2.0 • Unidad 0.2 • Variedad de la composición: - Direcciones, planos y niveles 0.3 - Uso del espacio y las formaciones 0,5 - Desplazamientos 0.3 - Movimientos corporales 0.1 - Equilibrios 0.1 - Saltos 0.1 • Tempo y dinámica 0.4	**Expresión y música** Máx. 1.0 • Carácter y estilo de la composición 0.2 • Lenguaje corporal expresivo 0.2 • Música 0.6

Penalización

3.1.1. Calidad GEG

3.1.1.1 Técnica GEG (0.5)

La filosofía de la Gimnasia Estética de Grupo se basa en movimientos armoniosos, rítmicos y dinámicos realizados con el uso natural de la respiración y la fuerza, mostrando continuidad y fluidez. La Gimnasia Estética de Grupo está compuesta por movimientos corporales totales estilizados y naturales donde las caderas forman el centro de movimiento básico.

La composición debe realizarse utilizando la **técnica de movimiento corporal total** que sigue la filosofía GEG. *Técnica GEG: ver apéndice*.

Los movimientos corporales y las series de movimientos corporales con la técnica GEG deben ser predominantes en la composición.

Deducciones de técnica GEG:

La composición no muestra la técnica de movimiento de cuerpo total:

- Durante algunas partes del programa -0.3
- Durante todo el programa -0.5

3.1.1.2. Fluidez en la vinculación de movimientos y serie de movimientos (0.5)

Los movimientos y las series de movimientos deben estar vinculados de forma fluida y natural. Los movimientos deben estar unidos de manera que la fluidez de los movimientos continúe de un movimiento a otro como si fuera creado por el movimiento anterior, subrayando la continuidad.

La composición debe mostrar elementos y series de elementos sin que estos aparezcan como partes separadas.

Fluidez en la vinculación de movimientos y deducciones de series de movimientos:

Losmovimientos y las series de movimientos no están vinculados de forma fluida y natural a los movimientos anteriores o siguientes:

- Durante algunas partes del programa -0.3
- Durante todo el programa -0.5

3.1.1.3. Continuidad (1.0)

La composición debe mostrar continuidad desde el inicio del programa hasta el final del programa. Cualquier parte de la composición que perturbe o rompa la continuidad del programa resultará en una deducción de continuidad.

Los errores de continuidad incluyen, por ejemplo, elevaciones o elementos pre-acrobáticos mal conectadas o realizadas, conexión deficiente o ilógica de elementos (por ejemplo, carrera ordinaria), posición vertical fija al revés de la línea cabeza-hombros-caderas durante los elementos, etc.

Deducciones de continuidad:

- Conexiones ilógicas en el programa -0.1 / cada vez
- El /la gimnasta permanece estático(a) durante el programa -0.1 / cada vez

Nota: ¡La deducción máxima por "Continuidad" es 1.00 punto!

3.1.2. Estructura

3.1.2.1. Unidad (0.2)

La composición debe formar una unidad total desde el comienzo del programa hasta el final del programa, aunque la composición sea variada. Es posible que las diferentes partes de la composición no aparezcan como partes separadas. No se permiten roturas en la estructura de la composición y el estilo. La historia de la composición no debe romperse.

Diferentes tipos de solos o cánones dan matices a la composición, pero no deben ser usados en exceso. Debe predominar la buena sincronización y técnica similar y el trabajo en equipo.

Deducciones por unidad:

La composición no forma una unidad total:

- Durante algunas partes del programa -0.1
- Durante todo el programa -0.2

3.1.2.2. Variedad de la composición (1.4)

La estructura de toda la composición debe ser versátil y variada. Esto incluye variedad de la composición, variedad en direcciones, planos y niveles, variedad en el uso del espacio y las formaciones, variedad en los desplazamientos y variedad de movimientos corporales, equilibrios y saltos.
La composición general debe ser variada. El uso de diferentes grupos de movimiento (movimientos corporales, equilibrios y saltos) debe ser variado y debe estar en armonía y equilibrio duranla composición.

3.1.2.2.1. Variedad en direcciones, planes y niveles (0.3)

La composición debe realizarse utilizando diferentes direcciones (adelante, atrás, lateral, diagonal, oblicua) y diferentes planos y niveles (nivel bajo: *por ejemplo, en el suelo*; alto nivel: *por ejemplo, en una posición de pie con el cuerpo elevado, o en el aire como saltos*; y nivel medio: *entre niveles bajos y altos, por ejemplo, en rodillas o piernas dobladas con el cuerpo inclinado*).

Todo el equipo debe mostrar movimientos y series en cada nivel durante el programa. Todo el equipo debe mostrar diferentes direcciones al mismo tiempo, así como diferentes planos y niveles al mismo tiempo. La misma dirección, plano o nivel puede durar **máximo. 10 segundos cada vez** y luego debe cambiarse inmediatamente.

Variedad en planos, direcciones y niveles deducciones:

Permanecer demasiado tiempo (más de 10 seg.) en una dirección, plano o nivel -0.1 / cada vez

No mostrar todos los criterios requeridos (dirección, plano y nivel) -0.1 / cada vez

Nota: ¡La deducción máxima para "Variedad en direcciones, planos y niveles" es de 0,3!

3.1.2.2.2. Variedad en el uso del espacio en el área de la competición y las formaciones (0.5)

El equipo debe utilizar todas las áreas del tapiz de la competición. Las formaciones deben variar en tamaño y ubicación en el área de competencia. El equipo debe mostrar un mínimo de **10 formaciones diferentes** durante el programa.

La misma formación y/o la misma ubicación de la formación en el área de competición no deben ser utilizadas en exceso (= utilizadas más **de tres** veces) durante el programa. Durante el programa el equipo debe mostrar un mínimo de **10 formaciones que sean diferentes en forma**. Las formaciones que difieran sólo en tamaño o dirección no se considerarán formaciones diferentes.

Variedad en el uso del espacio en el área de la competición y deducciones de formaciones:

- Quedarse demasiado tiempo (más de 10 segundos) en el mismo espacio o misma formación -0.1 / cada vez
- Misma formación y/o misma ubicación de la formación se usa en exceso (se usa más de tres veces) -0.1 / cada vezAlgunas partes del área de competición no son usadas -0.1
- Menos de 10 formaciones diferentes -0.1

Nota: ¡La deducción máxima por "Variedad en el uso del espacio y las formaciones" es de 0.5!

3.1.2.2.3. Variedad en los desplazamientos (0.3)

Cambiar de ubicación en el área de competencia debe ser fluido y tener una razón lógica. El desplazamiento se puede hacer, por ejemplo, dando pasos, rodando o saltando. El desplazamiento debe demostrar una buena técnica y utilizar diferentes estilos o tipos de desplazamiento.

Si se desplaza con pasos, estos pasos de conexión no deben incluir carreras ordinarias o pasos con cualquier estilo inconsistente, y los pasos de conexión no deben usarse en exceso. La misma forma de desplazamiento no debe ser utilizada en exceso (= utilizada más de **tres veces**) durante el programa.

Variedad en las deducciones de desplazamiento:

- desplazamiento sin una razón lógica (cambio ilógico de lugar) -0.1 / cada vez
- La misma forma de desplazamiento se utiliza en exceso (usado más de tres veces) -0.1 / cada vez

Nota: ¡La deducción máxima por "Variedad en desplazamientos" es de 0.3!

3.1.2.2.4. Variedad de movimientos corporales (0.1)

La composición debe contener diferentes movimientos corporales, series de movimientos corporales y diferentes tipos de movimiento. Los movimientos corporales similares o los tipos de movimiento no deben usarse en exceso.

La variedad debe demostrarse mediante:

- realizar todos los movimientos corporales fundamentales, con diferentes formas de movimientos corporales
- mostrando movimientos en diferentes planos o niveles o con diferente potencia o tempo,
- con y sin pasos.

Variedad de deducciones de movimientos corporales:

- No cumplir todos los criterios requeridos -0.1
- Movimientos corporales similares se usan en exceso -0.1

Nota: ¡La deducción máxima para "Variedad de movimientos corporales" es de 0.1!

3.1.2.2.5 Variedad de equilibrios (0.1)

La composición debe tener un mínimo de 3 tipos diferentes de equilibrios.

La variedad debe demostrarse mediante:

- equilibrios estáticos vs. dinámicos: **al menos un giro**,
- diferentes direcciones de la pierna libre: *frontal*, *lateral* y *posterior* (todas deben mostrarse),
- diferentes formas, por ejemplo, con y sin apoyo de las manos, con o sin movimiento corporal, con piernas rectas o una pierna doblada, en diferentes planos, etc.

Variedad de deducción de equilibrios:

- No cumplir con todos los criterios requeridos -0.1

3.1.2.2.6. Variedad de saltos (0.1)

La composición debe tener un mínimo de 3 tipos diferentes de saltos.

La variedad debe demostrarse mediante:

- diferentes despegues: se debe mostrar tanto la técnica *de salto*
- diferentes direcciones: con giro o movimiento directo
- diferentes formas: con o sin movimiento corporal, con piernas rectas o pierna(s) dobladas

Nota: El mismo movimiento corporal (por ejemplo, la extensión hacia atrás) durante el salto se puede repetir como máximo tres (3) veces!

NOTA:

Si parte del equipo realiza, por ejemplo, salto zancada y otra parte realiza un salto zancada con una extensión hacia atrás, se cuenta como uno de los movimientos corporales permitidos para repetir.

Variedad de saltos y deducciones:

- No cumplir todos los criterios requeridos -0.1
- El mismo movimiento corporal durante el salto se usa más de 3 veces -0.1

Nota: ¡La deducción máxima para "Variedad de saltos" es de 0.1!

3.1.2.3. Tempo y dinámica (0.4)

Partes rápidas y lentas de la composición

La variación en el tempo de la composición debe ser clara. La estructura de la composición debetener al menos **una parte claramente rápida** y al menos **una parte claramente lenta**, y los/las gimnastas deben ser capaces de actuar en diferentes tempos durante la rutina.

Partes fuertes y suaves de la composición

La composición debe ser dinámica. La estructura de la composición debe tener al menos **una parte claramente fuerte** y al menos **una parte claramente suave**, y las gimnastas deben ser capaces de realizar diferentes dinámicas durante la rutina.

.

Deducciones de tempo y dinámica:

- Falta al menos una parte claramente rápida -0.1
- Falta al menos una parte claramente lenta -0.1
- Falta al menos una parte claramente fuerte -0.1
- Falta al menos una parte claramente suave -0.1

3.1.3. Expresión y música

3.1.3.1 Carácter y estilo de composición (0.2)

La composición debe tener un carácter y un estilo claramente definidos. El carácter y el estilo deben llevarse a lo largo de toda la composición. La idea y la atmósfera de la composición deben formar una unidad consistente, mostrando el carácter y el estilo de la composición.

Carácter y estilo de las deducciones de composición:

El carácter y el estilo de la composición no se desarrollan:

- durante algunas partes del programa -0.1
- durante todo el programa -0.2

3.1.3.2 Lenguaje corporal expresivo (0.2)

La composición debe ser expresiva, y la expresividad debe mostrarse en los movimientos durante toda la rutina. La idea y la expresividad de la composición deben formar una unidad consistente a lo largo de toda la composición. La expresión debe desarrollarse a través de movimientos y series de movimientos, no a través de expresiones separadas y restringidas.

La composición debe mostrar un atractivo estético; esto se puede ver en los movimientos y en el estilo de las expresiones de gimnasia. El lenguaje corporal expresivo debe ser apropiado para la categoría de edad de los/las gimnastas, el nivel de habilidad del grupo y la capacidad del grupo para expresar el estilo. La expresión debe adaptarse al estilo y verse natural. Las expresiones faciales demasiado dramáticas no se consideran naturales y apropiadas para GEG.

Deducciones del lenguaje corporal expresivo:

El lenguaje corporal no es expresivo y/o apropiado para GEG:

- durante algunas partes del programa -0.1
- durante todo el programa -0.2

3.1.3.3 Música (0.6)

La música debe corresponder a la idea y expresión de la composición. En la composición, los movimientos, el estilo y el ritmo de la música deben encajar. Los movimientos de las gimnastas deben formar una unidad con la música, y si el tempo o la atmósfera de la música cambia, esto debe reflejarse en la composición y ejecución.

La composición debe complementar la estructura de la música, por ejemplo, utilizando los acentos de la música y su melodía. Además, el uso del ritmo y la melodía, así como los diferentes tonos y efectos de la música deben mostrarse en la composición. La música monótona de fondo no está permitida.

La música de la composición debe ser variada en tempo y dinámica. La música debe tener al menos **una parte rápida**, al menos **una parte lenta**, al menos **una parte fuerte** y al menos **una parte suave**.

El tema, el estilo y el nivel de dificultad de la música deben ser adecuados para la categoría de edad delos/las gimnastas. El equipo debe mostrar la capacidad de expresar la música elegida.

La música debe formar una unidad. Si la música está compuesta por diferentes piezas musicales, los diferentes temas y modos deben estar vinculados entre sí, y su convivencia debe tener la máxima unidad posible. No se permiten cortes (lagunas) en la música o mala vinculación entre dos temas musicales. La edición de la música debe ser de buena calidad.

La música puede contener efectos de sonido adicionales, pero no deben ser irritantes o desconectados. La música no debe terminar rompiéndose abruptamente. La música no debe terminar antes o después del último movimiento de los/las gimnastas.

Deducciones musicales:

- La música no es compatible con la composición (música de fondo):
  - durante algunas partes del programa -0.1
  - durante todo el programa -0.2

- La música no es variable: -0.1
- La música no es apropiada para el equipo (habilidades, edad, etc.): -0.1
- La música se detiene antes o después del último movimiento -0.1
- Música desconectada (combinación ilógica de música, la música está mal vinculada, efectos adicionales desconectados, música que terminó rompiéndose abruptamente, etc.) -0.1 / cada vez

Nota: ¡La deducción máxima para "Música" es de 0,6!

3.1.4. Penalizaciones

3.1.4.1 Elementos acrobáticos

Los elementos acrobáticos son movimientos en los que el cuerpo del gimnasta hace una rotación sobre sí mismo o sobre su posición vertical (línea cabeza-hombros-caderas) boca abajo con el apoyo de la(s) mano(s), la cabeza o en el aire.

Los elementos acrobáticos deben realizarse teniendo en cuenta la agilidad y las habilidades de los gimnastas, las técnicas correctas y deben integrarse naturalmente en la composición.

Todos los elementos acrobáticos deben realizarse con fluidez, sin paradas claras en la posición vertical durante los elementos, con rotación del cuerpo como rueda (todos los tipos) o paloma (todos los tipos), y sin forma fijada durante el soporte en el pecho, puente, etc.

Elementos acrobáticos permitidos:

- Los elementos acrobáticos se pueden realizar **como máximo dos veces** (en grupo de 6-8 gimnastas) o **tres veces** (en grupo de 9-10 gimnastas) durante el programa, incluyendo la posición inicial y final, elevaciones y colaboraciones. Exceder el número permitido de elementos acrobáticos se considera un movimiento prohibido y, por lo tanto, dará lugar a una penalización.
- *Nota: El mismo elemento acrobático realizado por 2-3 gimnastas al mismo tiempo se contarácomo 2-3* elementos *acrobáticos.*
- Los elementos pre-acrobáticos están permitidos cuando no contienen una posición vertical invertida de la línea cabeza-hombros-caderas.
- *Nota: La "voltereta" (hacia adelante o hacia atrás) sin tiempo en el aire cuenta como un movimiento corporal y, por lo tanto, no se considera un elemento acrobático.*

Elementos acrobáticos prohibidos:

Los siguientes movimientos acrobáticos no están permitidos en ninguna parte de la composición:

- soportes en la mano, la cabeza o el codo,
- cualquier movimiento acrobático con tiempo en el aire (por ejemplo, salto mortal en el que un/una gimnasta gira la cabeza sobre los talones en el aire y aterriza o termina en sus pies).

Penalizaciones por elementos acrobáticos:

A propuestas de la mayoría de los jueces VA-A

- Elemento acrobático o movimiento prohibido: -0.5 / cada vez / cada elemento

3.1.4.2 Elevaciones y colaboraciones

Una elevación es un elemento colaborativo en el que el/la gimnasta levantado(a) pierde contacto con el suelo y tiene su cuerpo completamente apoyado por los/las otros(as) gimnastas. El/la gimnasta levantado(a) debe estar activo(a) (tiene que ayudar con su propio esfuerzo durante la elevación).

Elevaciones permitidas:

La composición puede incluir elevaciones, pirámides o diversas colaboraciones que deben realizarse:

- teniendo en cuenta la capacidad y las habilidades de los/las gimnastas (aspectos saludables),
- con una buena técnica (control muscular, fluidez, etc.),
- con una conexión lógica al programa.

Las elevaciones, pirámides y colaboraciones deben ser estéticos y no deben ser sobre utilizados en la composición.

Elevaciones prohibidas:

Las siguientes elevaciones, pirámides y colaboraciones están prohibidos en cualquier parte de la composición:

- hacer que un/una gimnasta levante el peso de más de un/una gimnasta al mismo tiempo,
- realizar una elevación o una pirámide que sea más alta que la altura de dos gimnastas y no más de tres niveles,incluida la(s) gimnasta(s) de elevación.

Penalizaciones de elevación y colaboración:

a propuesta de la mayoría de los jueces VA-A

- elevación o colaboración prohibida: -0.5 / cada vez / cada elemento

3.1.4.3 Religión, nacionalidad e insultos políticos

La música, la composición y la vestimenta de competición deben ser estéticas y no deben herir ni insultar a las personas ni expresar ninguna religión, nacionalidad y opiniones políticas.

Penalización por religión, nacionalidad e insultos políticos:

a propuesta de la mayoría de los jueces VA-A

- Religión/nacionalidad/ insulto político: -0.3

Nota: ¡La penalización máxima por "Religión, nacionalidad e insultos políticos" es de 0.3!

3.1.4.4 Entrada de grupo

Ver Generalidades: La duración del programa de la competición

Penalizaciones de entrada al grupo:

a propuesta de la mayoría de los jueces VA-A

- La entrada del grupo se acompaña de música o movimientos adicionales o lleva demasiado tiempo: -0.3

3.1.4.5 Sonido extra hecho por gimnasta/s

Ver Generalidades. Disciplina de gimnastas y entrenadores

Sonido extra hecho por gimnasta/s

a propuesta de la mayoría de los jueces VA-A

- Durante la composición una gimnasta hace una señal o sonido vocal: -0.1

3.1.4.6 Vestimenta, peinado y maquillaje no conforme al reglamento

Ver Generalidades: Vestimenta, peinado y maquillaje de los/las gimnastas

Penalizaciones de vestimenta, peinado y maquillaje:

a propuesta de la mayoría de los jueces VA-A

- Vestimenta no conforme al reglamento:
  - Para un/una gimnasta -0.1
  - Para dos gimnastas -0.2

- Peinado no conforme al reglamento
    - Para un/una gimnasta -0.1
    - Para dos o más gimnastas -0.2

- Peinado destruido durante el programa
    - Cada gimnasta/ cada vez -0.1 cada peinado destruido
- Maquillaje no conforme al reglamento
    - Para un/ una gimnasta -0.1
    - Para dos gimnastas -0.2

Penalización tomada por el Juez Principal VA-A (a propuesta de los Jueces de *Línea)*

- Artículos perdidos (decoración del cabello, punteras, etc.) -0.1 / cada artículo perdido

Penalización tomada por el Juez Responsable (a propuesta de los Jueces de *Línea*):

- Mancha de color en el área de competición causada por el tinte de cabello -0.2 / cada mancha

3.1.4.7 Duración del programa de competición

Ver Generalidades: La duración del programa de la competición

Penalizaciones de duración del programa de competición:

Penalización tomada por el Juez Principal VA-A (a propuesta de los Jueces del Cronometraje)

- Cada segundo completo faltante o adicional -0.1 / cada segundo

3.1.5. Evaluación de la calidad artística (VA-A)

- La puntuación máxima para la calidad artística (VA-A) es de 5,0 puntos.
- Durante la rutina, un juez marca el contenido de la rutina y cada error se desvía de los requisitos VA-A
- Cuando la rutina termina, un juez:
    - deduce los errores del valor máximo de cada requisito, utilizando la tabla de deducción VA-A,
    - cuenta los puntos para cada requisito, dando la puntuación total para el equipo,
    - si es necesario, marca una propuesta para las penalizaciones.

.

3.1.6 VA-A Tabla de deducción de calidad artística

	Errores y deducciones	Valor máximo
CALIDAD GEG		**2.0**
Técnica GEG	La composición no muestra la técnica de movimiento corporal total -0.3 durante algunas partes del programa -0.5 durante todo el programa	0.5
Fluidez en la vinculación de movimientos y series de movimientos	Los movimientos y las series de movimientos no están conectados de forma fluida y natural con los movimientos anteriores o siguientes: -0.3 durante algunas partes del programa -0.5 durante todo el programa	0.5
Continuidad	Conexiones ilógicas en el programa: -0.1/cada vez La gimnasta es estática durante el programa: -0.1/cada vez	1.0

ESTRUCTURA		**2.0**
Unidad	La composición no forma una unidad total: -0.1 durante algunas partes del programa -0.2 durante todo el programa	0.2
Variedad de la composición	<u>Variedad en direcciones, planos y niveles:</u> Permanecer demasiado tiempo (más de 10 segundos) en una dirección, plano o nivel: -0.1 / cada vez	0.3
	<u>Variedad en el uso del espacio y las formaciones:</u> Permanecer demasiado tiempo (más de 10 segundos) en el mismo espacio o en la misma formación: -0.1 / cada vez La misma formación y / o la misma ubicación de la formación se usa en exceso (se usa más de **tres** veces): -0.1 / cada vez Algunas partes del área de competición no se utilizan: -0.1 Menos de 10 formaciones diferentes: -0.1	0.5
	<u>Variedad en desplazamientos</u>: Desplazamiento sin una razón lógica (cambio de lugar ilógico): -0.1 / cada vez La misma forma de desplazamiento se usa en exceso (se usa más de **tres** veces): -0.1 / cada vez	0.3
	<u>Variedad de movimientos corporales:</u> No cumple con todos los criterios requeridos: -0.1 Se abusan de movimientos corporales similares: -0.1	0.1
	<u>Variedad de equilibrios:</u> No cumplir con todos los criterios requeridos: -0.1	0.1
	<u>Variedad de saltos:</u> No cumplir con todos los criterios requeridos: -0.1 El mismo movimiento corporal durante el salto se usa en exceso: -0.1	0.1
Tempo y dinámica	Falta al menos una pieza claramente **rápida**: -0.1 Falta al menos una parte claramente **lenta**: -0.1 Falta al menos una parte claramente **fuerte**: -0.1 Falta al menos una parte claramente **suave**: -0.1	0.4

EXPRESION Y MUSICA		**1.0**
Carácter y estilo de la composición	El carácter y el estilo de la composición no se desarrollan: -0.1 durante algunas partes del programa -0.2 durante todo el programa	0.2
Lenguaje corporal expresivo	El lenguaje corporal no es expresivo y/o apropiado para GEG: -0.1 durante algunas partes del programa -0.2 durante todo el programa	0.2
Música	La música no es compatible con la composición (música de fondo): -0.1 durante algunas partes del programa -0.2 durante todo el programa La música no es variable: -0.1 La música no es apropiada para el equipo (habilidades, edad, etc.): -0.1 La música se detiene antes o después del último movimiento: -0.1 Música desconectada (combinación ilógica de musica, la música está mal vinculada, efectos adicionales desconectados, música que termina rompiéndose abruptamente, etc.): -0.1 / cada vez	0.6
TOTAL		**5.0**

PENALIZACIONES (a propuesta de la mayoría de los jueces VA-A)	**CADA VEZ**	Máximo
Elemento acrobático prohibido o elevación	-0.5 / cada elemento / elevación	sin máx.
Religión / nacionalidad / insulto político	-0.3	-0.3
Entrada de grupo	-0.3	-0.3
Sonido extra hecho por gimnasta/s	-0.1 cada vez	sin máx.
Vestimenta no conforme al reglamento	-0.1 para un/una gimnasta -0.2 para dos o más gimnastas	-0.2
Cabello no conforme al reglamento	-0.1 para un/una gimnasta -0.2 para dos o más gimnastas	-0.2
Peinado destruido durante el programa	-0.1 cada peinado destruido	sin máx.
Maquillaje no conforme al reglamento	-0.1 para un/una gimnasta -0.2 para dos o más gimnastas	-0.2
PENALIZACIONES por parte del Juez Principal VA-A (a propuesta de los Jueces de Línea)	**CADA VEZ**	Máximo
Objetos perdidos	- 0.1 / cada artículo perdido	sin máx.
PENALIZACIONES por el Juez Responsable (a propuesta de los Jueces de Línea)	**CADA VEZ**	Máximo
Mancha de color en el área de competición	- 0.2 / cada mancha de color	sin máx.
PENALIZACIONES por el Juez Principal VA-A (previa propuesta de los Jueces de Cronometraje)	**CADA VEZ**	Máximo
Cada segundo completo adicional o faltante	-0.1 / cada segundo	sin máx.

3.2. ELEMENTOS ARTISTICOS

Los elementos artísticos (VA-B) consisten en:

Elementos artísticos (VA-B) Máximo 5.0		
Elementos de dificultad Máx. 3,4	**Elementos de colaboración** Máx. 1.0	**Elementos de originalidad** Máx. 0,6

3.2.1. Elementos de dificultad (3.4)

La composición debe mostrar diferentes elementos de dificultad como la bilateralidad en saltos y equilibrios, y series de movimiento corporal que incluyen cambio de direcciones y giros, cambio de niveles, desplazamiento, variación de tempo y dinámica.

Se debe mostrar al menos un (1) equilibrio y un (1) salto iniciado directamente desde un movimiento corporal. Se debe mostrar al menos un (1) equilibrio giratorio (ilusión/giro) y un (1) salto giratorio.

Todo el equipo debe mostrar cada elemento. Todos los elementos deben estar conectados lógicamente a la composición y realizados con fluidez y con buena técnica.

Elementos de dificultas		Cantidad Máxima	Valor cada vez	Valor máximo.
Bilateralidad en saltos y equilibrios		4	0.2	0.8
Series de movimiento corporal que incluyen:	cambio de dirección y girando	2	0.2	0.4
	cambio de niveles	2	0.2	0.4
	desplazamiento	2	0.2	0.4
	variación de tempo	2	0.2	0.4
	dinámica	2	0.2	0.4
Equilibrio iniciado directamente de un movimiento corporal		1	0.2	0.2
Salto iniciado directamente desde un movimiento corporal		1	0.2	0.2
Equilibrio giratorio (ilusión/giro)		1	0.1	0.1
Salto giratorio		1	0.1	0.1
				3.4

3.2.1.1. Bilateralidad en saltos y equilibrios (0.8)

La composición debe mostrar al menos un (1) equilibrio del lado derecho, un (1) equilibrio del lado izquierdo, un (1) saltos del lado derecho y un (1) salto del lado izquierdo.

Todo el equipo debe mostrar la dificultad al mismo tiempo o en menos de 5 segundos y con máximo dos (2) formas diferentes. En el caso de dos formas diferentes de equilibrio, todos los elementos deben realizarse en la misma dirección de flexibilidad de la pierna levantada. La bilateralidad debe mostrarse **claramente** en línea frontal o atrás, tipo zancada(no cosaco) con min. amplitud de 135°. (para los saltos se permite la forma de corza).

Para la bilateralidad, el lado se cuenta como el lado de la flexibilidad. El lado izquierdo es, por ejemplo, salto zancada con la pierna izquierda al frente, equilibrio penché con soporte para la pierna izquierda y pierna derecha hacia arriba, ilusión con el apoyo de la pierna izquierda o equilibrio frontal con la pierna izquierda hacia arriba. El lado derecho es, por ejemplo, salto de corza con la pierna derecha hacia delante

y la izquierda hacia atrás, entrelace comenzando con la pierna derecha hacia arriba y abriendo la pierna derecha por delante y la izquierda hacia detrás, o giro penché con apoyo para la pierna derecha.

Los elementos se contabilizarán si se ejecutan de acuerdo con los criterios de VT.

Los equilibrios y saltos que no muestran la amplitud requerida o cualquier lado (por ejemplo, saltos donde la forma es simétrica para ambos lados) no dan valor de bilateralidad.

Valor para cada elemento bilateral realizado correctamente: **0.1 / cada vez**

3.2.1.2. Elementos de la serie de movimientos corporales (2.0)

La composición debe mostrar al menos dos (2) series de movimientos corporales, incluido el cambio de dirección y girando, al menos dos (2) series de movimientos corporales, incluido el cambio de niveles, al menos dos (2) series de movimientos corporales, incluido el desplazamiento, al menos dos (2) series de movimientos corporales que incluyen la variación del tempo y al menos dos (2) series de movimientos corporales que incluyen la dinámica.

La serie de movimientos corporales debe mostrar la técnica de movimiento de corporal total que sigue la filosofía GEG. *Técnica GEG: ver apéndice*. Los requisitos para la serie de movimientos corporales deben ser realizados por todos los/las gimnastas.
El valor de cada elemento de la serie de movimientos corporales realizado correctamente es de 0,2 puntos. La ejecución de cada elemento debe mostrar una buena técnica. Los elementos con errores importantes en EJE (errores de -0,3 puntos y más) no serán evaluados.

Nota: Máx. se contarán dos (2) elementos de dificultad para una serie de movimientos corporales (por ejemplo, series de movimientos corporales que incluyen el cambio de niveles, el desplazamiento y la dinámica = valor 0.2 + 0.2).

3.2.1.2.1 Series de movimientos corporales que incluyen cambios de dirección y girando (0.4)

- Para girar, todos los/las gimnastas deben girar al menos una vuelta completa (360°) durante la serie, en dirección vertical o horizontal.
- Para el cambio de direcciones, se debe mostrar al menos un (1) cambio visible de dirección (adelante, atrás, lateral, diagonal, oblicuo) durante la serie.
- Se deben cumplir ambos criterios descritos anteriormente (giro y cambio de dirección)

3.2.1.2.2. Series de movimientos corporales que incluyen el cambio de niveles (0.4)

- Para cambiar de nivel, todas las gimnastas deben demostrar al menos un movimiento corporal a nivel de pie y un movimiento corporal a nivel del suelo durante la serie.

3.2.1.2.3. Serie de movimientos corporales que incluyen cambios de desplazamiento (0.4)

- Para desplazamiento, todas las gimnastas deben moverse con claridad, al menos 1,5 m. Viajar significa cambiar de ubicación dentro del área de competencia. Se puede hacer dando pasos, rodando, etc.

3.2.1.2.4. Serie de movimientos corporales que incluye variación de tempo (0.4)

- La composición debe tener como objetivo expresar y fomentar los cambios en el tempo dentro de los movimientos corporales en la serie de movimientos. Esto se puede ver como variaciones de fases lentas y rápidas y como aceleraciones y ralentizaciones durante los movimientos corporales en la serie de movimientos corporales. Se debe mostrar al menos una variación de tempo visible durante la serie.

3.2.1.2.5. Series de movimientos corporales incluyendo dinámica (0.4)

- La composición debe tener como objetivo expresar y fomentar la variación de la potencia dentro de los movimientos corporales en la serie de movimientos corporales. La dinámica es una variación de fases fuertes y suaves o controladas y relajadas durante los movimientos corporales en la serie de movimientos corporales. Se debe mostrar al menos una variación dinámica visible durante la serie.

Valor para cada elemento de la serie de movimientos corporales realizado correctamente: 0.2 / cada vez hasta el máximo.

3.2.1.3. El equilibrio iniciado directamente desde un movimiento corporal (0.2)

La composición debe mostrar al menos un (1) equilibrio iniciado directamente desde un movimiento corporal. Directamente significa sin ningún paso extra, parada, posición o apoyo entre el movimiento corporal y un equilibrio. El movimiento corporal debe ser un movimiento, no una posición.

Valor para un equilibrio iniciado directamente desde un movimiento corporal: 0.2

3.2.1.4. El salto iniciado directamente desde un movimiento corporal (0.2)

La composición debe mostrar al menos un (1) salto iniciado directamente desde un movimiento corporal. Directamente significa sin ningún paso extra, parada, posición o apoyo entre el movimiento corporal y un salto. El movimiento corporal debe ser un movimiento, no una posición.

Valor para un salto iniciado directamente desde un movimiento corporal: 0.2

3.2.1.5. Equilibrio giratorio (ilusión/giro) (0.1)

La composición debe mostrar al menos un (1) equilibrio giratorio (ilusión o giro). La rotación debe ser de al menos una rotación completa (360°) para giros o una rotación completa (360°) para ilusions en forma fijada.

Valor para un equilibrio giratorio (ilusión/giro): 0,1

3.2.1.6. Salto giratorio (0.1)

La composición debe mostrar al menos un (1) salto giratorio. Se debe completar la rotación de min 180° en forma fijada. Para los saltos jeté-en-tournant, se debe completar una rotación completa (360°) desde la velocidad de recolección hasta la recepción del suelo.

Valor para un salto giratorio: 0.1

3.2.2. Elementos de colaboración (1.0)

La composición debe mostrar diferentes elementos de colaboración, como la colaboración en equipo sin elevación, la colaboración en pares/tríos con/sin elevación, la elevación en equipo, el elemento de movimiento sincronizado del equipo y el elemento de canon del equipo. Los elementos de colaboración deben ser claramente visibles e identificables.

Los elementos de colaboración pueden aparecer a lo largo de toda la composición, incluido el principio y el final del programa, pero las gimnastas deben participar activamente durante la ejecución del elemento de colaboración.

Cada elemento se contará como máximo una vez, no se contarán los elementos adicionales del equipo. La composición puede contener otros tipos de colaboraciones o elevaciones, pero no se contarán como elementos de colaboración con un valor VA-B.

El valor de cada elemento de colaboración realizado con éxito es de 0,2 puntos. La ejecución de cada elemento debe mostrar una buena técnica. Los elementos con errores importantes de EJE (errores de -0,3 puntos y más) no serán evaluados.

Elementos de colaboración	Cantidad máxima	Valor cada vez	Valor máximo
Colaboración en equipo sin elevación	1	0.2	0.2
Colaboración en pares o tríos con/sin elevación	1	0.2	0.2
Elevación de equipo	1	0.2	0.2
Elemento de movimiento de equipo sincronizado	1	0.2	0.2
Elemento canon del equipo	1	0.2	0.2
			1.0

3.2.2.1. Colaboración en equipo sin elevación (0.2)

La colaboración en equipo es un trabajo cooperativo entre todas los/las gimnastas. Se puede mostrar ya sea por contacto físico entre sí o al pasar por encima, debajo o a través de un/una gimnasta / gimnastas. Todo el equipo debe participar claramente en el elemento. No está permitido realizar la colaboración en equipo en subgrupos.
Se permite el apoyo de un/una o más gimnastas; sin embargo, no está permitido realizar una elevación durante la colaboración en equipo.

3.2.2.2. Colaboración en pares o tríos con/sin elevación (0.2)

Todo el equipo debe realizar movimiento(s) colaborativos en pares y/o tríos al mismo tiempo o en un corto período de tiempo. Los movimientos de pares/tríos pueden ser diferentes. La colaboración en pares / tríos se puede mostrar ya sea por un contacto físico entre sí o pasando por encima, debajo o a través de un gimnasta / gimnastas.

3.2.2.3. Elevación de equipo (0.2)

Todo el equipo debe participar ya sea por contacto físico o pasando por encima, debajo o a través de un gimnasta / gimnastas en alguna parte de la "acción principal" del elemento de elevación (desde el despegue hasta la recepción del suelo). Al menos una gimnasta debe perder contacto con el suelo para que la(s) gimnasta(s) levantada(s) sea(n) apoyada(s) por otras gimnastas. No está permitido realizar la elevación de equipos en subgrupos.
Las elevaciones deben realizarse teniendo en cuenta la capacidad y las habilidades de las gimnastas (aspectos saludables). Durante una elevación, la gimnasta(s) levantado(s) puede pasar por encima de la línea vertical en una posición invertida, pero no debe detenerse en esa posición. Un/una gimnasta no debe levantar el peso más de un/una gimnasta al mismo tiempo. Un/a gimnasta no debe elevar el peso más de un/a gimnasta al mismo tiempo. La altura de elevación no puede ser superior a la altura de dos gimnastas y no más de tres niveles, incluida la altura de la(s) gimnasta(s).

3.2.2.4. Elemento de movimiento sincronizado del equipo (0.2)

El elemento de movimiento sincronizado del equipo es un movimiento o una serie de movimientos realizados por todo el equipo al mismo tiempo en total sincronía. Todo el equipo debe realizar movimientos idénticos, como movimientos corporales y series de movimientos corporales, pasos de baile realizados con movimientos corporales adicionales, etc. La duración del elemento es min. 5 s/8 tiempos.
El equipo puede desplazarse o cambiar la formación durante el elemento; sin embargo, todos(as) llos/as gimnastas deben usar las mismas direcciones y niveles en todo el elemento.
No está permitido realizar saltos, equilibrios o elevaciones durante el elemento de movimiento sincronizado del equipo.

3.2.2.5. Elemento canon del equipo (0.2)

El elemento canon es un movimiento o una serie de movimientos en los que un movimiento o una serie de movimientos es copiado y repetido de manera idéntica por todos(as) los/las gimnastas a intervalos de tiempo igualmente largos. Se requieren al menos tres (3) intervalos, en un corto periodo de tiempo.
Todo el equipo debe participar en el elemento canon. El movimiento debe realizarse utilizando todo el cuerpo.

Valor para cada elemento de colaboración realizado correctamente: 0.2

3.2.3 Elementos de originalidad (0.6)

Los elementos de originalidad son elementos novedosos y raramente vistos específicos para cada grupo y actuación. Los elementos de originalidad le dan al programa un valor artístico especial y adicional y hacen que el programa sea inolvidable.

Elementos de originalidad	Valor máximo
Originalidad en los movimientos	0.1
Originalidad en las colaboraciones	0.1
Conexión inolvidable entre música y composición	0.2
Historia temática	0.2
	0.6

3.2.3.1. Originalidad en los movimientos (0.1)

La composición debe contener movimientos, series de movimientos y combinaciones de diferentes grupos de movimientos realizados de una manera novedosa, original e inolvidable (por ejemplo, combinada con una formación de apoyo o un elemento de colaboración artística, etc.). Un solo movimiento nuevo u original no es suficiente.

La originalidad en los movimientos se puede ver en cualquier elemento; no es necesario que sea un elemento técnico obligatorio. La originalidad en los movimientos también podría provenir del estilo original de toda la composición.

- **Valor 0.1**

3.2.3.2. Originalidad en colaboraciones (0.1)

La composición debe contener varios tipos de colaboraciones que se realizan de maneras nuevas, innovadoras e inolvidables. La cooperación entre los/las gimnastas debe ser original y variada a lo largo de toda la composición.

- **Valor 0.1**

3.2.3.3. Conexiones inolvidables entre música y composición (0.2)

Cada composición debe construirse armoniosamente en torno a la elección específica de la música. Las conexiones inolvidables entre la música y la composición se pueden lograr, por ejemplo, mediante una colocación bien pensada de elementos específicos en acentos musicales específicos y frases de la música, etc.

Toda la composición debe ser coreografiada para que las conexiones entre la música y la composición formen una experiencia inolvidable para los espectadores.

- **Valor 0.2**

3.2.3.4. Historia temática (0.2)

Cada composición debe tener una "historia" temática clara que se desarrolle a lo largo del programa y se realice con gran expresión artística. La impresión puede provenir de una sola parte impresionante de la composición o de una totalidad inolvidable de la composición.

- **Valor 0.2**

3.2.4 Evaluación de elementos artísticos (VA-B)

- La puntuación máxima para los elementos artísticos (VA-B) es de 5,0 puntos.
- Durante la rutina, un juez marca el contenido de la rutina y cada elemento requerido.
- Cuando la rutina termina, un juez:
  - cuenta los puntos de cada elemento VA-B requerido, dando la puntuación total para el equipo.

3.2.5 VA-B Tabla de elementos artísticos

ELEMENTOS ARTÍSTICOS		cantidad máxima	valor cada vez	valor máximo
Elementos de dificultad				**3.4**
Bilateralidad en saltos y equilibrios		4	0.2	0.8
Series de movimiento corporal que incluyen:	cambio de dirección y giro	2	0.2	0.4
	cambio de niveles	2	0.2	0.4
	desplazamiento	2	0.2	0.4
	variación de tiempo	2	0.2	0.4
	dinámica	2	0.2	0.4
Equilibrio iniciado directamente desde un movimiento corporal		1	0.2	0.2
Salto iniciado directamente desde un movimiento corporal		1	0.2	0.2
Equilibrio giratorio (ilusión/giro)		1	0.1	0.1
Salto giratorio		1	0.1	0.1
Elementos de colaboración				**1.0**
Colaboración en equipo sin elevación		1	0.2	0.2
Colaboración en pares o tríos con/sin elevación		1	0.2	0.2
Elevación de equipo		1	0.2	0.2
Elemento de movimiento sincronizado del equipo		1	0.2	0.2
Elemento canon del equipo		1	0.2	0.2
Elementos de originalidad				**0.6**
Originalidad en los movimientos				0.1
Originalidad en las colaboraciones				0.1
Conexión inolvidable entre música y composición				0.2
Historia temática				0.2

4. EJECUCIÓN

Filosofía y técnica de *GEG – ver apéndice*

4.1 REQUISITOS DE EJECUCIÓN

1 La ejecución debe estar unificada y sincronizada.

2 Todos los miembros del equipo deben realizar los mismos elementos con los mismos o iguales grados de dificultad, ya sea simultáneamente, sucesivamente o en un corto período de tiempo.

3 La técnica de gimnasia estética de grupo debe ser predominante. Todos los movimientos y combinaciones de movimiento deben realizarse con una técnica de movimiento total donde los cambios de un movimiento corporal o formación a otro deben ser fluidos. En la técnica de movimiento total, el movimiento principal se refleja en cada parte del cuerpo cuando el movimiento se desplaza desde el centro del cuerpo o hacia atrás a través de las caderas. Los movimientos están unidos de tal manera que la fluidez continúa de un movimiento a otro.

4 La ejecución debe mostrar buena técnica, buenas extensiones, precisión de los movimientos, variaciones en el uso de la tensión muscular, relajación y fuerza, y precisión de las formaciones y transiciones.

5 La ejecución debe mostrar buena postura, coordinación, equilibrio, estabilidad y ritmo.

6 La ejecución debe mostrar las habilidades atléticas del grupo como la coordinación, la flexibilidad, la fuerza, la velocidad y la resistencia.

7 La ejecución debe mostrar expresividad y atractivo estético.

8 Los/las gimnastas deben realizar la rutina a la dinámica y ritmo de la música.

9 Las posiciones inicial y final son parte de la ejecución.

10 Todos los elementos deben ejecutarse teniendo en cuenta los aspectos saludables: hombros y caderas en línea, pierna de apoyo, forma, posición, postura y cargadas.

4.2 EVALUACIÓN DE LA EJECUCIÓN

Puntuación máxima 10.00

<u>Penalización por gimnasta faltante o adicional (por el juez principal de EJE)</u>

Ver Generalidades: Número de gimnastas

- cada gimnasta faltante o adicional: - 0.5 / gimnasta

El Panel EJE evalúa la ejecución de la composición contando los errores en la ejecución utilizando la tabla de deducción de ejecución.
Todos los/las jueces en la competición deben dar sus puntuaciones de forma independiente y **deben proceder de la siguiente manera:**

- contar todos los errores de la ejecución y deducirlos de la puntuación máxima de ejecución (10.00)
- calcular la puntuación final

4.2.1. Tabla de deducciones de ejecución

Requisitos y tipos de errores	Deducción por error (cada vez/cada elemento, a menos que se especifique lo contrario)		
	Menor: -0.1	**Medio: -0.2**	**Mayor: -0.3**
Postura y línea de apoyo, aspectos saludables	- línea de apoyo incorrecta (por ejemplo, posición de la pierna de apoyo (en equilibrios) o de los hombros, y caderas no alineadas) - mala postura - final pesado de la elevación	- pérdida de control corporal durante o al finalizar la elevación	- recepción del suelo desde el salto mientras todavía está en la extensión hacia atrás - en una elevación, claramente mala postura /línea de apoyo de gimnasta elevado(a)
Técnica básica de gimnasia	- extensión insuficiente - diferencia en la ejecución entre gimnastas - falta de fluidez/continuidad - falta de ligereza	-	-
Pérdida del equilibrio (en cualquier movimiento):	con movimiento innecesario (cada vez/gimnasta)	con salto innecesario (cada vez/gimnasta)	con un apoyo en la mano, el pie o otra parte del cuerpo (cada vez/gimnasta)
Unidad	- falta de sincronización - planos, niveles o direcciones imprecisos - inexactitud entre el movimiento y el ritmo de la música - inexactitud en las formaciones	-	-
Colisión entre gimnastas	- la ejecución no está o está ligeramente perturbada	- la ejecución está claramente perturbada por 1 gimnasta	- la ejecución está claramente perturbada por 2 o más gimnastas
Características físicas: - falta en alguna área (flexibilidad, coordinación, fuerza, velocidad, control muscular o resistencia) durante todo el programa	ligera carencia (grupo/cada área)	clara carencia (1-2 gimnastas/cada área)	falta clara (grupo/cada área)

Requisitos y tipos de errores	Deducción por error (cada vez/cada elemento, a menos que se especifique lo contrario)		
	Menor: -0.1	**Medio: -0.2**	**Mayor: -0.3**
Movimientos corporales - técnica incorrecta - características en el mostrado para movimientos corporales básicos	Pequeños errores de técnica de un elemento	Técnica parcialmente incorrecta de un elemento	Técnica totalmente incorrecta de un elemento
Saltos: - técnica incorrecta - características no mostradas (forma no fijada, baja elevación, mal control corporal, recepción del suelo pesado)			
Equilibrios: - técnica incorrecta - características no mostradas (forma no fijada, insuficiente amplitud, mal control del cuerpo, rotación insuficiente)			

Caída total (dos o más apoyos) en cualquier movimiento	-0.4 cada gimnasta/ cada vez
Elevación fallida	- Fallos de elevación: -0.5 cada vez - Gimnasta(s) caen al suelo desde la elevación: -0,5 cada vez
Técnica GEG: - falta de técnica total de GEG	-0.3 Programa completo

5. JUECES

5.1 GENERAL

Todos los jueces deben tener una licencia IFAGG válida.

La Oficina de IFAGG mantiene un registro de Licencias de Jueces internacionales autorizados.

El Comité Técnico de IFAGG propone a la Junta de IFAGG una lista de jueces y un Juez Responsable para cada competición de categoría- A.

La lista de Jueces, el Juez Responsable y el Jurado Superior para los Campeonatos Mundiales y los Campeonatos del Continente son nominados por la Junta de IFAGG.

El coreógrafo o entrenador de un equipo participante no puede ser juez en la Categoría de Competición en la que compite el equipo.

5.2 JUECES DE EVALUACION

5.2.1 Paneles de evaluación

El número mínimo de jueces para los paneles es de 12. Sin embargo, en los Campeonatos, el número de jueces es de 16

Los grupos son evaluados por tres paneles de jueces:

- Composición, **Valor Técnico (VT),** consta de 3 a 4 jueces
- Composición, **Valor Artístico (VA),** consta de 2 sub-paneles (6–8 jueces):
  - **Calidad artística (VA-A),** consta de 3-4 jueces
  - **Elementos artísticos (VA-B),** consta de 3-4 jueces
- **Ejecución (EJE),** consta de 3 a 4 jueces

Deberes y responsabilidades de los Jueces evaluadores

- Los jueces deben dar sus puntuaciones de forma independiente.
- Durante la competición, los jueces no pueden discutir la evaluación entre sí, los entrenadores o los gimnastas.
- Cada panel de jueces trabaja de forma independiente y da sus puntos independientemente de los puntos de los otros paneles.

Uno de los jueces evaluadores en cada panel (Nº1) será el **Juez Principal**.
Todos los jueces envían sus puntuaciones al Juez Principal del Panel.
Después del primer grupo de actuación en cada categoría de competición, los jueces se reúnen para negociar dentro de su propio panel y verificar las diferencias en sus puntuaciones juntos. Los jueces deben dar sus puntuaciones antes de la negociación.

5.2.2 Jueces Principales

Funciones y responsabilidades de los jueces principales de los Paneles

- supervisa que se sigue el reglamento
- convoca a los jueces después de primer grupo en cada categoría de competición
- comprueba que las diferencias entre las puntuaciones de los jueces se ajustan al reglamento
- convoca una reunión en situaciones en las que la diferencia entre las puntuaciones es demasiado alta (el orden entre las puntuaciones de los jueces (más alto / más bajo) no se puede cambiar en la negociación).
- llama al Jurado Superior (si es nominado) si los jueces no pueden llegar a un acuerdo.
- deduce penalizaciones
- verifica y aprueba las puntuaciones informáticas junto con el Juez Responsable antes de que se publiquen

Las penalizaciones se dan por separado y se deducirán de la puntuación final solo si la mayoría (mínimo 3/4 o 2/3) de los jueces ha hecho una propuesta para la penalización.

Penalizaciones deducidas por los Jueces Principales

Juez Principal del Valor Artístico (panel VA-A):

Penalizaciones que requieren una propuesta [-] de la mayoría de los jueces VA-A:

- Movimiento/elevación prohibida: -0.5 cada movimiento/elevación.
- Insulto religioso/político: -0.3
- La entrada del grupo toma demasiado tiempo, se acompaña con música o incluye movimientos adicionales: - 0.3
- Vestimenta, peinado o maquillaje:
  - la vestimenta o el peinado o el maquillaje no se ajusten al reglamento: -0.1 para una gimnasta y -0.2 para dos o más gimnastas
  - peinado destruido: -0,1 por cada peinado destruido

Penalización deducida por el Juez Principal VA-A (a propuesta de los Jueces de Línea)

- Artículos perdidos (decoración del cabello, punteras, etc.) -0.1 / cada artículo perdido

Penalización deducida por el Juez Responsable (a propuesta de los Jueces de Línea):

- Mancha de color en el área de competición causada por el tinte de cabello -0.2 / cada color

Penalización deducida por el Juez Principal VA-A (a propuesta de los Jueces de Cronometraje):

- Tiempo: -0.1 por cada segundo completo faltante o adicional

Juez Principal de la Ejecución:

Penalizaciones deducidas por el Juez Principal EJE:

- Limites: por cada gimnasta cada vez que se cruza el límite: -0.1 punto
- Gimnasta faltante o adicional: -0.5 por cada gimnasta faltante o adicional

5.2.3 Juez Responsable

El Juez Responsable debe ser un buen modelo a seguir en términos de comportamiento y acciones para todos los jueces de evaluación. El Juez Responsable discutirá los detalles finales de la competición (por ejemplo, el horario de la competición y la lista de jueces) con la Junta de IFAGG y supervisará la competición para garantizar que las acciones de los jueces estén de acuerdo con el reglamento de IFAGG y regulaciones.

Deberes y responsabilidades:

- debe estar presente en los sorteos de los equipos
- responsable de todas las reuniones instruccionales de jueces antes de las competiciones
- asigna paneles evaluadores de acuerdo a su nivel (sorteo de jueces)
- deduce las penalizaciones (de acuerdo con el Reglamento General)
- verifica y aprueba las puntaciones informáticas junto con los Jueces Principales de los Paneles antes de que se publiquen las puntaciones
- puede permitir la repetición de una rutina en situaciones de "fuerza mayor"
- puede interrumpir la actuación debido a un problema técnico o situación peligrosa

5.2.4 Jurado Superior

El Jurado Superior está formado por 3-4 jueces de primer nivel. Forman parte de los paneles evaluadores, pero las puntaciones no se incluyen en las puntaciones oficiales.

Deberes y responsabilidades:

- supervisa que las acciones de los paneles evaluadores estén de acuerdo con el reglamento y regulaciones de IFAGG
- observa el trabajo de evaluación y escucha las negociaciones
- en casos extremos tiene derecho a interferir en el trabajo de un panel evaluador. Estos casos siempre deben ser reportados.

5.2.5 Jueces de Línea

Debe haber un mínimo 2 (para el Campeonato Mundial, un mínimo de 4) jueces de línea que estén observando los límites en las esquinas del tapiz de la competición.

Deberes y responsabilidades:

- Debe señalizar cada paso de la línea límite del área de competición con una bandera y registrar cada uno de ellos en el papel designado. Al final del ejercicio, los jueces de línea envían el papel al Juez Principal del Panel de Ejecución que aprueba la penalización. La penalización se deduce de la puntuación media de Ejecución.
- Recoge cada artículo perdido del tapiz y registra cada uno de ellos en el trozo de papel designado. Al final del ejercicio, los jueces de línea envían el papel al Juez Principal del Panel VA-A que aprueba la penalización. La penalización se deduce de la puntuación media del Panel VA-A.
- Fije las manchas de color en el tapiz (en caso de detección) y registre cada una de ellas en el trozo de papel designado que se proporcionará. Al final del ejercicio, los jueces de línea envían el papel al Juez Responsable que aprueba la penalización. La penalización se deduce de la puntuación media del Panel VA-A.

5.2.6 Jueces de Cronometraje

Debe haber al menos 2 Jueces de Cronometraje. Los jueces de cronometraje deben cronometrar el tiempo de forma independiente y registrar el tiempo de cada equipo por separado en la hoja de papel designada.

Si la duración de la rutina no se ajusta a las regulaciones (de acuerdo con al menos uno de los Jueces del Cronometraje), ambos Jueces de Cronometraje deben acudir al Juez Principal del Panel de Valor Artístico (VA-A) y mostrar sus cronómetros con el tiempo medido. El Juez Principalverifica y aprueba la penalización.

El crono comienza desde el comienzo del primer movimiento después de que el grupo haya tomado la posición inicial en el tapiz de la competición. El crono se detiene tan pronto como todos(as) los/las gimnastas están completamente inmóviles.

6. CALCULO DE LAS PUNTUACIÓNES

6.1 GENERAL

La puntuación final para un grupo se calcula sumando las 3 puntuaciones parciales: Valor Técnico,Valor Artístico y Ejecución. La puntuación máxima para el grupo en preliminares y finales es de
30.00 para cada uno.

- Puntuación máxima para el valor técnico 10.0
- Puntuación máxima para el Valor Artístico 10.0
- Puntuación máxima para la ejecución 10.0

La puntuación de las preliminares se suma a la puntuación de las finales para obtener los resultados finales (clasificación). La puntuación máxima para los resultados finales (ranking)es de 60,00 puntos.

El Panel VT (Composición/Valor Técnico) evalúa los elementos técnicos de la composición y calculala puntuación (0.0 - 10.0).

El Panel VA (Composición/Valor Artístico) consta de 2 sub-paneles: la puntuación total de VA secalcula a partir de 2 (dos) sub-puntuaciones:

- El Panel VA-A evalúa la calidad artística de la composición, calcula la puntuación (0.0-5.0)y hace la propuesta de posibles penalizaciones [-].
- El Panel VA-B evalúa los elementos artísticos de la composición y calcula la puntuación (0.0- 5.0).

Panel Exe (Ejecución) evalúa la ejecución de la rutina, calcula la puntuación (0.0 - 10.0) y hace lapropuesta de posibles penalizaciones [-].

6.2 CÁLCULO DE LAS PUNTUACIONES PARCIALES

Los puntajes parciales de Valor Técnico y Ejecución son los puntajes promedio de cada panelevaluador.

La puntuación parcial de Valor Artístico es la suma de las puntuaciones medias de 2 sub-paneles(VA-A + VA-B). Dependiendo del número de jueces en el panel, las puntaciones se contarán dela siguiente manera:

Panel de 4 jueces:

- se eliminarán las puntaciones más altos y más bajos y el promedio de las dos puntacionesmedias es la puntación parcial
- la diferencia entre las puntuaciones medias tenidas en cuenta no debe ser superior a 0,3

Panel de 3 jueces:

- se calculará el promedio de todos las puntaciones y el resultado es la puntación parcial
- la diferencia de todas las puntuaciones no debe ser superior a 0,4

7. MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO

El Comité Técnico de IFAGG es responsable de modificar el reglamento. Cualquiera modificaciónestá sujeta a la aprobación previa de la Junta de IFAGG.