

COMO CODIFICAR EL GRUPO A (AIRBORNE)

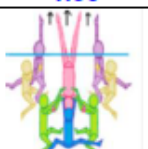
ACRO A ORDEN DEL CÓDIGO :

Grupo/Subgrupo – Construcción – Dirección - Posición 1/Posición 2 - Rotación - Bonus

1. En el código, **primero** escribir la letras indicando grupo/subgrupo:

AJ	Grupo A (airborne) – Subgrupo Jump
AW	Grupo A (airborne) – Subgrupo Throw

2. La segunda parte del Código es la **Construcción**:

1 	2 	3 	4 	5 
Throw from surface	Simple throw	Simple throw (6-9 base swimmers)	Jump from shoulders (stack type)	Jump from shoulders (small type)
Surf	Thr	Thr	Shou	Sho
0.5	0.9	0.9	1.25	1.0
6 	7 	8 	9 	10 
Jump from hands	Jump from feet (stack type/6-9 base)	Jump from square ("basket")	Jump from 2 formations	Jump from two supports + "spotter"
Hand	Feet	Sq	2Form	2Sup'
1.35	1.35	1.35	1.3	1.3
11 	12 	13 	14 	15 
"triple" throw	Jump from 3 pairs	Stack + spotter	Throw from surface (small)	Jump from feet (stack type/small)
Tripl	3Pair	St'	surf	feet
1.35	1.0	1.3	0.5	1.1

3. La siguiente parte del código del Grupo A es la **Dirección** de la acción del airborne:

					
Upwards	Forwards (no som/tw - just twist 180° or som 0,5, handspring or cartwheel)	Backwards	Forwards (with 1+ somersault or 1+ twist or both)	Sideways	Reverse
Up	Forw	Back	FORW	Side	Rev
0.05	0.05	0.1	0.15	0.2	0.2

4. La siguiente parte del código del Grupo A indica las **Posiciones** mostradas:

1		2		3		4		5	
Kick		Tuck		Parrot		Ninja		Pike	
If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2
ki	2ki	tk	2tk	pa	2pa	nj	2nj	pk	2pk
0.05	0.05	0.1	0.1	0.15	0.15	0.15	0.1	0.2	0.2
6		7		8		9		10	
Mantis		Line		Split		Arch		Kite	
If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2
mn	2mn	ln / ln ^h	2ln / 2ln ^h	sp	2sp	ar	2ar	kt	2kt
0.05	0.05	0.1	0.1	0.3	0.15	0.1	0.1	0.1	0.1
11		12		13					
Martin		Jay		Ring					
If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2				
ma	2ma	ja	2ja	rg	2rg				
0.15	0.1	0.2	0.15	0.25	0.2				

5. Area de soporte/Tipo de conexión– **NO para Grupo A** (el valor ya está incluido en la construcción)

6. Rotación de la base de la construcción – **NO para Grupo A** (al menos no de momento)

7. El siguiente Código del Grupo A (después de la Posición) es indicar si hay **Rotación**:

- *El número de giros se calcula hasta que el nivel del pecho (últimas costillas) de la featured-swimmer (visible/claro es límite para detectar las rotaciones). Ver catalogo p.18.*
- *Para obtener el valor de un "somersault completo" el featured-swimmer, que salta cabeza-primero tiene que entrar al agua pies-primero. Para "Abiertos" o variaciones de posiciones arqueadas el featured swimmer entra al agua water demostrando alineación vertical entre los hombros y las rodillas. Ver catalogo p.19.*

GRUPO A				
	Plano de rotación	Grado de Rotación	Código	Valor
1	Plano Horizontal (twist) Para posiciones "cabeza-arriba"	180°	T0,5	0.1
		360°	T1	0.15
		540°	T1,5	0.2
		720°	T2	0.25
2	Plane Horizontal (twist) Cuando se ejecuta un twist al mismo tiempo que se ejecuta un somersault y otros "no cabeza-arriba" twists (ej: twist horizontal aka sausage)	180°	t0,5	0.1
		360°	t1	0.2
		540°	t1,5	0.3
		720°	t2	0.4
3	Plano Sagital (Ej: somersault delante)	180°	s0,5	0.05
		180° (for "small" jumps)	S0,5	0.2
		360°	s1	0.3
		540°	s1,5	0.5
		720°	s2	0.6
		900°	s2,5	0.8

		1080°	s3	1.4
		Handspring	h	0.1
4	Plano Frontal (Ej: Somersault Lateral)	360°	f1	0.4
		540°	f1,5	0.6
		720°	f2	0.7
		Cartwheel or handspring	c or h	0.1
5	Dive (depende de la parábola)	Not 180° somersault!	d	0.025
		Dive + 180° twist	dt0,5	0.125
		Dive + 360° twist	dt1,0	0.175
		Dive + 540° twist	dt1,5	0.225
6	Rotaciones Airborne en Dos Ejes	Half somersault + half twist (small jumps only!)	S0,5t0,5	0.3
		1 somersault + 0,5 twist	s1t0,5	0.4
		1 somersault + 1 twist	s1t1	0.5
		1 somersault + 1,5 twist	s1t1,5	0.6
		1 somersault + 2 twist	s1t2	0.7
		1 somersault + 2,5 twist	s1t2,5	0.8
		1.5 somersault + 0,5 twist	s1.5t0,5	0.6
		1.5 somersault + 1,0 twist	s1.5t1	0.7
		2 somersault + 0,5 twist	s2t0,5	0.9
		2 somersault + 1 twist	s2t1	1.0

8. La parte final del Código para el Grupo A indica si hay **Bonus**:
(Por ejemplo imágenes de bonuses por favor referirse a la página 20-21 en el catálogo de acro)

GROUP A			
	Bonus	Code	Value
1	Acciones Sincronizadas en movimientos acrobáticos dobles	u1	0.2
2	“abrir” a posición de cuerpo estirado después de 1,5 (dentro 2 somersaults)	u2	0.5
3	Durante 1,5 somersault abriendo a posición de cuerpo estirado (1 somersault y +0,5 rotation cuando abres a posición de cuerpo estirado)	u3	0.4
4	Somersault con cuerpo estirado	u4	0.2
5	Posición de cuerpo estirado durante el twist + somersault salto (empezando desde 1 somersault+1,5 twist y más)	u5	0.4
6	“Grip” (conexión de manos) entre featured-swimmer y support	u6	0.025
7	“Regreso” a la construcción después de la fase aérea	u7	0.3
8	Conexión entre 2 featured-swimmers (desde el principio hasta el final)	u8	0.1
9	Conexión entre support y featured swimmer (puede “romperse” antes de entrar en el agua)	u9	0.025
10	Conexión entre 2 featured swimmers durante la fase de aérea (se conectan después del despegue)	u10	0.15
11	Tercera posición (ej: al final del movimiento acrobático juntar las piernas a la vertical (grupo B) o tucking (grupo A))	u11	0.05
12	Salto desde pies (pies/pies es la conexión entre support y featured-swimmer)	u12	0.1
13	Twist cabeza-abajo 360	u13	0.2
14	Jump desde espagat (cabeza-arriba) posición	u14	0.2
15	“Volver” a las manos de un support después de una fase aérea	u15	0.1
16	“twirl” de featured-swimmer con conexión de manos con support-swimmer	u16	0.05

COMO CODIFICAR EL GRUPO B (LIFT/STACK)

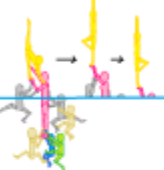
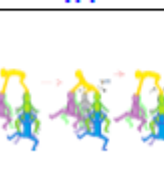
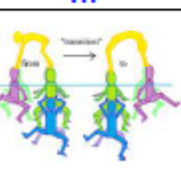
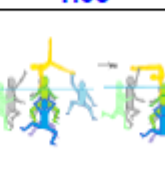
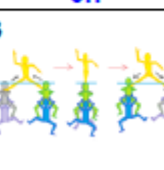
ACRO B ORDEN DEL CODIGO:

Grupo/Subgrupo - Construcción - Tipo de Conexión - Pos 1 / Pos 2 - Rotacion de Base - Bonus

1. En un código, primero escribir la letra indicando el **grupo/subgrupo**. Para el Grupo B hay 2 opciones:

BS	Grupo B, subgrupo Stack
BL	Grupo B, subgrupo Lift

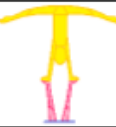
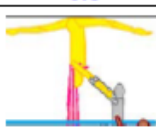
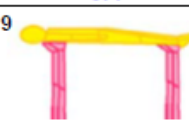
2. La segunda parte del Código es la **Construcción**:

					
Stack (classic)	Stack "small"	Stack head-down	Stack head-down "small"	Stack head-down + 1 or 2 «spotters»	Stack head-down in a tuck position
St	st	StH	stH	StH' or StH''	StHt
1.05	0.7	1.35	0.9	1.15	1.15
					
Stack +help (spotter)	Stack head-down in pike OR crane position + 2 spotters		Stack+2 spotters	Stack 2 supports	Stack 2 head-down supports
St'	St''Hp	St''Hc	St''	2Sup	2SupH
0.95	1.2		0.85	1.2	1.6
					
Stack 2 supports (one of them head-down)	Stack 2 head-down supports+2 featured-swimmers	Simple Lift	Lift (classic)	Stack type + 3 or 4 «spotters» on surface	Lift on heads
2mSup	2SupH(2)	L	l	StH''' or StH''''	Lh
1.4	1.7	0.7	0.6	1.05	0.7
					
Moving base lift (base swimmers move backward and then return)	Moving base lift (base swimmers pass through each other (under featured-swimmer))	Lift two f.swimmers	Lift two f.swimmers on heads	Lift+2 spotters	Parallel moving base lift
LM	LMu	L(2)	Lh(2)	L''	LMp
1.1	1.4	0.7	0.9	0.8	0.8

24	25	26	27	28	29
					
Lift from surface	Lift + crash	2 supports Stack + crash in the end	Lift on 2 heads+spotter	Stack + crash	"Trinity"
LSurf	L»	2Sup»	Lh^{2*}	St»	Trin
0.4	0.3	1.1	0.7	0.95	1.25
30					
					
Stack head-down split +spotters					
St''Hs					
1.2					

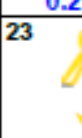
3. **NO hay Dirección** en Grupo B.

4. La siguiente parte del Código del Grupo B es - **Area de Soporte/Tipo de Conexión:**

1	2	3	4	5
				
Palms / palms XS	Palms / palms	Feet (featured-swimmer) on palms (support) XS	Feet (featured-swimmer) on palms (support)	Feet (featured-swimmer) on feet (support)
PPx	PP	FPx	FP	FF
1.1	1.0	1.05	0.95	0.7
6	7	8	9	10
				
Palms (featured-swimmer) on feet (support)	Lower back (touch/not sit) on shoulder blades (blind connection)	"Backpack" grip Shoulder blades (f.swimmer)/ Shoulder blades (support)	Shoulders (featured-swimmer) on feet	"Eiffel" grip: Palms on shoulders/ palms on shoulders
PF	SiSb	Bp	ShF	E
0.45	0.5	0.3	0.3	0.45
11	12	13	14	15
				
"Icarus" - Feet (f.swimmer)/feet bent (support) Or feet/feet+2 «spotters» on the side holding featured-swimmer's hands	Palm (featured-swimmer) on head (support) + palm / palm	Lift on 4 heads of base-featured-swimmers	"Window" grip: All f.swimmer's body (connection by shoulders) on a shoulder + extra help	"Pyramid" grip: Head on head + palm / palm + leg hold by featured-swimmers palm
I	PH/	Li4H	W	Py
0.5	0.8	0.3	0.4	0.4
16	17	18	19	20
				
All featured-swimmer's body on palms (lay or sit)	Shoulders (featured-swimmer) on feet + "spotters"	Sultan: Back/back + featured-swimmer holds support, and support holds featured-swimmer	"Table" grip: Construction 2 support athletes head-down, featured-swimmer lay on their feet	Sit or Lay on shoulders
AP	ShF*	Su	Ta	SiS
0.45	0.1	0.1	0.15	0.1

21		22		23		24		25	
Feet (featured-swimmer) on shoulders (support) while stack is lifted up and switch on 1 foot for main phase		Feet (featured-swimmer) on shoulders (support)		Foot on a shoulder + connection with support athlete		"Lemur" grip: Construction 2 support athletes head-up, f.swimmer lay on their hands or in a head-down position (or f.swimmer hold the shoulders of one of the supports)		Simple lift (base athletes hold featured-swimmer) Or "Full body" Lift on hands	
F1S		FS		F1S/		Le		Li	
0.1		0.05		0.2		0.1		0.1	
26		27		28		29		30	
"Chameleon" grip: Construction 2 supports, one of them h-down; f.swimmer connects to them by stomach, hands and legs (3points)		Twins (Featured-swimmer holds the stomach of support and support holds the pelvis of featured-swimmer)		Twins+ spotters (Featured-swimmer holds the shoulders of the spotter and support holds the pelvis of featured-swimmer)		All featured-swimmer's body (Lays) on feet (legs of support spread)		All body on feet + 4 spotters	
Ch		Tw		Tw*		AV		AF*	
0.2		0.1		0.1		0.1		0.1	
31		32		33		34		35	
Split on split		Sit on Feet (Buttocks or Stomach)		Back/Back + blind capture		Lift + spotter pair		Cowboy sit on (spread legs) feet	
SpSp		SiF		BBb		Li*		SiV	
0.1		0.15		0.25		0.1		0.2	
36		37		38		39		40	
All featured-swimmer's body on palms (sit)+ f.swimmer has additional support on head		Palms on 2 heads+spotter		Construction 2 support athletes head-up, f.swimmer stay 1 leg on a head of first support and 2nd leg on palms (near head)		Feet on Feet+ additional help on the sides		All body on leg+ connect with leg	
AP/		PH*		FHP/		FF*		AL/	
0.35		0.3		0.55		0.5		0.1	
41		42		43					
Foot on palms + additional support		Sit or lay on feet+spotter/s		all body on palms + extra catch the support					
FP*		SiF*		AP\					
0.4		0.1		0.1					

5. La siguiente parte del Código del Grupo B (después de Area de Soporte/Tipo de Conexión) es la **Posición**:

1		2		3		4		5	
Lady		Heron		Crane		Kitri		Vertical Split	
<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>
ld	2ld	he	2he	cr	2cr	kr	2kr	vs	2vs
0.1	0.05	0.15	0.05	0.2	0.1	0.25	0.2	0.45	0.3
6		7		8		9		10	
Swan		Glass		Ballerina		Eagle		Sail	
<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>
sw	2sw	gl	2gl	ba	2ba	ea	2ea	sa	2sa
0.4	0.3	0.5	0.4	0.25	0.1	0.35	0.25	0.45	0.3
11		12		13		14		15	
Needle		Eye		Line		Dove		Sit	
<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>
ne	2ne	ey	2ey	ln	2ln	do	2do	si	2si
0.55	0.45	0.65	0.4	0.1	0.1	0.15	0.1	0.05	0.05
16		17		18		19		20	
Monkey		Shrimp		Split		Peacock		Crocodile	
<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>
mo	2mo	sh	2sh	spl	2spl	pe	2pe	cd	2cd
0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.3	0.2
21		22		23		24		25	
Scissors		Pirate		Cobra		Mermaid		Sunbathe	
<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>
sc	2sc	pt	2pt	co	2co	mr	2mr	sb	2sb
0.15	0.05	0.15	0.05	0.2	0.05	0.15	0.05	0.25	0.1
26		27		28		29		30	
Birch		Flamingo		Scorpio		Turtle		Seastar	
<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>	<i>If pos1</i>	<i>If pos 2</i>
bi	2bi	fl	2fl	so	2so	tu	2tu	se	2se
0.25	0.1	0.25	0.1	0.3	0.05	0.3	0.1	0.35	0.1

31		32		33		34		35	
Pin		Rose		Lamp post		Box		Bamboo	
If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2
pi	2pi	ro	2ro	lp	2lp	bo	2bo	bb	2bb
0.6	0.45	0.2	0.05	0.25	0.15	0.3	0.1	0.3	0.1
36		37		38		39		40	
Iguana		Knight		Willow		Beluga		Tower	
If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2
ig	2ig	kn	2kn	wi	2wi	be	2be	to	2to
0.35	0.2	0.35	0.15	0.4	0.15	0.4	0.2	0.45	0.15
41		42		43		44			
Owl		Bridge		Drop		Queen			
If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2	If pos1	If pos 2		
ow	2ow	br	2br	dr	2dr	qu	2qu		
0.45	0.2	0.45	0.2	0.6	0.3	1.0	0.5		

6. La siguiente parte del Código del Grupo B es la **Rotación de la Construcción de la Base**:

El número de rotaciones de la base de la construcción se calcula cada 180° hasta que el nivel de la “cintura” featured-swimmer’s (tanto para posiciones cabeza-arriba como cabeza-abajo). Debe ser una rotación “visible”. No solo justo un giro del cuerpo de la featured-swimmer. Ver catálogo p.38.

GROUP B						
	Type	90°	180°	360°	540°	720°
1	Valor del Stack (solo la support swimmer con featured-swimmer encima rota alrededor de uno mismo)	-	r0,5	r1	r1,5	r2
			0.2	0.3	0.4	0.5
2	Valor del Stack (featured swimmer queda sobre 1 pierna y la otra esta a 135 o 180 grados)	-	R0,5	R1	R1,5	-
			0.25	0.35	0.45	
3	Valor del Stack (featured swimmer queda sobre ambos pies en los hombros del support) en el Código añadir *	-	r0,5*	r1*	r1.5*	r2*
			0.05	0.1	0.15	0.2
4	Valor del Stack (si el featured-swimmer está haciendo el pino; o la posición del supporter es cabeza-abajo; o ambos están cabeza-abajo (los hombros conectados a los pies)	-	r0,5!	r1!	r1,5!	-
			0.3	0.5	0.7	
5	Valor del Lift (cuando hay una Resistencia del agua grande para la base de atletas mientras la construcción rota incluyendo las deportistas de base)	r/L	r0,5L	r1L	-	-
		0.3	0.4	0.5		

7. El Plano y Grado de Rotación **NO aplica** en el Grupo B.

8. La última parte del Código para el Grupo B indica si hay un **Bonus**:

GROUP B			
	Bonus	Code	Value
1	Acciones Sincronizadas para movimientos acrobáticos dobles	w1	0.2
2	Rotación 180° o 360° en pies sin despegarse de la support	w2	0.3
3	En una construcción de 2Support, una de las support realiza un twirl	w3	0.1
4	De pie (levantando el torso) desde la posición cabeza-abajo	w4	0.2
5	Conexión entre 2 featured-swimmers	w5	0.1
6	Grip (agarre) ciego en Lifts	w6	0.2
7	Tercera posición (ej: al final de un movimiento acrobático cerrar las piernas a vertical)	w7	0.05
8	Lift aguantado (3 seconds and more) =no aplica cuando la construcción rota o es una base en movimiento.	w8	0.2
9	"Twirl" de la featured-swimmer en grupo B	w9	0.05
10	Movimientos de "Wave" (Ola)	w10	0.1
11	Featured-swimmer rota en pies o palmas del support 180°	w11	0.1
12	Featured-swimmer rota en pies o palmas del support 360°	w12	0.2
13	Desplazamiento de la construcción (al menos 1 metro)	w13	0.1
14	"Moonwalk": Levantarse desde espagat – las piernas resbalan y cambian de sitio y Volver a abrir las piernas a espagat en la superficie	w14	0.2
15	"Ungrip" (desagarrarse)	w15	0.05

COMO CODIFICAR EL GRUPO C (COMBINADO)

ACRO C ORDEN DEL CÓDIGO :

Grupo/Subgrupo – Construcción – Dirección - Posición 1/Posición 2 – Rot de la Base - Rotación - Bonus

1. En un código, primero escribir la letra indicando el **grupo/subgrupo**. Para Grupo C hay 3 opciones:

CO	Grupo C, subgrupo Otro
CT	Grupo C, subgrupo Through Support (a través del soporte)
CC	Grupo C, subgrupo Onto Support (en el soporte)

2. La segunda parte del código es para **Construcción**:

1 	2 	3 	4 	5 	6
On to support: Stack from simple throw Transit, not jump!	Jump through support from «spotter» (Stack type+«spotter») Transit, not jump	Jump through support's shoulders from «spotter» (Stack type+«spotter») or Jump on support's shoulders from spotter and remain until submergence	Onto support from «spotter» (Stack type+«spotter») Transit, not jump	Onto support from «spotter» (Stack type+«spotter») 3 points grip Transit, not jump	jump through head- down support
Thr~St 1.7	~St> 1.65	>StSh> or >Stsh 1.55	~St 1.75	~St* 1.55	>StH> 1.75
7 	8 	9 	10 	11 	12
Through: 2 pair +featured-swimmer	Through: 2 pair+ featured-swimmer	Through: Platform from 2+ «spotter»/thrower	Through: Platform+ «spotter» /thrower	Through: run on 3 backs (Platform from 3 swimmers+ «spotters» /throwers	Through: Roll on a float-platform and jump from it
>'H> 1.4	>'> 1.1	Thr>PP> 1.35	>P> 1.25	Thr>Pb> 1.6	Roll>P> 0.7
13 	14 	15 	16 	17 	18
St>Stp 1.85	>Stsh 1.65	Thr>StH 2.0	~L 1.45	Thr ~L 1.3	St>'H> 1.75
19 	20 	21 	22 	23 	24
Through: Two stack-type+ mini- stack	Onto support: throw on a platform	Other: simple lift + «spotter»	Through formation from hands + «spotter»	Through base swimmers from simple throw	Other: Stack+throw (2 f.swimmers in connection with each-other)
>StSt> 1.8	Thr>P 1.45	L' 1.15	Thr >hand> 0.7	Thr >base> 1.05	St+Thr(2) 1.85

25		26		27		28		29		30	
Other: Snake-stack type	Other: Snake-stack head-down	Through: Jump from stack with connection with 2 stack and broke it later	Other: Stack + 2 spotters	Onto: "Monkey" jump from spotter pair on "balance" stack and remain on shoulders	Through: Stack from simple throw <u>Transit, not jump!</u>						
Sn	SnH	St>St>	St''	'>Stm	Thr~St>						
0.95	1.35	1.6	1.45	1.55	1.5						
31		32		33		34		35		36	
Through: featured-swimmer passes through surface hand-grip of base swimmers	Through lift from «spotter»	"Toss" (from surface through hands)	Through 3 heads from mini-stack	Through formation from hands+«spotters»+2 featured-swimmers	Through: run on 2 backs (Platform from 2 swimmers+ «spotters» /throwers)						
>HandSurf>	'>L>	Toss>hand>	Thr>3head>	(2)Thr >hand>	Thr>Pb>						
0.5	1.45	0.5	1.2	0.8	1.6						
37		38									
Onto: Jump from spotter on Stack, palms	Fall from one formation on the "hand-formation"										
'>Stp	L>hand										
1.75	1.0										

3. La siguiente parte del Código del Grupo C es la **Dirección** de la acción combinada:

GROUP C			
	Dirección	Cogido	Valor
1	Forwards - Delante (no somersault, no twist)	Forw	0.05
2	Backwards - Atrás	Back	0.1
3	Forwards - (con somersault/twist)	FORW	0.15
4	Sideways - Lateral	Side	0.2
5	Upwards - Arriba	Up	0.05
6	Reverse - Reverso	Rev	0.2

4. La siguiente parte del código del Grupo C indica las **Posiciones** demostradas:

Por favor usar la table de posiciones del Grupo A y Grupo B y considerar las posiciones especiales del Grupo C abajo:

Passing Tuck / Pike / Mantis / Monkey	ps	0.05	Passing Line	psl	0.1

5. El Área de Soporte – **NO entra** en el Grupo C (su valor está ya dentro de la construcción)

6. La siguiente parte del Código es para la **Rotación de la Base de la Construcción**:

El número de rotaciones base de la construcción se calcula cada 180° hasta que el nivel de la cintura del featured-swimmer's (tanto posiciones de cabeza-arriba como cabeza-abajo). Debe ser una posición "visible" de rotación. No solo un giro del cuerpo de la featured-swimmer. Ver catálogo p.38.

GROUP C				
	Type	180°	360°	540°
1	Valor del Stack (solo el support swimmer con la feature-swimmer encima rota sobre sí mismo)	r0,5	r1	r1,5
		0.2	0.3	0.4
2	Valor del Stack (si featured-swimmer esta haciendo la posición de pino; o la posición del support es cabeza-abajo; o ambos están cabeza-abajo en hombros o pies)	r0,5!	r1!	r1,5!
		0.3	0.5	0.7

7. La siguiente parte del código es el **Plano o Grado de Rotación**:

- El número de giros se calcula hasta que el nivel del pecho (últimas costillas) de la featured-swimmer (visible/claro es límite para detectar las rotaciones). Ver catalogo p.18.*
- Para obtener el valor de un "somersault completo" el featured-swimmer, que salta cabeza-primeramente tiene que entrar al agua pies-primeramente. Para "Abiertos" o variaciones de posiciones arqueadas el featured swimmer entra al agua water demostrando alineación vertical entre los hombros y las rodillas. Ver catalog p.19.*

GROUP C				
	Plano of rotacion	Grado de Rotacion	Código	Valor
1	Plano Horizontal (twist) Para posiciones cabeza- arriba	180°	T0.5	0.1
		360°	T1	0.15
		540°	T1.5	0.2
		720°	T2	0.25
2	Plano horizontal (twist) Cuando el twist se ejecuta al mismo tiempo que el somersault	180°	t0.5	0.1
		360°	t1	0.2
		540°	t1.5	0.3
		720°	t2	0.4
3	Plano Sagital (Ej: forward somersault)	180°	s0.5	0.05
		360°	s1	0.3
		540°	s1.5	0.5
		720°	s2	0.6
4	Plano Frontal (Example: Side somersault)	360°	f1	0.4
		540°	f1.5	0.6
		720°	f2	0.7
5	Dive (depende de la parábola)	Not 180° somersault!	d	0.025
		Dive+180 twist	dt0.5	0.125
		Dive+360 twist	dt1.0	0.175
		Dive+540 twist	dt1.5	0.225
6	Rotaciones aéreas en Dos Ejes	1 somersault + 0.5 twist	s1t0,5	0.4
		1 somersault + 1 twist	s1t1	0.5
		1 somersault + 1.5 twist	s1t1,5	0.6
		1 somersault + 2 twist	s1t2	0.7
		1.5 somersault + 0.5 twist	s1.5t0,5	0.6
		1.5 somersault + 1.0 twist	s1.5t1	0.7
		2 somersault + 0.5 twist	s2t0,5	0.9
		2 somersault + 1 twist	s2t1	1.0

7	Handspring (Paloma)		h	0.1
8	Cartwheel (Rueda lateral)		c	0.1

8. La última parte del código del Grupo C indica si hay un **Bonus**:

GRUPO C			
	Bonus	Code	Value
1	Saltar al Stack y mantenerse ahí hasta sumergirse	y1	0.3
2	Running en (3) espaldas	y2	0.3
3	Running en (2) espaldas	y3	0.2
4	Running en (1) espalda (no debe estar lateral al featured-swimmer)	y4	0.1
5	Volar por encima de la formación	y5	0.3
6	Grip (agarre) ciego en grupo C	y6	0.2
7	Acciones Sincronizadas para movimientos acrobáticos dobles	y7	0.2
8	"Rolling" en una construcción	y8	0.1
9	Conexión entre 2 featured-swimmers;	y9	0.1
10	Tercera posición (ej: al final del mov acrobatico realizar un tucking (grupo A)	y10	0.05
11	F.swimmer "Se desliza" después de saltar de las piernas del supporter	y11	0.1
12	Salto ciego	y12	0.05
13	Hula hoop" action (f.swimmer en una posición de anillo entra al agua con la support dentro del círculo (que está hecho desde la conexión del f.swimmer)	y13	0.3
14	"Twirl de un featured swimmer"	y14	0.05
15	"Beyonce fall" (desde una elevación a ciegas se echa hacia atrás en la otra formación realizada desde la manos)	y15	0.1

COMO CODIFICAR EL GRUPO P (PLATAFORMA)

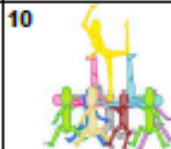
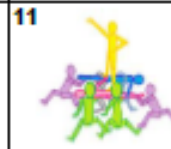
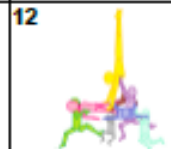
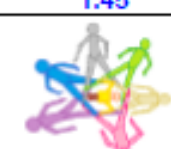
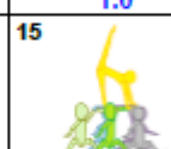
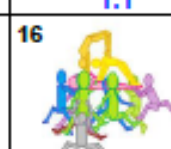
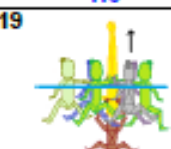
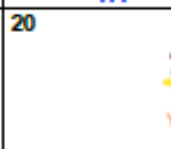
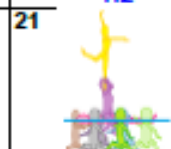
ACRO P ORDEN DEL CÓDIGO :

Grupo/Subgrupo - Construcción - Tipo de Conexión - Pos 1 / Pos 2 - Rotación de la Base - Bonus

1. En un código, primero escribir la letra que indica el **grupo/subgrupo**. Para Grupo P hay 2 opciones:

PP	Grupo P, subgrupo Standard
PF	Grupo P, subgrupo Float

2. La segunda parte del código es la **Construcción**:

1 	2 	3 	4 	5 	6 
Platform (Support straight body)	Platform "small" (Support straight body)	Platform (Support straight body)+bent knees	Platform (Support ballet leg)	Platform (Support double ballet leg)	Platform (Support on stomach in arch position)
P	p	Knees	B	DB	a
1.1	0.85	1.15	1.3	1.4	1.15
7 	8 	9 	10 	11 	12 
Platform (Support on stomach with bent knees) "Chariot"	"Area" ("box")	Platform from 2 supports (1 ballet leg)	Platform from 2 supports (2 ballet legs)	Float from 2 parallel supports	Float "triangle" (3 swimmers form a support from legs)
Chariot	Box	2SupB	2SupBB	2Sup	Triangle
1.15	1.2	1.45	1.7	1.0	1.1
13 	14 			15 	16 
Float "Rhombus" (2 swimmers form a support from legs)	Float "star" (5-7 swimmers form a support from legs)+ 2 base is under!			Platform: float made from hands	Platform +2 featured-swimmers
Rhombus	Star (5 supports)	Star6 (if 6 supports)	Star7 (if 7 supports)	Hand	(2)
0.9	0.9	1.0	1.1	0.6	1.2
17 	18 	19 	20 	21 	
Float:compass	Platform: float made from hands small	"Fountain": 1 base under water+ 6 touchhold featured-swimmer on the surface	"Carpet" 1 featured-swimmer make actions on 6 laying supports, other swimmers hold them as base	Platform 4 levels	
Compass	hand	Fo	Carp	Carp4 (if 4 supports)	P4l
0.8	0.5	0.3	1.0	0.8	1.2

3. **NO HAY** Dirección en el Grupo P.

4. La siguiente parte del Código en el Grupo P es - **Area de Support/Tipo de Conexión:**

1	2	3	4	5
Sit on straight body (8-9 swimmers or 2-5)	Stand (two legs, feet) on straight body	3 POINTS (Stand 1 leg + 2 hands) on straight body Or (Stand on 1 leg+ palms/palms connection) (constr: 8-to 9 b.swimmers or 2-5)	Stand 1 leg on straight body	Headstand on straight body
SiA 0.05	F2A 0.1	3pA or 3pA/ 0.1	FA 0.3	HA 0.1
6	7	8	9	10
"Golden bridge" grip: Palms (of 1st f.sw) and palms+feet (2nd f.sw) on straight body	Head between legs	Laying on a straight body	Stand one leg on palms, on leg on the knees	Shoulders on palms + catch bent knees
Go 0.2	H+L 0.1	AA 0.05	FP+FK 0.2	SP+K 0.2
11	12	13	14	15
All body (sit or lay) on knees +hand/hands connection	Bridge 1leg on knees and palm	Any 3 point connection with straight body bent knee	Stay on straight body + blind connection	Stay on arch featured-swimmers + extra support on head
AK/ 0.2	Br1K 0.3	3pK/ 0.2	F2Cb 0.2	F2Cb+H 0.1
16	17	18	19	20
"Yin/Yang" (palms on legs+leg/s on palms)	Sit on feet + feet on back	Foot on a ballet leg body + palm/foot	Sit on 1 foot + feet on palms	Sit on 1 foot + palms/palms
YY 0.3	SiF+FB 0.1	FA+PF 0.3	SiF+FP 0.2	SiF/ 0.3
21	22	23	24	25
Lay on 1 foot + palms/shoulders+ shoulders/palms	Shoulders on palms + connect with leg	Shoulders on palms + hand and knee connection with leg	Stand (two legs, feet) on ballet leg body +palm on foot	Bridge on a ballet leg (foot)+ palms/palms
BF+Le 0.2	SP+L 0.4	SP+KF 0.3	F2A+PF 0.1	4pF/ 0.3
26	27	28	29	30
Sit on straight feet + blind palms/palms	Bridge on Double ballet leg	Shoulders on feet + extra connection palms/palms	Sit or Lay on straight feet + palms/palms	Bridge on Double ballet leg
SiFb/ 0.4	PF+FP 0.4	SF/ 0.3	SiF/ 0.3	SiF/ 0.3

30		31		32		33		34	
Palms/legs + legs/palms	Palms on bodies + extra help from base swimmers	4 (bridge) or 3 (needle) points of support on legs+ extra help from base swimmers	Feet and palms on hands connection	Foot and palms on hands connection					
PL+LP	PA3*	4pA3*	BrH	3pH					
0.2	0.2	0.1	0.1	0.1					
35		36		37		38		39	
Shoulders on hands	2 legs on hands	sit or lay on hands	All body (Sit, Lay, Head-down or stand) on 6/7/8 straight bodies Or Compass Or Carpet	Palms, foot on 2 straight bodies (for example: needle) Or Bridge					
ShH	F2H	AH	AA	3pA2 or Br1A2					
0.1	0.3	0.05	0.1	0.1					
40		41		42		43		44	
Foot on two bodies + palm / foot	2 legs on 2 bodies: 1 ballet leg+1 straight body	Foot on a two body + palm / foot + knee / foot	2 legs on 2 ballet leg bodies	Legs on 2 straight bodies					
FA2+PF	F2A2+PF	FB2+PF+KF	F2B2+PF+PF	F2A2					
0.3	0.1	0.1	0.1	0.2					
45		46		47		48		49	
Bridge on 2 straight bodies	1 leg+2 hands on 2 straight bodies	(4 level), 1 leg on shoulders	(4 level) sit on shoulders	(4 level) stand on shoulders					
4pA2	3pA2	FSh	SiSh	2LSh					
0.1	0.1	0.25	0.05	0.15					
50									
1 foot on hands									
F1H									
0.2									

5. La siguiente parte de código indica las **Posiciones** demostradas:

Por favor usar la table de Posiciones **del GRUPO B**.

6. La siguiente parte del código es cualquier **Rotación de la Base de Construcción**:

GRUPO P				
	Tipo	90°	180°	360°
1	Valor de la Plataforma (toda la construcción rota incluyendo las nadadoras base)	R/ 0.2	R0.5 0.3	R1 0.4
2	Valor de la Plataforma (si featured-swimmer se sienta o se sostiene sobre la cabeza, no de pie)	R/* 0.05	R0.5* 0.1	R1* 0.2
3	Valor de la Float hecha con las manos	-	R0,5h 0.15	R1h 0.25
4	Valor de la Float hecha con las piernas (Estrella, Compás etc.)	R/I 0.3	R0,5I 0.4	-

7. Plano o Grado de Rotación – **NO HAY** en Grupo P.

8. La última parte del código es el **Bonus**:

GROUP P			
	Bonus	Code	Value
1	Acciones Sincronizadas de movimientos acrobáticos dobles	j1	0.2
2	Conexión entre 2 featured-swimmers	j2	0.1
3	Tercera posición (cualquier posición adicional 3era, 4ta, 5ta se contará solo una vez)	j3	0.05
4	Grip (agarre) ciego entre f.swimmer y support	j4	0.1
5	"Roll" en la construcción y "rolling" (acción de dar vueltas en la plataforma, cuando featured swimmer se sumerge después de los 90° y el support swimmer le sigue mostrando 180° acción arqueada sobre la superficie) entrando en el agua	j5	0.2
6	Levantándose a una "Box" (caja) y bajando de nuevo	j6	0.2
7	Acción de "Spider" (araña) (Formación en Float: featured-swimmer twists en las articulaciones de los hombros y en los muslos y aparece desde debajo del agua en la construcción. Esta acción tiene un riesgo del factor flexibilidad)	j7	0.2
8	Floats hecha con las manos, que están "fuera del agua" (no en la superficie)	j8	0.2
9	Jump (Dive) desde la plataforma	j9	0.05
10	"Cartwheel" (Rueda lateral) en la plataforma y entrando al agua	j10	0.2
11	270° somersault jump desde la plataforma	j11	0.3
12	Moverse de la plataforma a 2 cabezas de spotter's para acabar el mov acro como	j12	0.3
13	Durante la plataforma, F.swimmer rompe la conexión palmas/palmas con support y/o Eleva el torso y mantiene la posición	j13	0.3
14	"Spichag" (potencia de realizar una flexion desde la posición de Crocodile a Candle/o Vertical cabeza-abajo)	j14	0.2
15	Movimientos de "Break-dance" en la float	j15	0.2
16	Inicio de acción de "Porpoise" de la featured-swimmer al principio del movimiento acrobático para llegar a la posición principal.	j16	0.1
17	Desplazamiento de la construcción	j17	0.1
18	Levantarse de la construcción de Plataforma en superficie	j18	0.1
19	"Surfing", "Riding a wave" surfear (llevarse arriba y abajo en toda la construcción de la plataforma (pero no lejos de la superficie)	j19	0.1
20	Escalar a la Plataforma desde debajo del agua (dentro de la construcción)	j20	0.05
21	Cambio de "grip" (agarre)	j21	0.05
22	Si el float se levanta desde debajo del agua y/o se submerge después de acabar un movimiento acrobático	j22	0.1
23	Caída rápida dentro de la construcción de la Float	j23	0.05
24	Caída rápida dentro de la construcción de la Float con twirl 360°	j24	0.1
25	Cambio de featured-swimmer	j25	0.1