

REQUERIMIENTOS NIVELES 6, 7 y 8

REQUERIMIENTOS	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8
PARTES DE VALOR A= 0.10 B=0.30	5 A - 1B	5A - 2B	4A - 4B
NOTA DE PARTIDA Y BONIFICACIONES	10.00 No aplica bonificaciones	10.00 No aplica bonificaciones	10.00 No aplica bonificaciones
RESTRICCIONES PARA DIFICULTAD BARRAS, VIGA, SUELO -0.50 POR C/ELEM NO PERMITIDO	Únicamente elem A y B. "C" en barra solamente: Quinta, Stalder y Suelas: <u>Reciben valor de "B"</u> . <u>Elementos de Vuelo de barra a barra NO son permitidos.</u> <u>No otras "C", "D" o "E" son permitidas.</u>	Únicamente elem A y B. "C" en barra solamente: Quinta, Stalder, suelas, Balanceo a Parada de manos con 1/2 giro y los anteriores con 1/2 giro- <u>Reciben valor de "B"</u> . <u>No otras "C", "D" o "E" son permitidas.</u>	Únicamente elem A y B. Todos los elementos "C" de danza en Viga y Suelo y los siguientes C en barra: Balanceo a parada de manos con 1/2 giro, Quinta, Stalder atrás, suelas atrás a Parada de Manos, también con 1/2 giro. Solo se permite una sola "C" de las indicadas anteriormente. <u>Todas las "C" reciben valor de "B"</u> . <u>No otras "C", "D" o "E" son permitidas.</u>
SALTOS PERMITIDOS	Grupo 1 Paloma / Yamashita con un máximo de 360° en 1era fase de vuelo y no más de 540° en total. Todos los saltos permitidos valen 10,00	Grupo 1 Paloma/Yamashita con un máximo de 360° en 1era fase de vuelo y no más de 540° en total. Todos los saltos permitidos valen 10,00	Grupo 1, 3, 4 & 5. Los saltos indicados en el listado de Nivel 8 (palomas, Tsukaharas y Entradas de Round off). Si se realiza algún otro salto se considera Salto Nulo.
REQUISITOS ESPECIALES 0.50 C/U	ASIMETRICAS 1. Un balanceo mínimo a la horizontal 2. Un cambio de banda (debe haber mínimo un elemento en cada banda para que se valga el requisito) 3. Un elemento del grupo 3, 6 o 7 4. Salida mínimo A	ASIMETRICAS 1. Un balanceo mínimo a 45° de la vertical 2&3: 2 elem circulares 360° iguales o diferentes, *Uno min B. *Uno del grupo 3, 6 o 7. Uno debe mostrar claramente el paso por la vertical 4. Salida mínimo A.	ASIMETRICAS 1. Mínimo un cambio de barra 2&3: 2 elem "B" iguales o diferentes. Uno con vuelo (no salida) o giro (no entrada o salida). Uno del grupo 3, 6 o 7 4. Salida mínimo A.
	VIGA (Max Tiempo: 1:15) 1. Un elemento acro del grupo 5, 6 o 7 (ambos tienen que empezar y finalizar en la Viga) 2. Un salto de leap o jump con 180° de split lateral o transversal (solo o en serie) 3. Min un giro 360° sobre pie. 4. Salida mínimo A (con o sin apoyo de manos)	VIGA (Max Tiempo: 1:20) 1a. Una serie acro de dos elementos "A" ó "B" con o sin vuelo. Y 1b. un elemento acro con vuelo (puede estar incluido en la serie). (ambos tienen que empezar y finalizar en la Viga) 2. Un salto de leap o jump con 180° de split lateral o transversal. (solo o en serie). 3. Min un giro 360° sobre pie. 4. Salida mínimo A.	VIGA (Max Tiempo: 1:30) 1. Una serie acro mínimo de dos elementos, uno con vuelo. (ambos tienen que empezar y finalizar en la Viga) 2. Un salto de leap o jump con 180° de split lateral o transversal. (solo o en serie). 3. Min un giro 360° sobre pie. 4. Salida mínimo A.
	SUELO (Max Tiempo: 1:15) 1. Serie acro con mínimo 3 elementos conectados directamente, con o sin apoyo de manos. 2. Un mortal o elem aéreo acro adel, atrás o lat. Aislado o en una 2da serie acro. 3. Pasaje danza de min 2 elementos diferentes (grupo 1), uno leap con 180° de split lateral/transversal. 4. Un giro de min 360° sobre un pie.	SUELO (Max Tiempo: 1:30) 1. Serie acro de 3 elem de vuelo conectados directamente, uno debe ser mortal. 2. Conexión de 2 elementos o más hacia acro adelante con vuelo, uno debe ser mortal o aéreo. 3. Pasaje danza con min 2 elementos diferentes (grupo1), uno debe ser leap con 180° de split lateral/transversal. 4. Un giro de min 360° sobre un pie.	SUELO (Max Tiempo: 1:30) 1. Serie acro de dos mortales, O 2 mortales directamente conectados (iguales o diferentes). 2. 3 diferentes mortales (No aéreos) dentro de la rutina. 3. Pasaje danza con min 2 elementos diferentes (grupo1), uno debe ser leap con 180° de split lateral/transversal. 4. Salida Min "A" mortal como último mortal o última conexión de mortales.