



Federación Mexicana de Natación



PARTE V

REGLAS DE CLAVADOS DE LA FINA
2022-2025

- D 1 Generales
 - D 2 Competencias
 - D 3 Formato de Competencias
 - D 4 Lista de Clavados (Declaración de Ejecuciones)
 - D 5 Procedimientos de Competencias
 - D 6 Deberes del Juez Árbitro y Árbitros Asistentes
 - D 7 Deberes del Secretariado (Mesa de Control)
 - D 8 Criterios de Calificaciones para Clavados
 - D 9 Criterios de Calificaciones para Clavados Sincronizados
 - D 10 Resumen de Penalizaciones
 - DAG Reglas de Grupos por Edades
 - Apéndice 1 Grados de Dificultad
Fórmula y Componentes-Trampolín
 - Apéndice 2 Tabla FINA de Grados de Dificultad para Trampolín
 - Apéndice 3 Grados de Dificultad
Fórmula y Componentes-Plataforma
 - Apéndice 4 Tabla FINA de Grados de Dificultad-Plataforma
- Figuras de Clavados Ver Anexos

Adoptadas por el Congreso Técnico el 3 de Octubre de 2022. Entran en vigor el 3 de diciembre de 2022



D 1 GENERALES

D 1.1 Estas Reglas rigen todas las competencias de Clavados a las que hacen referencia las Normas BL 9 y GR 9 (Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo), BL 10 (Copas del Mundo de Clavados) y GR 10 (Campeonatos Mundiales Juveniles).

D 1.2 Todas las instalaciones de Clavados, incluyendo los trampolines y plataformas, deben estar acordes con las Reglas de Instalaciones de FINA, inspeccionadas y aprobadas por el Delegado de FINA y un miembro del Comité Técnico de Clavados a más tardar 120 días previos al inicio de las competencias.

D 1.3 Cuando las competencias de Clavados compartan la misma sede con cualquier otra disciplina, todas las instalaciones de Clavados deberán estar disponibles para el uso de los competidores de Clavados inscritos en los días de competencia siempre que no haya competencia en curso.

D 1.4 Los clavadistas menores de 14 años al 31 de diciembre del año de la competencia, no podrán competir en Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo o Copas del Mundo.

D 1.5 Designaciones Numéricas de Clavados.

D 1.5.1 Todos los clavados están identificados por un sistema de 3 o 4 números seguidos de una sola letra.

D 1.5.2 El primer dígito indica el grupo al que pertenece el clavado:

- 1 = Al frente
- 2 = Atrás
- 3 = Inverso
- 4 = Adentro
- 5 = Giros
- 6 = Parados de Manos

D 1.5.3 En los grupos Al frente, Atrás, Inverso y Adentro, el número uno (1) como segundo dígito indica que el clavado tiene una acción de "vuelo" durante su realización. Si no hay acción de vuelo, el segundo dígito será cero (0).

D 1.5.4 El tercer dígito indica el número de medias vueltas a realizar. Por ejemplo, 1 = $\frac{1}{2}$ vuelta, 9 = $4\frac{1}{2}$ vueltas, etc. Cuando hay más de $4\frac{1}{2}$ vueltas habrá cuatro dígitos con el tercero y cuarto se indicará el número de medias vueltas a realizar, por ejemplo: 11 = $5\frac{1}{2}$ vueltas igual a 1011.

D 1.5.5 En los clavados con salida de Parado de Manos, el segundo dígito indica el grupo o la dirección a la que pertenece el clavado:

- 1 = Al frente
- 2 = Atrás
- 3 = Inverso

D 1.5.6 En el Grupo de Giros (aquellos clavados que empiezan con el número 5), el segundo dígito indica el grupo o la dirección del despegue como se indica en, **D 1.5.2** anterior.

D 1.5.7 En los Grupos de Giros y de Parado de Manos, el cuarto dígito indica el número de medios giros a realizar.

D 1.5.8 La letra al final del número del clavado indica la posición de ejecución del mismo.

A = Extendida

B = Escuadra

C = Bola

D = Libre

D 1.5.9 La posición Libre (D) significa cualquier combinación de las otras posiciones y su uso está restringido en algunos clavados con giro.

D 1.6

El Grado de Dificultad (GD)

D 1.6.1 El Grado de Dificultad (GD) de cada clavado se calcula utilizando la siguiente fórmula (los componentes de esta fórmula están especificados en los apéndices 1 y 3):

$$A + B + C + D + E = \text{Grado de Dificultad}$$

D 1.6.2 Como guía, se incluye una lista de clavados con sus números y sus Grados de Dificultad (GD) para trampolín previamente calculados en el Apéndice 2. Los Grados de Dificultad de los clavados de plataforma se presentan en el Apéndice 4.

D 1.6.3 Cualquier clavado no enlistado en la tabla de los Apéndices 2 o 4 que se realice en una competencia, se le asignará un número y un Grado de Dificultad según lo establecido en las Reglas **D 1.5** y **D 1.6** de este Reglamento.

D 1.6.4 Para calcular el GD de clavados con giros, deben tenerse en cuenta los siguientes criterios:

- Clavados con $\frac{1}{2}$ vuelta y giros solamente pueden ejecutarse en posiciones A, B o C.
- Clavados con 1 o $1\frac{1}{2}$ vueltas y giros solamente pueden ejecutarse en posición D.
- Clavados con 2 o más vueltas y giros sólo pueden ejecutarse en posiciones B o C.
- Clavados de parado de manos con 1, $1\frac{1}{2}$ o 2 vueltas y uno o más giros sólo pueden ejecutarse en la posición D.
- Clavados de parado de manos con $2\frac{1}{2}$ vueltas o más sólo pueden ejecutarse en las posiciones B o C.

D 1.6.5 Los apéndices 1, 2, 3 y 4 han sido establecidos por el Comité Técnico de Clavados (TDC) de la FINA y aprobados por su Buró.

D 2 COMPETENCIAS

D 2.1 Generalidades

D 2.1.1 El orden de salida de los competidores, será determinado por sorteo antes del inicio de todas las competencias preliminares, el sorteo se llevará a cabo durante la Reunión Técnica previa a la competencia preliminar. Cuando esté disponible, se utilizará un sistema electrónico.

D 2.1.2 En las competencias semifinales, los clavadistas deberán competir en orden inverso al de su clasificación, misma que será determinada por la puntuación total de la competencia preliminar. En caso de empate, el orden de salida se determinará por sorteo entre los clavadistas implicados.

D 2.1.3 En la competencia final, excepto cuando se aplique el sistema de torneo, los clavadistas competirán en el orden inverso al de su clasificación, determinada por la puntuación total de la competencia semifinal. En caso de empate, el orden se determinará por sorteo entre los clavadistas implicados.

D 2.1.4 Cuando se utilice el sistema de torneo, los clavadistas competirán en todas las sesiones restantes de la competencia en orden inverso a su clasificación, determinada por la puntuación total de la competencia preliminar. En caso de empate, el orden será determinado por sorteo entre los clavadistas implicados. Cuando hay un empate en la última posición ambos clavadistas competirán en la misma semifinal.

D 2.1.5 El número total de clavados a ejecutar en una sesión no deberá exceder los 210. En ese caso, la sesión deberá dividirse en dos o más sesiones, a menos que se utilice un sistema de doble panel.

D 2.1.6 Cuando un clavadista no pueda competir al inicio de cualquier sesión, el clavadista clasificado en el siguiente lugar será incorporado, a fin de tener el número de clavadistas establecido para cada sesión.

D 2.1.7 Cuando dos o más clavadistas obtienen el mismo número de puntos, se declarará un empate para ese lugar en particular.

D 2.1.8 En las competencias individuales, el clavadista con la mayor puntuación total será declarado ganador de esa prueba. El resto de clavadistas se clasificarán según sus puntos finales.

D 2.1.9 En las competencias de sincronizados y equipos, el equipo con el total de puntos más alto será declarado ganador de ese evento. Los equipos restantes serán clasificados por sus puntos finales.

El procedimiento para protestas está señalado en GR 9.2.

D 2.2 Trampolín 1 metro

D 2.2.1 En los Campeonatos del Mundo habrá una competencia preliminar y una final.

D 2.2.2 La competencia final estará compuesta entre los doce (12) primeros clavadistas clasificados de la competencia preliminar.

D 2.3 Trampolín 3 metros y plataforma 10 metros

D 2.3.1 En los Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo siempre habrá una competencia preliminar, una semifinal y una final.

D 2.3.2 La semifinal comprenderá a los dieciocho (18) clavadistas mejor clasificados en la competencia preliminar y la final comprenderá a los doce (12) clavadistas mejor clasificados de la semifinal.

D 2.3.3 Las competencias: preliminar, semifinal y final son eventos independientes, cada uno comenzando de cero (0) puntos.

D 2.4 Clavados Sincronizados – trampolín 3 metros y plataforma 10 metros

D 2.4.1 En cada competencia habrá una preliminar y una final.

D 2.4.2 En Campeonatos del Mundo, la competencia final estará compuesta por los doce (12) mejores equipos de la ronda preliminar.

D 2.4.3 Las competencias preliminar y final son eventos independientes, cada uno de los cuales iniciará de cero (0) puntos.

D 2.4.4 Para los Juegos Olímpicos, se requiere pre-clasificación del número de equipos, las competencias podrán celebrarse separadamente, con anticipación en distintas sedes para establecer los equipos que clasifican.

D 2.5 Equipo de Clavados - Trampolín de 3 metros y plataforma de 10 metros combinados

D 2.5.1 Se realizará una final directa.

D 2.6 Clavados Sincronizados Mixto - Trampolín de 3 metros y plataforma de 10 metros

D 2.6.1 Se realizará una final directa.

D 3 FORMATO DE COMPETENCIAS

D 3.1 Todas las competencias individuales y de clavados sincronizados para varones comprenderán seis (6) clavados.

D 3.2 Todas las competencias individuales y de clavados sincronizados para damas comprenderán cinco (5) clavados.

D 3.3 No se repetirá ninguna ejecución del mismo número dentro de cada una de las seis (6) o cinco (5) rondas según corresponda.

D 3.4 Trampolín de 1 metro y 3 metros para Varones y Damas

D 3.4.1 Las competencias para damas de trampolín, comprenden cinco (5) clavados de cinco (5) grupos diferentes sin límite de Grado de Dificultad.

D 3.4.2 Las competencias para varones de trampolín, comprenden seis (6) clavados de cinco (5) diferentes grupos sin límite de Grado de Dificultad.



JUECES MEXICANOS
CLAVADOS



D 3.5 Plataforma para Varones y Damas

D 3.5.1 Las competencias para damas de plataforma comprende cinco (5) clavados de cinco (5) diferentes grupos sin límite de Grado de Dificultad.

D 3.5.2 Las competencias para varones de plataforma comprende seis (6) clavados de seis (6) diferentes grupos sin límite de Grado de Dificultad.

D 3.5.3 En todas las competencias de la FINA (Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo y otras que no sean de Grupos por Edades), sólo se podrán realizar clavados desde la plataforma de 10 metros.

D 3.6 Clavados Sincronizados

D 3.6.1 Las competencias de clavados sincronizados involucran a dos participantes realizando los clavados simultáneamente desde los trampolines o plataforma. La competencia es evaluada en función de cómo los dos clavadistas realizan individualmente sus clavados y como los dos como equipo sincronizan su desempeño.

D 3.6.2 En los Juegos Olímpicos y en todos los eventos de la FINA, los equipos estarán compuestos por dos competidores de la misma Federación.

D 3.6.3 Las competencias para damas y sincronizados mixtos de trampolín de 3m y plataforma incluirán cinco (5) rondas de clavados de cinco (5) grupos diferentes. Dos (2) rondas de clavados con un Grado de Dificultad asignado de 2.0 para cada clavado independientemente de su valor por la fórmula y tres (3) rondas de clavados sin límite de Grado de Dificultad. Todas las ejecuciones con salida frontal de trampolín se harán con una aproximación con carrera.

D 3.6.4 Las competencias para varones de trampolín 3 de metros y plataforma incluirán seis (6) rondas de clavados de cinco (5) grupos diferentes. Dos (2) rondas de clavados con GD asignado de 2.0 independientemente de su valor por la fórmula, y cuatro (4) rondas de clavados sin límite de Grado de Dificultad (GD). Todas las ejecuciones con salida frontal de trampolín se harán con una aproximación con carrera.

D 3.6.5 En cada ronda los dos clavadistas deben realizar la misma ejecución (mismo número de clavado y misma posición).

D 3.7 Evento de Equipos Mixtos

D 3.7.1 El evento de equipos mixtos consiste en al menos un clavadista femenino y un clavadista masculino, pero no más de cuatro (4) clavadistas.

D 3.7.2 En todos los eventos de la FINA, los equipos comprenderán competidores de la misma Federación.

D 3.7.3 Cada competencia comprende seis (6) clavados diferentes, de seis (6) diferentes grupos.

D 3.7.4 Dos (2) clavados serán ejecutados por la clavadista femenina y Dos (2) clavados serán ejecutados por el clavadista masculino. Dos (2) saltos serán ejecutados por un equipo sincronizado mixto de un saltador masculino y uno femenino. Tres (3) clavados se ejecutarán desde el trampolín de 3 metros y los otros tres (3) clavados desde la plataforma de 10 metros.



JUECES MEXICANOS
CLAVADOS



D 3.7.5 En el Evento de Equipos Mixtos se realizarán las siguientes rondas de Clavados.

Ronda 1: Clavadista Femenino desde el trampolín de 3 metros

Ronda 2: Clavadista Masculino desde el trampolín de 3 metros

Ronda 3: Equipo Sincronizado Mixto (1 Clavadista Femenino y 1 Clavadista Masculino) desde el trampolín de 3 metros.

Ronda 4: Clavadista Femenino desde la plataforma de 10 metros.

Ronda 5: Clavadista Masculino desde la plataforma de 10 metros.

Ronda 6: Equipo Sincronizado Mixto (1 Clavadista Femenino y 1 Clavadista Masculino) desde la plataforma de 10 metros.

D 3.8 Clavados Sincronizados Mixtos

D 3.8.1 En los Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo y otras competencias de clavados de la FINA se podrán realizar competencias de Clavados Sincronizados Mixtos.

D 3.8.2 En todos los eventos de la FINA, los equipos estarán compuestos por dos (2) clavadistas [uno (1) masculino y uno (1) femenino] de la misma Federación.

D 3.8.3 Cada competencia de Clavados Sincronizados Mixtos en trampolín de 3m y plataforma de 10m comprenderá cinco (5) rondas de cinco (5) diferentes grupos.

D 3.8.4 Las dos (2) primeras rondas de Clavados con un Grado de Dificultad (GD) asignado de 2.0 independientemente de la fórmula, y tres (3) rondas de Clavados sin límite de Grado Dificultad (GD).

D 4 LISTA DE CLAVADOS (DECLARACION DE EJECUCIONES)

D 4.1 Cada clavadista o su representante, deberá entregar al Juez Árbitro, o a su representante designado, una relación completa de los clavados seleccionados en el formato oficial del evento (hoja de clavados) para la competencia preliminar y todas las sesiones siguientes de la competencia.

D 4.2 El clavadista y su representante son los responsables de la exactitud de la declaración en la lista y la declaración de las ejecuciones (expresado en la hoja de clavados), la cual deberá estar firmada por el clavadista y su representante.

D 4.3 La Declaración de Clavados deberá entregarse a más tardar **24** horas previo al inicio de la competencia preliminar en cada evento.

D 4.4 El Juez Árbitro puede aceptar cualquier Declaración de Clavados presentada después del plazo de **24** horas, hasta **3** horas antes del comienzo de la competencia preliminar, siempre que esté acompañada de un pago equivalente a **250** francos suizos.

D 4.5 A menos que la Declaración de Clavados se presente dentro del tiempo prescrito, ningún clavadista será admitido a la competencia.

D 4.6 En todas las competencias, el clavadista y/o su representante pueden cambiar la Declaración de Clavados antes del inicio de las competencias semifinal y final, siempre que ésta sea entregada al Juez Árbitro, o su representante designado, a más tardar (**30**) minutos después del término de la sesión anterior de la competencia. Si no se presenta una nueva

declaración de ejecuciones dentro del tiempo establecido, el clavadista deberá realizar los clavados tal y como se indica en la presentación anterior.

D 4.7 En cualquier competencia (individual o sincronizada), un clavadista puede ser sustituido por otro de la misma Federación hasta tres (3) horas antes del inicio de la competencia preliminar. El clavadista, el entrenador y el Juez Árbitro deben firmar un formulario de sustitución. En las competencias de clavados sincronizados de los Juegos Olímpicos, la sustitución también podrá realizarse tres (3) horas antes del inicio de la competencia final. El Juez Árbitro aceptará el cambio de la Declaración de Clavados.

D 4.8 En las pruebas individuales, sincronizados, y por equipos, cuando hayan pasado los tiempos de cierre (**ver D 4.3 y D 4.4**), no se permitirá ningún cambio en las declaraciones de clavados.

D 4.9 La Declaración de Clavados (Hojas de Clavados) debe contener la siguiente información en el orden de ejecución de los clavados:

- El número de cada clavado acorde con las reglas **D 1.5.1 a D 1.5.7**.
- La posición del clavado acorde a la regla **D 1.5.8**.
- La altura del trampolín o plataforma.
- El Grado de Dificultad determinado por la fórmula descrita en la regla **D 1.6**.

D 4.10 Los clavados en cada ronda deberán ser ejecutados por los participantes consecutivamente, de acuerdo con el orden de salida.

D 4.11 La Declaración de Clavados tendrá prioridad sobre el tablero indicador y cualquier anuncio.

D 5 PROCEDIMIENTOS DE COMPETENCIAS

D 5.1 Control de las Competencias

D 5.1.1 Todas las competencias serán controladas por un Juez Árbitro, y en algunos casos auxiliado por los Árbitros Asistentes, Jueces, y el Secretariado (Mesa de Control).

D 5.1.2 El número y la posición del clavado a realizar, deberán mostrarse en un tablero visible para todos los clavadistas y Jueces.

D 5.1.3 Siempre que sea posible se utilizará una computadora con capacidad para administrar una competencia y realizar un análisis de la actuación de los Jueces.

D 5.1.4 Cuando un equipo electrónico de puntuaciones no esté disponible, los Jueces deberán tener tarjetas de calificaciones (Flash Cards) para mostrar sus notas. Estas deben poder mostrar las notas del 0 al 10 con puntos y medios puntos.

D 5.2 Composición de los Paneles de Jueces

D 5.2.1 Cuando sea posible, en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo, se designarán siete (7) Jueces para las pruebas individuales y por equipos, y once (11) Jueces para las pruebas de clavados sincronizados. En los eventos de clavados sincronizados, cuando once (11) Jueces sean utilizados, cinco (5) de ellos juzgarán la sincronización de los clavadistas, tres (3) la ejecución de un clavadista, y tres (3) la ejecución del otro clavadista.



D 5.2.2 En todas las competencias individuales y por equipos que no sean Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo, se pueden utilizar cinco (5) Jueces. En todas las competencias de clavados sincronizados, exceptuando los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo, se pueden utilizar nueve (9) Jueces. Cinco (5) juzgarán la sincronización de los clavadistas, dos (2) juzgarán la ejecución de un clavadista y dos (2) juzgarán la ejecución del otro clavadista.

D 5.2.3 Siempre que haya suficientes Jueces disponibles, el panel de Jueces para la competencia final estará compuesto por Jueces de nacionalidad diferente a la de cualquiera de los participantes en la competencia.

D 5.2.4 Cuando se considere conveniente, podrán utilizarse paneles dobles de Jueces en el mismo evento. Si se utilizan paneles dobles, el segundo panel intervendrá a partir de la cuarta ronda de clavados de la competencia. Nota: En circunstancias excepcionales tales como altas temperaturas y humedad, los paneles pueden intercambiarse al final de cada ronda.

D 5.2.5 El Juez Árbitro, deberá ubicar a los Jueces en ambos lados de los trampolines y plataformas que se estén utilizando, según lo dispuesto en la Regla de Instalaciones **FR 5**. Cuando lo anterior no sea posible, los Jueces podrán ubicarse juntos a un solo lado.

D 5.2.6 Una vez instalados, los Jueces no podrán cambiar su posición a menos que lo decida el Juez Árbitro, y solo en circunstancias excepcionales.

D 5.2.7 Cuando un Juez no pueda seguir desempeñando su función luego de que una competencia haya iniciado, será remplazado por el Juez de reserva.

D 5.2.8 Despues de cada clavado y a la señal dada por el Juez Árbitro, cada Juez deberá inmediatamente y simultáneamente, sin comunicarse entre sí y de manera distinta indicar la calificación del clavado. Cuando se utilice un dispositivo de evaluación electrónica, los Jueces deberán ingresar sus calificaciones inmediatamente después de la ejecución del clavado.

D 5.2.9 Las calificaciones de los Jueces se mostrarán en un tablero electrónico preferiblemente fuera del alcance visual de los Jueces. Las calificaciones, (sin ninguna otra información sobre la posición de la competencia), deben mostrarse a los Jueces en sus dispositivos electrónicos individuales.

D 6 FUNCIONES DEL JUEZ ÁRBITRO Y SUS ASISTENTES

D 6.1 El Juez Árbitro tendrá el control de la competencia y estará ubicado en una posición que le permita dirigirla y garantizar el cumplimiento de las Reglas.

D 6.2 Los Árbitros Asistentes:

- Observarán desde la plataforma las ejecuciones de los clavadistas (Si no hay cámara disponible).
- En clavados sincronizados se posicionarán en el lado opuesto al Juez Árbitro para observar la ejecución del clavadista ahí dispuesto.

D 6.3 Deberes del Juez Árbitro antes de la competencia.

D 6.3.1 El Juez Árbitro deberá examinar las declaraciones o listas de clavados. Si alguna no cumpliera con el Reglamento, el Juez Árbitro deberá hacerla corregir antes del inicio de la competencia.

D 6.3.2 El clavadista y/o su representante, deberán ser informados de la decisión del Juez árbitro, de que se requiere una corrección, tan pronto como sea posible.

D 6.4 Deberes del Juez Árbitro durante la competencia.

D 6.4.1 En caso de circunstancias imprevistas, el Juez Árbitro podrá declarar un breve receso, un aplazamiento o una suspensión de la competencia. Si es posible, el receso debe hacerse después de una ronda completa de clavados.

D 6.4.2 Despues de una interrupción, la competencia continuará desde donde fue suspendida. Los puntos obtenidos hasta antes de la interrupción deberán añadirse a la parte restante de la competencia, siempre que se celebre. Los resultados finales se basarán en la última ronda completa de clavados.

NOTA: Si la competencia no puede continuar, el resultado será determinado por el Jurado de Apelación.

D 6.4.3 Cuando hay viento fuerte, el Juez Árbitro puede conceder al clavadista el derecho a efectuar un reinicio sin ninguna deducción de puntos.

D 6.4.4 Antes de cada clavado, el Juez Árbitro o el locutor oficial, deberán anunciar en el idioma oficial del país organizador, el nombre del clavadista y el clavado a realizar. En las competencias donde se utilicen plataformas de diferentes alturas, el locutor deberá también mencionarlas. Si se utiliza tablero electrónico, toda la información referente al clavado deberá ser mostrada y el anuncio verbal se podrá limitar a la identificación del clavadista.

D 6.4.5 Cuando un clavado es anunciado de manera incorrecta, el clavadista o su representante deberán avisar inmediatamente al Juez Árbitro, el cual verificará en la Declaración de saltos (Hoja de clavados).

D 6.4.6 Si el clavado anunciado incorrectamente es ejecutado por el clavadista, el Juez Árbitro puede cancelarlo y hacer que el clavado correcto se anuncie y se ejecute inmediatamente. Las calificaciones del primer clavado deben ser anotadas en caso de que se presente una protesta.

D 6.4.7 El clavado deberá ser ejecutado después de la señal dada por el Juez Árbitro. La señal no se dará antes de que el clavadista haya asumido su posición en el trampolín o en la plataforma y el Juez Árbitro haya verificado el tablero indicador. Para salidas hacia atrás y adentro, el clavadista no se colocará al final del trampolín o la plataforma hasta después de que el Juez Árbitro haya dado la señal.

D 6.4.8 A cada clavadista se le dará el tiempo suficiente para la preparación y ejecución del clavado, pero si el clavadista utiliza más de un minuto después de que el Juez Árbitro le haya dado una advertencia, recibirá cero (0) puntos por el clavado anunciado.

D 6.4.9 Cuando el clavadista ejecuta el clavado antes de que se le dé la señal, el Juez Árbitro decidirá si el clavado debe o no repetirse.

D 6.4.10 En circunstancias excepcionales, el Juez Árbitro puede permitirle al clavadista repetir una ejecución sin penalización. Las calificaciones otorgadas en el primer clavado deberán ser anotadas por si se presentara una protesta.

D 6.4.11 La solicitud para dicha repetición deberá hacerse inmediatamente por el clavadista o su representante.

D 6.4.12 Cuando el Juez Árbitro este seguro de que clavadista ha realizado un clavado de un número diferente al anunciado, el Juez Árbitro lo declarara clavado fallado

D 6.4.13 Cuando claramente se ha realizado un clavado en una posición distinta a la anunciada, el Juez Árbitro repetirá el anuncio o solicitará al locutor que lo repita, y declarará antes de dar la señal a los jueces para otorgar las calificaciones, que el máximo para la ejecución será de dos (2) puntos. Si un Juez otorga más de dos (2) puntos, el Juez Árbitro declarará que la calificación de ese Juez es de dos (2) puntos.

D 6.4.14 Durante la ejecución de un clavado, no se permite a ninguna persona asistir al clavadista. Sin embargo, es permitida la asistencia entre las ejecuciones.

D 6.4.15 El Juez Árbitro podrá declarar un clavado fallado si considera que el clavadista ha sido asistido después de la señal de inicio.

D 6.4.16 Cuando un clavadista se niega a realizar su clavado, el Juez Árbitro declarará clavado fallado.

D 6.4.17 Si un clavadista en una competencia perturba el desarrollo de la misma, el Juez Árbitro tiene la autoridad de excluirlo de la competencia. Lo mismo aplica a cualquier miembro del equipo, ya sea entrenador, oficial, auxiliares, etc., el Juez Árbitro puede excluir a esa persona del área de competencia.

D 6.4.18 El Juez Árbitro podrá retirar a cualquier Juez de la competencia cuyo juicio considere insatisfactorio, y nombrar a otro Juez para reemplazarlo. Al final de la competencia, el Juez Árbitro deberá entregar un informe por escrito con los pormenores al Jurado de Apelación.

D 6.4.19 Dicho cambio del juez deberá tener lugar únicamente al final de una sesión o ronda de clavados realizados por cada clavadista.

D 6.5 Deberes del Árbitro durante el clavado.

D 6.5.1 Cuando un clavadista en un clavado con carrera da un paso y se detiene o en un clavado sin carrera detiene el movimiento del despegue después de que las piernas hayan comenzado a presionar, el Juez Árbitro declarara que ha habido un reinicio y deberá deducir 2 puntos de las calificaciones otorgadas por cada Juez.

D 6.5.2. Cuando se realice un reinicio por el clavadista ya sea en una ejecución con carrera, si carrera o de parado de manos, el Juez Árbitro debe deducir 2 puntos de la calificación de cada Juez.

D 6.5.3 Cuando un segundo intento (un reinicio) no tenga éxito, el Juez Árbitro declarará clavado fallado.

D 6.5.4 Si el clavadista realiza doble salto al final del trampolín o salta dos veces en el extremo de la plataforma antes del despegue, el Juez Árbitro declarará clavado fallado.

Nota: Doble salto en el trampolín: Los pies abandonan el trampolín y regresan a la superficie de impulso, se realiza balanceo de brazos y dos flexiones distintas de las rodillas antes del despegue.

Doble salto en la plataforma: Los pies abandonan la plataforma y se doblan las rodillas dos veces antes del despegue.

D 6.5.5 Cuando se ejecuta un clavado con carrera, el paso final debe ser realizado con un solo pie, si esto no se cumple, el Juez Árbitro declarará clavado fallado.

D 6.5.6 Cuando el despegue del trampolín no es realizado de manera simultánea con ambos pies, el Juez Árbitro lo declarará clavado fallado.

D 6.5.7 Cuando en la entrada un giro es mayor o menor que el anunciado por 90 grados o más, el Juez Árbitro lo declarará salto fallado.

D 6.5.8 Cuando uno o ambos brazos se sostienen por encima de la cabeza en una entrada de pies o debajo de la cabeza en una entrada de cabeza, el Juez Árbitro declarará la calificación máxima de 4½ puntos. Si un Juez otorga más de 4½ puntos, el Juez Árbitro deberá declarar la calificación de ese juez de 4½ puntos.

D 6.5.8.1 En los clavados con entrada de cabeza, si los pies entran al agua antes que la cabeza o las manos, el Juez Árbitro lo declarará clavado fallado.

D 6.5.8.2 En los clavados con entrada de pies, si la cabeza o las manos entran en el agua antes de los pies, el Juez Árbitro lo declarará clavado fallado.

D 6.5.9 Cuando se disponga de tecnología de transmisión directa y en vivo, el Juez Árbitro puede revisar inmediatamente un clavado para asegurarse de que se ha realizado correctamente.

D 6.6 Funciones del Juez Árbitro después de la competencia.

D 6.6.1 Al final de cada competencia, el Juez Árbitro confirmará los resultados con su firma.

D 7

FUNCIONES DEL SECRETARIADO (MESA DE CONTROL)

D 7.1 Los registros de la competencia serán administrados por dos sistemas independientes.

D 7.2 Para facilitar los cálculos de puntuación y la administración de la competencia, se pueden ocupar diversos dispositivos, como computadoras, calculadoras, tablas de cálculo.

D 7.3 En las pruebas individuales y por equipos, las calificaciones de los Jueces serán anunciadas una a una del Juez asignado con el lugar uno (1) y de manera consecutiva hasta los Jueces cinco (5) o siete (7) según corresponda, el primer secretario registrara todas las calificaciones tal y como se anuncian, en la Declaración de Clavados (Hoja de Clavados) del clavadista. En las pruebas de clavados sincronizados, las calificaciones de los Jueces serán anunciadas comenzando por los Jueces de ejecución, seguido de las calificaciones de los Jueces de sincronización, en orden a como fueron asignados. Si se utilizan sistemas electrónicos, el anuncio de las calificaciones no será necesario y el secretariado puede anotar las puntuaciones directamente desde el monitor.

D 7.4 El segundo sistema del secretariado, también deberá registrar las calificaciones en los formatos del evento. Cuando se utiliza una computadora para determinar las puntuaciones, el segundo secretario puede registrar los resultados directamente desde el monitor.

D 7.5 En los eventos individuales y de clavados en equipo, cuando sean empleados siete (7) Jueces, el secretariado, deberán cancelar las dos (2) calificaciones más altas y las dos (2) más bajas que hayan otorgado los Jueces. Cuando más de dos calificaciones sean iguales, sólo dos de ellas serán eliminadas. Si solamente cinco (5) Jueces son empleados, el secretariado cancelará las calificaciones más alta y la más baja.

D 7.6 En los clavados sincronizados, cuando sean empleados once (11) Jueces, el secretariado cancelará las calificaciones más alta y más baja que los Jueces otorguen a la ejecución individual de cada clavadista y las calificaciones más alta y más baja otorgadas por los Jueces de sincronización. Cuando más de dos (2) calificaciones sean iguales, sólo dos de ellas se cancelarán.

D 7.7 En los clavados sincronizados, cuando se utilicen nueve (9) Jueces, el secretariado cancelará las calificaciones más alta y más baja otorgadas para la ejecución y las calificaciones más alta y más baja otorgadas para la sincronización. Cuando dos (2) o más calificaciones sean iguales, cualesquiera de ellas pueden ser canceladas.

D 7.8 El secretariado registrará independientemente las calificaciones restantes, la suma de éstas deberá multiplicarse por el Grado de Dificultad asignado a cada clavado para determinar la puntuación de la ejecución, ejemplos:

Competencias individuales y por equipos

Cinco (5) Jueces: $8\frac{1}{2} \ 7\frac{1}{2} \ 7\frac{1}{2} \ 7\frac{1}{2} \ 7.0 = 22.5 \times 2.0 = 45.0$

Siete (7) Jueces: ~~8.0 7½ 7½ 7½ 7½ 7½ 7.0~~ = 22.5 X 2.0 = 45.0

Competencias de clavados sincronizados

Once (11) Jueces: Ejecución 1: 7.0 6½ 6.0
 Ejecución 2: 5½ 5½ 7.0
 Sincronización: 8.0 8.0 7½ 8.0 7.0
 = $35.5 \div 5 \times 3 = 21.3 \times 2.8 = 59.64$

D 7.9 Cuando un Juez por enfermedad o cualquier otra circunstancia imprevista, no haya otorgado alguna calificación en particular, el promedio de las calificaciones de los otros Jueces se destinará como la calificación faltante. La calificación se redondeará hacia arriba o hacia abajo hasta el medio punto o punto entero más cercano. Los promedios que terminen en .01 a .24 se perderán. Los promedios que terminen en .25 a .74 serán redondeados a .50. Los promedios que terminen en .75 o superior se redondearán al siguiente punto completo.



D 7.10 En clavados sincronizados, cuando un Juez (de ejecución o sincronización), por enfermedad o cualquier otra circunstancia imprevista, no haya otorgado alguna calificación en particular, en un panel de once (11) Jueces, el promedio de las calificaciones de los otros dos (2) Jueces de ejecución del mismo clavadista, o el promedio de los otros cuatro Jueces de sincronización, se destinará como la calificación faltante. La calificación se redondeará hacia arriba o hacia abajo hasta el medio punto o punto entero más cercano. Los promedios que terminen en .01 a .24 se perderán. Los promedios que terminen en .25 a .74 serán redondeados a .50. Los promedios que terminen en .75 o superior se redondearán al siguiente punto completo. En un panel de nueve (9) Jueces, la calificación del otro Juez de ejecución del mismo clavadista se destinará como la calificación faltante.

D 7.11 Al final de la competencia, los dos (2) secretarios deberá cotejar las hojas de puntuación.

D 7.12 El resultado de la competencia se obtendrá de las Hojas de Clavados.

D 7.13 Si se utiliza un sistema electrónico, podrá utilizarse solo un secretariado. El cual registra las calificaciones y resultados electrónicos, lo anterior para asegurarse de que el resultado final se puede calcular en caso de que el sistema electrónico se averíe.

D 7.14 El resultado final en los eventos de la FINA se anunciará en uno de sus idiomas oficiales (Inglés o Francés).

D 8 CRITERIOS DE CALIFICACIONES PARA CLAVADOS

D 8.1 Generalidades

D 8.1.1 Un Juez otorgará una calificación a un clavado de 0 a 10 puntos de acuerdo con su impresión general dentro de los siguientes criterios:

• Excelente	10
• Muy bueno	8.5 – 9.5
• Bueno	7.0 - 8,0
• Satisfactorio	5.0 – 6.5
• Deficiente	2.5 - 4.5
• No satisfactorio	0.5 – 2.0
• Completamente fallado	0

D 8.1.2 Al juzgar un clavado, el Juez no debe ser influenciado por ningún otro factor que no sean la técnica y la ejecución del propio clavado. La ejecución no considera los movimientos previos a adoptar la posición inicial, la dificultad del clavado, ni cualquier movimiento que se realice bajo la superficie del agua.

D 8.1.3 Los puntos a considerar al juzgar la impresión general de un clavado, son la técnica y la gracia de:

- La posición inicial y la aproximación.
- El despegue.
- El vuelo.
- La entrada

D 8.1.4 Cuando un clavado se realiza claramente en una posición distinta a la anunciada la ejecución se considerará no satisfactoria (insatisfactoria). En este caso la calificación máxima para la ejecución será de 2 puntos.

D 8.1.5 Cuando un clavado se realiza parcialmente en una posición distinta a la anunciada, cada Juez deducirá según su opinión.

D 8.1.6 Cuando un clavado no se realiza en la posición Extendida (A), en Escuadra (B), en Bola (C) o Libre (D), como lo marcan las Reglas (**D 8.5.5, D 8.5.8, D 8.5.11, D 8.5.14**) del presente reglamento, el Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.1.7 Cuando un Juez considere que se ha realizado un clavado de un número diferente puede otorgar cero (0) puntos, a pesar de que el Juez Árbitro no lo haya declarado como un clavado fallado.

D 8.2 La posición inicial

D 8.2.1 Cuando el Juez Árbitro dé la señal, el clavadista adoptará la posición inicial.

D 8.2.2 En la posición inicial el cuerpo deberá estar recto, la cabeza erguida, con los brazos estirados en cualquier posición.

D 8.2.3 Cuando la posición inicial no se asuma como se establece en la regla anterior, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.2.4 Clavados sin carrera

D 8.2.4.1 La posición inicial en los clavados sin carrera debe ser asumida cuando el clavadista está en el extremo frontal del trampolín o plataforma.

D 8.2.4.2 Al ejecutar un clavado sin carrera, los pies deben permanecer en contacto con el trampolín o plataforma hasta el despegue.

D 8.2.4.3 Si los pies abandonan el trampolín o la plataforma antes del despegue, el Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.2.5 Clavados con carrera

D 8.2.5.1 La posición inicial en un clavado con carrera se asumirá cuando el clavadista esté listo para dar su primer paso de la carrera.

D 8.2.6 Clavados de parado de manos

D 8.2.6.1 La posición inicial de los clavados de parado de manos se debe asumir cuando ambas manos están en el extremo frontal de la plataforma y ambos pies se despegan de la plataforma.

D 8.2.6.2 Cuando en un clavado de parado de manos, no se muestre un equilibrio estable y constante en la posición vertical con el cuerpo recto o si las manos pierden contacto con la plataforma durante el despegue, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.2.6.3 Un reinicio le será permitido al clavadista cuando éste pierda el equilibrio, o cuando uno o ambos pies regresen a la plataforma o cualquier otra parte de su cuerpo que no sean las manos toquen la plataforma. Cuando el clavadista mueve una o ambas manos de la posición original en el extremo frontal de la plataforma, se considerará como un reinicio.

D 8.3 La aproximación o carrera

D 8.3.1 Cuando se ejecuta un clavado con carrera desde el trampolín o la plataforma, ésta deberá ser fluida, estéticamente agradable y en dirección hacia adelante hasta el final del trampolín o plataforma, el paso final deberá realizarse con un solo pie.

D 8.3.2 Cuando la carrera no sea fluida, estéticamente agradable o en dirección hacia adelante hasta el final del trampolín o plataforma, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.3.3 Cuando el paso final no se realice con un pie, el Juez puede conceder cero (0) puntos, a pesar de que el Juez Árbitro no haya declarado que es un clavado fallado.

D 8.3.4 El clavadista no debe saltar con ambos pies en el extremo del trampolín plataforma antes del despegue. Cuando el Juez considere que el clavadista ha realizado un doble bote o un doble salto en la ejecución, puede conceder cero (0) puntos, a pesar de que el Juez Árbitro no haya declarado que es un clavado fallado.

NOTA: Doble rebote en el trampolín o doble salto en la plataforma: los pies abandonan el trampolín o plataforma, doble balanceo de brazos y/o dos flexiones distintas de rodillas antes del despegue.

D 8.4 El despegue o salida

D 8.4.1 El despegue o salida en los clavados Al frente e Inversos puede realizarse con o sin carrera a elección del clavadista. El despegue o salida en clavados hacia Atrás y hacia Adentro debe realizarse sin carrera.

D 8.4.2 El despegue o salida del trampolín será con ambos pies simultáneamente. El despegue o salida en los clavados Inversos de la plataforma puede ser con un solo pie.

D 8.4.3 Cuando el despegue o salida del trampolín no es con ambos pies, el Juez puede otorgar cero (0) puntos, a pesar de que el Juez Árbitro no haya declarado que es un clavado fallado.

D 8.4.4 En los clavados con carrera y sin carrera, el despegue deberá ser equilibrado y alto, y desde el extremo del trampolín o plataforma.

D 8.4.5 Cuando el despegue no sea como se describe en la regla anterior, cada Juez deducirá $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.4.6 En los clavados con giro desde el trampolín o plataforma, el giro no deberá realizarse antes del despegue. Si el giro se manifiesta claramente antes del despegue, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos según su opinión.

D 8.5 El vuelo

D 8.5.1 Durante una ejecución el clavadista deberá estar en la línea directa de vuelo.

D 8.5.2 Si durante la ejecución de un clavado, el clavadista realiza el clavado hacia un lado de la línea directa de vuelo, cada Juez deducirá según su opinión.

D 8.5.3 Si durante la ejecución de un clavado, el clavadista toca el extremo del trampolín o plataforma con sus pies o manos, cada Juez deducirá según su opinión.

D 8.5.4 Si durante la ejecución de un clavado, donde la grabación de videos no está disponible, un clavadista esta peligrosamente cerca del trampolín o plataforma, o toca el extremo del trampolín o plataforma con su cabeza, los Jueces otorgarán un máximo de 2 puntos. Si la mayoría de los Jueces (al menos tres (3) en un panel de 5 o cuatro (4) en un panel de 7 Jueces) otorgan dos 2 puntos o menos, todas las calificaciones más altas serán dos 2 puntos. Los Jueces indicarán al Juez Árbitro levantando la mano o mediante los dispositivos electrónicos cuando se cuenten con ellos, que la calificación de dos 2 puntos o menos, está en relación con la ejecución peligrosamente cerca del clavado.

Cuando la grabación de videos esté disponible, el Juez Árbitro recibirá una señal de la persona encargada del programa, avisando que se ha realizado un clavado peligrosamente cerca (**BL16.5.2.8**) y se registrara con un máximo de dos (2) puntos por cada Juez.

Los clavados se pueden ejecutar en las siguientes posiciones:

Extendida (A)

D 8.5.5 En la posición extendida, el cuerpo no debe doblarse ni en las rodillas ni en las caderas. Los pies estarán juntos y los dedos de los pies en punta. La posición de los brazos queda a elección del clavadista.

D 8.5.6 Si la posición recta no es estéticamente agradable y se muestra como se describe, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.5.7 En todas las ejecuciones con acción de vuelo, la posición extendida se mostrará claramente y esa posición se asumirá desde el despegue o después de una vuelta completa. Cuando la posición extendida no se muestre durante el vuelo al menos un cuarto de vuelta (90°) en clavados con una vuelta, y al menos media vuelta (180°) en clavados con más de una vuelta, la calificación máxima otorgada por los Jueces será de $4\frac{1}{2}$ puntos.

Escuadra (B)

D 8.5.8 En la posición de escuadra, el cuerpo debe estar flexionado a la altura de las caderas, pero las piernas deben mantenerse rectas en las rodillas, los pies estarán juntos y los dedos de los pies en punta. La posición de los brazos queda a elección el clavadista.

D 8.5.9 Si la posición en escuadra no es estéticamente agradable y se muestra como se describe, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

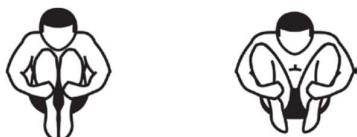
D 8.5.10 En los clavados con giro que se realicen en la posición de escuadra (B), la posición deberá ser mostrada claramente. En caso contrario, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.



Las ilustraciones aquí mostradas solo sirven de guía, la posición de los brazos queda a elección del clavadista excepto en la entrada.

Bola (C)

D 8.5.11 En la posición en bola el cuerpo debe estar compacto, las rodillas y las caderas flexionadas, las rodillas y pies juntos, dentro de la línea directa del cuerpo con los hombros. Las manos estarán en la parte inferior de las piernas (media tibial) y los dedos de los pies en punta.



D 8.5.12 Si la posición en bola no es estéticamente agradable y se muestra como se describe, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.5.13 En los clavados con giro que se realicen en la posición en bola (C), la posición deberá ser mostrada claramente. En caso contrario, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.



Estas ilustraciones aquí mostradas solo sirven de guía, la posición de los brazos queda a elección del clavadista, excepto en el caso de las manos en la posición bola (C) y la entrada.

Libre (D)

D 8.5.14 En la posición Libre, la posición del cuerpo es opcional (A, B o C), pero las piernas deben estar juntas y los dedos de los pies en punta.

D 8.5.15 Si la posición libre no se muestra como se describe, cada Juez deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos, según su opinión.

D 8.5.16 En los clavados que combinan vueltas y giros, los giros pueden realizarse en cualquier momento durante el vuelo.

D 8.6 La entrada

D 8.6.1 La entrada al agua deberá ser en todos los casos vertical, sin el cuerpo girado o torcido, con el cuerpo recto, los pies juntos y los dedos de los pies en punta.

D 8.6.2 Cuando la entrada es corta o pasada de la vertical; girada, torcida o el cuerpo no esté estirado; los pies separados y los dedos de los pies sin puntas; cada Juez deducirá de acuerdo a su opinión.

D 8.6.3 En las entradas de cabeza, los brazos deberán extenderse por encima de la cabeza y deberán alinearse al cuerpo, con las manos juntas. Si uno o ambos brazos se mantienen debajo de la cabeza al entrar, el Juez puede conceder hasta 4 ½ puntos, aun cuando el Juez Árbitro no haya declarado un máximo de 4 ½ para esa ejecución.

D 8.6.4 En las entradas de pies, los brazos deben estar cerca del cuerpo sin flexión en los codos. Si uno o ambos brazos se mantienen por encima de la cabeza al entrar, el Juez puede otorgar hasta 4 ½ puntos, a pesar de que el Juez Árbitro no haya declarado máximo 4 ½ puntos para esa ejecución.

D 8.6.5 Con excepción de lo dispuesto en las Reglas **D 8.6.3 y D 8.6.4**, cuando los brazos no estén en la posición correcta en una entrada de cabeza o de pies, cada Juez deducirá de ½ a 2 puntos según su opinión.

D 8.6.6 Cuando en la entrada el cuerpo presenta un giro de 90° grados o más, el Juez puede otorgar cero (0) puntos, a pesar de que el Juez Árbitro no lo haya declarado clavado fallado.

D 8.6.7 Se considera que la ejecución de un clavado ha sido completada, cuando todo el cuerpo está completamente debajo de la superficie del agua.

D 9

CRITERIOS DE CALIFICACIONES PARA CLAVADOS SINCRONIZADOS

D 9.1 En los clavados sincronizados, se juzga, tanto las ejecuciones individuales como la sincronización de los clavadistas.

D 9.2 Las Reglas para juzgar los clavados individuales se aplicarán a la de los clavados sincronizados, excepto si uno o ambos clavadistas realizan un clavado de un número o posición diferente al que se anunció, el Juez Árbitro declarará clavado fallado.

D 9.3 Al juzgar la sincronización de los clavados, debe tenerse en consideración la impresión general de la sincronización de las ejecuciones.

D 9.4 Los factores a ser considerados al juzgar los clavados sincronizados son:

- La posición inicial, la aproximación y el despegue, incluyendo la similitud de la altura.
- La sincronización coordinada de los movimientos durante el vuelo.
- La similitud de los ángulos verticales de las entradas.
- La distancia comparativa desde el trampolín o plataforma de la entrada.
- La sincronización coordinada de las entradas.

D 9.5 Si alguno de los clavadistas entra en la superficie del agua antes de que el otro clavadista salte desde el trampolín o la plataforma, el Juez Árbitro declarará clavado fallado.

D 9.6 El Juez Árbitro declarará una deducción de 2 puntos de la calificación de todos los Jueces cuando haya un reinicio por uno o ambos clavadistas.

D 9.7 Los Jueces de ejecución no deben ser influenciados por ningún otro factor que no sean; la técnica y la ejecución del clavado; no considerará el otro clavado, ni la sincronización de los clavadistas.

D 9.8 Cuando un Juez de ejecución considere que el clavadista ha realizado un clavado de un número diferente, el Juez otorgará cero (0) puntos a pesar de que el Juez Árbitro no lo haya declarado como un clavado fallado. Si ambos Jueces de ejecución de un clavadista en un panel de nueve (9) Jueces o tres (3) Jueces de ejecución en un panel de once (11), otorgan cero (0) puntos, el Juez Árbitro lo declarará clavado fallado. Si el Juez Árbitro declara un clavado fallado para cualquiera de los clavadistas, cero (0) puntos serán otorgados por los nueve (9) u once (11) Jueces.

D 9.9 Los Jueces de sincronización no deben ser influenciados por ningún otro factor que no sea la coordinación de las ejecuciones y no la ejecución de ambos clavados.

D 9.10 Si todos los Jueces de sincronización otorgan cero (0) puntos, el Juez Árbitro declarará la ejecución como clavado fallado.

D 9.11 Cuando se presente alguna de las siguientes faltas, cada Juez de sincronización deducirá de $\frac{1}{2}$ a 2 puntos según su opinión, por la falta de:

- Similitud de la posición inicial, la aproximación, el despegue o altura.
- Tiempo coordinado de los movimientos durante el vuelo.
- Similitud de las verticales y de los ángulos del cuerpo en las entradas.
- Distancia comparativa desde el trampolín o la plataforma con la entrada.
- La sincronización del tiempo de las entradas.

D 9.12 En clavados sincronizados, todos los clavados con salida frontal desde el trampolín deberán ser realizados con una aproximación con carrera (ver D3.6.4). Si un clavado con salida frontal no se realiza con aproximación con carrera, el Árbitro lo declarará clavado fallado.

D 10

RESUMEN DE PENALIZACIONES

El Juez Árbitro declarará "Clavado Fallado"; 0 puntos

D 6.4.8 Si el clavadista tarda más de un minuto, después de una advertencia.

D 6.5.4 Si un clavadista rebota al final del trampolín o salta dos veces al final de la plataforma antes del despegue.

D 6.5.5 Si el paso final no es con un pie.

D 6.5.6 Si el despegue en el trampolín no es con ambos pies simultáneamente.

D 6.5.7 Si un giro es mayor o menor que el anunciado en 90 grados o más.

D 6.4.12 Si un clavadista ha realizado un clavado de un número distinto al anunciado.

D 6.5.8.1 Si los pies entran en el agua antes que la cabeza o las manos, en una entrada de cabeza.

D 6.5.8.2 Si la cabeza o las manos entran al agua antes que los pies en una entrada de pies.

D 6.4.15 Si se ha dado asistencia al clavadista después de la señal de salida.

D 6.5.3 Cuando un segundo intento (un reinicio) no tiene éxito.

D 6.4.16 Si un clavadista se niega a realizar su clavado.

D 9.2 En clavados sincronizados, si uno o ambos clavadistas, realizan un clavado de un número o posición diferente.

D 9.5 En clavados sincronizados, si alguno de los clavadistas entra en la superficie del agua antes de que el otro clavadista salte desde el trampolín o la plataforma.

D 9.8 En un evento de sincronizado si todos los Jueces de ejecución de un clavadista conceden cero (0) puntos.

D 9.10 En clavados sincronizados, si todos los Jueces de sincronización conceden cero (0) puntos.

El Juez Árbitro declarará "Deducción de 2 Puntos"

D 6.5.1 Si un clavadista da un paso y se detiene en un clavado con carrera o detiene el movimiento para una salida sin carrera después de que las piernas han comenzado a presionar.

D 6.5.2 Si se realiza un reinicio en un clavado con o sin carrera, o de parado de manos.

D 9.6 En clavados sincronizados, si hay un reinicio de uno o ambos clavadistas.

El Juez Árbitro declarará "2 Puntos Máximo"

D 6.4.13 Si un clavadista realiza un clavado en una posición distinta a la anunciada.

El Juez Árbitro declarará "4 ½ Puntos Máximo"

D 6.5.8 Si un clavadista tiene uno o ambos brazos por encima de la cabeza en una entrada de pies o debajo de la cabeza en una entrada de cabeza.

Los Jueces otorgarán "0 Puntos"

D 8.1.7 Si un clavadista ha realizado un clavado de un número distinto del anunciado.

D 8.3.3 Si el paso final no es con un pie.

D 8.3.4 Si un clavadista rebota en el extremo del trampolín o salta dos veces en el extremo de la plataforma antes del despegue.

D 8.4.3 Si el despegue en el trampolín no es con ambos pies simultáneamente.

D 8.6.6 Si un giro es mayor o menor que el anunciado en 90 grados o más.

D 9.8 Si un Juez de ejecución considera que se ha realizado un clavado de un número diferente.

Los Jueces otorgarán "2 Puntos Máximo"

D 8.1.4 Si un clavadista realiza un clavado en una posición distinta a la anunciada

D 8.5.4 Si en un clavado, un clavadista está riesgosamente cerca del trampolín o plataforma o toca el extremo del trampolín o plataforma con su cabeza.

Los Jueces otorgarán "4 ½ Puntos Máximo"

D 8.5.7 Si en un clavado con acción de vuelo, una posición recta no se muestra claramente durante al menos un cuarto de vuelta (90°) en clavados con una vuelta y al menos media vuelta (180°) en clavados con más de una vuelta.

D 8.6.3 Si los brazos no están estirados por encima de la cabeza y en línea con el cuerpo, con las manos juntas en una entrada de cabeza.

D 8.6.4 Si los brazos se sostienen por encima de la cabeza en una entrada de pies.

Los Jueces deducirán "de ½ a 2 Puntos"

D 8.1.6 Si no se realiza un clavado en la posición tal y como se describe.

D 8.2.3 Si la posición de inicio no se asume correctamente, cabeza erguida, con los brazos estirados en cualquier posición.

D 8.2.4.3 Si los pies abandonan el trampolín o la plataforma (crow-hop) antes del despegue en un clavado sin carrera.

D 8.2.6.2 Si en un clavado de parado de manos no se muestra un equilibrio estable y constante en la posición vertical con el cuerpo recto.

D 8.3.2 Si la carrera no es fluida, estéticamente agradable en una dirección hacia adelante al final del trampolín o plataforma.

D 8.4.5 Si el despegue no es fuerte, alto y seguro.

D 8.4.6 Si en un clavado con giros, el giro se hace de forma manifiesta desde el trampolín o plataforma.

D 8.5.6 Si la posición Extendida (A) no se muestra como se describe en las Reglas.

D 8.5.9 Si la posición en Escuadra (B) no se muestra como se describe en las Reglas.

D 8.5.10 Si en un clavado en escuadra con giro, la posición no se muestra claramente.

D 8.5.12 Si la posición en Bola (C) no se muestra como se describe en las Reglas.

D 8.5.13 Si en un clavado en bola con giro, la posición no se muestra claramente.

D 8.5.15 Si en un clavado la posición Libre (D) no se muestra como se describe en las Reglas.

D 8.6.5 No obstante lo dispuesto en las Reglas D 8.6.3 y D 8.6.4, los brazos no están en la posición correcta ni en la entrada cabeza, ni en la entrada de pies.

D 9.11 En clavados sincronizados si no se muestra alguno de los siguientes puntos:

- Similitud de la posición inicial, aproximación, despegue y altura.
- Tiempo coordinado del movimiento durante el vuelo.
- La similitud de las verticales y de los ángulos del cuerpo en las entradas.
- Distancia comparativa del trampolín o plataforma con la entrada.
- Tiempo coordinado de las entradas.

Los Jueces deducirán "De acuerdo a su Opinión"

D 8.1.5 Si un clavado se realiza parcialmente en una posición distinta a la anunciada.

D 8.5.2 Si en un clavado, el clavadista no está en la línea directa del vuelo.

D 8.5.3 Si en un clavado, un clavadista toca el extremo del trampolín o plataforma con sus pies o manos.

D 8.6.2 Si la entrada al agua no es vertical, girada, con el cuerpo flexionado, los pies separados, y los dedos sin puntas.



REGLAS DE GRUPOS POR EDADES - CLAVADOS

DAG 1 Las Reglas de competencias de la FINA se aplicarán en todas las competencias de Grupos por Edades.

DAG 2 Grupos por Edades

Todos los clavadistas de Grupos por Edades quedarán adscritos del 1 de enero hasta la medianoche del 31 de diciembre del año de la competencia.

DAG 3 Eventos de Clavados

DAG 3.1 Grupo A

DAG 3.1.1 Edades: 16 -18 años al 31 de diciembre del año de la competencia.

DAG 3.1.2 Formato de Competencia.

- **Trampolín de 1 metro y 3 metros para Damas**
Esta competencia consta de nueve (9) clavados diferentes; cinco (5) clavados de grupos diferentes y cuya suma de Grados de Dificultad no exceda de 9.5 para eventos de 3 metros y 9.0 para eventos de 1 metro, y cuatro (4) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.
- **Plataforma de 5 metros - 7.5 metros - 10 metros para Damas**
Esta competencia consta de ocho (8) clavados diferentes; cuatro (4) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 7.6, y cuatro (4) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo. Al menos cinco (5) grupos deben ser utilizados.
- **Trampolín de 1 metro y 3 metros para Varones**
Esta competencia consta de diez (10) clavados diferentes; cinco (5) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 9.5 para eventos de 3 metros y 9.0 para eventos de 1 metro, y cinco (5) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.
- **Plataforma de 5 metros - 7.5 metros - 10 metros para Varones**
Esta competencia consta de nueve (9) clavados diferentes; cuatro (4) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 7.6 y cinco (5) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo. Los seis (6) grupos deben ser utilizados.

Grupos A / B Combinado

- **Clavados sincronizados de trampolín de 3m para Damas y Varones**
Esta competencia consta de cinco (5) clavados; dos (2) rondas de clavados con un Grado de Dificultad asignado de 2.0 puntos independientemente de su fórmula, y tres (3) rondas de clavados sin límite de Grado de Dificultad. Al menos cuatro (4) grupos deben ser utilizados.
- **Clavados sincronizados de plataforma de 5m, 7.5m y 10m para Damas y Varones**
Esta competencia consta de cinco (5) clavados; dos (2) rondas de clavados con un Grado de Dificultad asignado de 2.0 puntos independientemente de su

fórmula, y tres (3) rondas de clavados sin límite de Grado de Dificultad. Al menos cuatro (4) grupos deben ser utilizados

Evento de Equipo Mixto Juvenil

El equipo consta de al menos una dama y un varón pero no más de cuatro (4) clavadistas

En el equipo debe haber al menos un (1) clavadista del grupo B.

Se realizarán seis (6) clavados en total de seis (6) grupos diferentes.
El evento incluye 2 ejecuciones individuales desde el trampolín de 3 metros: una realizada por la Dama y otra por el Varón

Las ejecuciones se realizarán sin límite de Grado de Dificultad DD.

El evento incluye 2 ejecuciones individuales desde una plataforma de 5m, 7,5m o 10m de altura: una realizada por la Dama y otra por el Varón

Las ejecuciones se realizarán sin límite de Grado de Dificultad DD.

El evento incluye 2 ejecuciones de clavados mixtos sincronizados: uno realizado desde los trampolines de 3m y otro desde una plataforma de 5m, 7.5m o 10m de altura.

Las ejecuciones se realizarán sin límite de Grado de Dificultad DD.

Todos los equipos seguirán el mismo formato en cada ronda (descrito a continuación).

DAG 3.1.2.1 En la prueba de Equipos Mixtos Juvenil se realizarán las siguientes rondas.

Ronda 1: Dama desde el trampolín de 3m

Ronda 2: Varón desde el trampolín de 3m

Ronda 3; Equipo Sincronizado Mixto (1 Dama y 1 Varón) desde el trampolín de 3m.

Ronda 4: Dama desde la plataforma de 5m, 7.5m o 10m.

Ronda 5: Varón desde la plataforma de 5m, 7.5m o 10m.

Ronda 6: Equipo Sincronizado Mixto (1 Dama y 1 Varón) desde la plataforma de 5m, 7.5m o 10m.

DAG 3.2 Grupo B

DAG 3.2.1 Edades: 14 -15 años al 31 de diciembre del año de la competencia.

DAG 3.2.2 Formato de Competencia.

- Trampolín de 1 metro y 3 metros para Damas**

Esta competencia consta de ocho (8) clavados diferentes; cinco (5) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 9.5 para eventos de 3 metros y 9.0 para eventos de 1 metro, y tres (3) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.

- Plataforma de 5 metros - 7.5 metros - 10 metros para Damas**



Esta competencia consta de siete (7) clavados diferentes; cuatro (4) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 7.6, y tres (3) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo. Al menos cinco (5) grupos deben ser utilizados.

- **Trampolín de 1 metro y 3 metros para Varones**

Esta competencia consta de nueve (9) clavados diferentes; cinco (5) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 9.5 para eventos de 3 metros y 9.0 para eventos de 1 metro, y cuatro (4) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.

- **Plataforma de 5 metros - 7.5 metros - 10 metros para Varones**

Esta competencia consta de ocho (8) clavados diferentes; cuatro (4) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 7.6 y cuatro (4) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo. Al menos cinco (5) grupos deben ser utilizados.

DAG 3.3 Grupo C

DAG 3.3.1 Edades: 12 -13 años al 31 de diciembre del año de la competencia.

DAG 3.3.2 Formato de Competencia.

- **Trampolín de 1 metro y 3 metros para Damas**

Esta competencia consta de siete (7) clavados diferentes; cinco (5) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 9.5 para eventos de 3 metros y 9.0 para eventos de 1 metro, y dos (2) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.

- **Plataforma de 5 metros - 7.5 metros para Damas**

Esta competencia consta de seis (6) clavados diferentes; cuatro (4) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 7.6, y dos (2) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.

- **Trampolín de 1 metro y 3 metros para Varones**

Esta competencia consta de ocho (8) clavados diferentes; cinco (5) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 9.5 para eventos de 3 metros y 9.0 para eventos de 1 metro, y tres (3) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.

- **Plataforma de 5 metros - 7.5 metros para Varones**

Esta competencia consta de siete (7) clavados diferentes; cuatro (4) clavados de grupos diferentes y cuya suma de grados de dificultad no exceda de 7.6 y tres (3) clavados sin límite de Grado de Dificultad, cada uno de diferente grupo.

DAG 4 Reglas Generales para los Campeonatos Mundiales Juveniles de Clavados.

DAG 4.1 Los Campeonatos Mundiales Juveniles se llevarán a cabo cada dos años para los Grupos A y B.

DAG 4.2 Cada Federación tiene derecho a participar con un máximo de dos (2) clavadistas en eventos individuales y un (1) equipo en eventos de clavados sincronizados.

DAG 4.3 Cada clavadista sólo competirá en el grupo que corresponda a su edad.

DAG 4.4 Cada competidor realizará una lista completa de clavados según lo indicado en su Grupo por Edades.

DAG 4.5 Cada evento individual de clavados comprenderá una competencia preliminar y una final, independientemente del número de participantes y podrá realizarse en más de una sesión.

DAG 4.5.1 Los doce primeros (12) clavadistas de la sesión anterior participarán en una competencia final realizando solamente los clavados sin límite. Las puntuaciones de los clavados con límite de la sesión anterior se añadirán a las puntuaciones de la competencia final para determinar los doce primeros lugares. El resto de los clavadistas se clasificarán por sus resultados preliminares.

DAG 4.5.2 Cuando las instalaciones lo permitan, se puede programar la realización de eventos simultáneos para los eventos preliminares, éstos estarán sujetos a la aprobación del Buró de la FINA por recomendación de su Comité de Técnico Clavados.

DAG 4.5.3 El programa de competencias será convenido por el Buró de FINA a recomendación de su Comité Técnico de Clavados.

DAG 4.6 Se designarán paneles de cinco (5) o siete (7) Jueces en los eventos individuales y de nueve (9) en los eventos de clavados sincronizados. Nota: Si es posible, se pueden utilizar once (11) Jueces en los eventos de clavados sincronizados.

DAG 4.7 Los Campeonatos normalmente se llevarán a cabo por separado y no en conjunto con Natación, Waterpolo o Natación Artística.

DAG 4.8 Los Campeonatos se llevarán a cabo en un período mínimo de siete (7) días.

APÉNDICE 1:

FINA GRADOS DE DIFICULTAD-COMPONENTES Y FORMULA

TABLAS DE TRAMPOLIN

Nota: Los Grados de Dificultad (GD) se calculan sumando: A + B + C + D + E = GD

A. Vuelta

Level / Somersault	0	½	1	1½	2	2½	3	3½	4	4½
1m	0.9	1.1	1.2	1.6	2.0	2.4	2.7	3.0	3.3	3.8
3m	1.0	1.3	1.3	1.5	1.8	2.2	2.3	2.8	2.9	3.5

B. Acción de Vuelo. Para calcular clavados con acción de vuelo debe añadirse (E) a las posiciones (B) o (C).

0 - 1 Somersault			1½ - 2 Somersaults			2½ Somersaults			3 - 3½ Somersaults			4 - 4½ Somersaults							
Fwd	Back	Rev	Inw	Fwd	Back	Rev	Inw	Fwd	Back	Rev	Inw	Fwd	Back	Rev	Inw				
C = Tuck	0.1	0.1	0.1	-0.3	0	0	0	0.1	0	0.1	0	0.2	0	0	0.3	0	0.1	0.2	0.4
B = Pike	0.2	0.2	0.2	-0.2	0.1	0.3	0.3	0.3	0.2	0.3	0.2	0.5	0.3	0.3	0.6	0.4	0.4	0.5	0.8
A = Str	0.3	0.3	0.3	0.1	0.4	0.5	0.6	0.8	0.6	0.7	0.6	-	-	-	-	-	-	-	-
D = Free	0.1	0.1	0.1	-0.1	0	-0.1	-0.1	0.2	0	-0.1	-0.2	0.4	0	0	-	-	-	-	-
E = Fly	0.2	0.1	0.1	0.4	0.2	0.2	0.2	0.5	0.3	0.3	0.3	0.7	0.4	-	-	-	-	-	-

Siete de los componentes anteriores tienen valores negativos. Los guiones indican que las ejecuciones actualmente no son posibles.

C. Giros

Group	½ Twist ½ - 1 Som.	½ Twist 1½ - 2 Som.	½ Twist 2 ½ Som.	½ Twist 3 - 3½ Som.	1 Twist	1 ½ Twists ½ - 2 Som.	1 ½ Twists 2½-3½ Som.	2 Twists	2 ½ Twist ½ - 2 Som.	2 ½ Twists 2½-3½ Som.	3 Twists	3 ½ Twists	4 Twists	4 ½ Twists
Fwd.	0.4	0.4	0.4	0.4	0.6	0.8	0.8	1.0	1.2	1.2	1.5	1.6	1.9	2.0
Back	0.2	0.4	0	0	0.4	0.8	0.7	0.8	1.2	1.1	1.4	1.7	1.8	2.1
Rev.	0.2	0.4	0	0	0.4	0.8	0.6	0.8	1.2	1.0	1.4	1.8	1.8	2.1
Inw.	0.2	0.4	0.2	0.4	0.4	0.8	0.8	0.8	1.2	1.2	1.5	1.6	1.9	2.0

(1) Los clavados con ½ vuelta y giros solo se pueden ejecutar en las posiciones A, B o C.

(2) Los clavados con 1 o 1 ½ vueltas y giros solo se pueden ejecutar en la posición D.

(3) Los clavados con 2 o más vueltas y giros solo se pueden ejecutar en las posiciones B o C.

D. Salida

Level	Forward ½ - 3½ Som.	Forward 4 - 4 ½ Som.	Back ½ - 3 Som.	Back 3½ - 4½ Som.	Reverse ½ - 3 Som.	Reverse 3½ - 4½ Som.	Inward ½ - 1 Som.	Inward 1½ - 4½ Som.
1m	0	0.5	0.2	0.6	0.3	0.5	0.6	0.5
3m	0	0.3	0.2	0.4	0.3	0.3	0.3	0.3

E. Entrada No Natural (no aplica a clavados con giro)

Group	½ Som.	1 Som.	1½ Som.	2 Som.	2½ Som.	3 Som.	3½ Som.	4 Som.	4½ Som.
Forward / Inward	-	0.1	-	0.2	-	0.2	-	0.2	-
Back / Reverse	0.1	-	0.2	-	0.3	-	0.4	-	0.4

Un valor indica que el clavadista no ve el agua antes de la entrada. El componente es el mismo en todos los niveles.

(-) Indica que el clavadista ve el agua antes de la entrada. El componente es el mismo en todos los niveles.

Ejemplos:

Dive	Pos	Height	A	B	C	D	E	DD
207	B	3	2.8	0.3	0.0	0.4	0.4	3.9
207	C	3	2.8	0.0	0.0	0.4	0.4	3.6
5253	B	3	2.2	0.3	0.7	0.2	0	3.4
5355	B	3	2.2	0.2	1.0	0.3	0	3.7

Dive	Pos	Height	A	B	C	D	E	DD
309	B	3	3.5	0.5	0.0	0.3	0.4	4.7
309	C	3	3.5	0.2	0.0	0.3	0.4	4.4
5255	B	3	2.2	0.3	1.1	0.2	0	3.8
313	C	3	1.5	0.2	0	0.3	0.2	2.2

APÉNDICE 2

**FINA TABLA DE GRADOS DE DIFICULTAD
TRAMPOLÍN**

En la siguiente tabla un clavado con (-) no es posible y no se han calculado clavados con los espacios vacíos.

SPRINGBOARD		1 METER				3 METER			
		STR	PIKE	TUCK	FREE	STR	PIKE	TUCK	FREE
	Forward Group	A	B	C	D	A	B	C	D
101	Forward Dive	1.4	1.3	1.2	-	1.6	1.5	1.4	-
102	Forward Somersault	1.6	1.5	1.4	-	1.7	1.6	1.5	-
103	Forward 1½ Somersaults	2.0	1.7	1.6	-	1.9	1.6	1.5	-
104	Forward 2 Somersaults	2.6	2.3	2.2	-	2.4	2.1	2.0	-
105	Forward 2½ Somersaults		2.6	2.4	-	2.8	2.4	2.2	-
106	Forward 3 Somersaults		3.2	2.9	-		2.8	2.5	-
107	Forward 3½ Somersaults		3.3	3.0	-		3.1	2.8	-
108	Forward 4 Somersaults			4.0	-		3.8	3.4	-
109	Forward 4½ Somersaults			4.3	-		4.2	3.8	-
112	Forward Flying Somersault	-	1.7	1.6	-	-	1.8	1.7	-
113	Forward Flying 1½ Somersaults	-	1.9	1.8	-	-	1.8	1.7	-
115	Forward Flying 2½ Somersaults	-			-	-	2.7	2.5	-
	Back Group	A	B	C	D	A	B	C	D
201	Back Dive	1.7	1.6	1.5	-	1.9	1.8	1.7	-
202	Back Somersault	1.7	1.6	1.5	-	1.8	1.7	1.6	-
203	Back 1½ Somersaults	2.5	2.3	2.0	-	2.4	2.2	1.9	-
204	Back 2 Somersaults		2.5	2.2	-	2.5	2.3	2.0	-
205	Back 2½ Somersaults		3.2	3.0	-		3.0	2.8	-
206	Back 3 Somersaults		3.2	2.9	-		2.8	2.5	-
207	Back 3½ Somersaults				-		3.9	3.6	-
208	Back 4 Somersaults				-		3.7	3.4	-
209	Back 4½ Somersaults				-		4.7	4.4	-
212	Back Flying Somersault	-	1.7	1.6	-	-	1.8	1.7	-
213	Back Flying 1½ Somersaults	-			-	-	2.4	2.1	-
215	Back Flying 2½ Somersaults	-			-	-	3.3	3.1	-
	Reverse Group	A	B	C	D	A	B	C	D
301	Reverse Dive	1.8	1.7	1.6	-	2.0	1.9	1.8	-
302	Reverse Somersault	1.8	1.7	1.6	-	1.9	1.8	1.7	-
303	Reverse 1½ Somersaults	2.7	2.4	2.1	-	2.6	2.3	2.0	-
304	Reverse 2 Somersaults	2.9	2.6	2.3	-	2.7	2.4	2.1	-
305	Reverse 2½ Somersaults		3.2	3.0	-	3.4	3.0	2.8	-
306	Reverse 3 Somersaults		3.3	3.0	-		2.9	2.6	-
307	Reverse 3½ Somersaults				-		3.8	3.5	-
308	Reverse 4 Somersaults				-		3.7	3.4	-
309	Reverse 4½ Somersaults				-		4.7	4.4	-
312	Reverse Flying Somersault	-	1.8	1.7	-	-	1.9	1.8	-
313	Reverse Flying 1½ Somersaults	-	2.6	2.3	-	-	2.5	2.2	-
	Inward Group	A	B	C	D	A	B	C	D
401	Inward Dive	1.8	1.5	1.4	-	1.7	1.4	1.3	-
402	Inward Somersault	2.0	1.7	1.6	-	1.8	1.5	1.4	-
403	Inward 1½ Somersaults		2.4	2.2	-		2.1	1.9	-
404	Inward 2 Somersaults		3.0	2.8	-		2.6	2.4	-
405	Inward 2½ Somersaults		3.4	3.1	-		3.0	2.7	-
407	Inward 3½ Somersaults				-		3.7	3.4	-
409	Inward 4½ Somersaults				-		4.6	4.2	-
412	Inward Flying Somersault	-	2.1	2.0	-	-	1.9	1.8	-
413	Inward Flying 1½ Somersaults	-	2.9	2.7	-	-	2.6	2.4	-

APÉNDICE 2

Twisting Group		1 METER				3 METER			
		A	B	C	D	A	B	C	D
S111	Forward Dive ½ Twist	1.8	1.7	1.6	-	2.0	1.9	1.8	-
S112	Forward Dive 1 Twist	2.0	1.9	-	-	2.2	2.1	-	-
S121	Forward Somersault ½ Twist	-	-	-	1.7	-	-	-	1.8
S122	Forward Somersault 1 Twist	-	-	-	1.9	-	-	-	2.0
S124	Forward Somersault 2 Twists	-	-	-	2.3	-	-	-	2.4
S126	Forward Somersault 3 Twists	-	-	-	2.8	-	-	-	2.9
S131	Forward 1½ Somersaults ½ Twist	-	-	-	2.0	-	-	-	1.9
S132	Forward 1½ Somersaults 1 Twist	-	-	-	2.2	-	-	-	2.1
S134	Forward 1½ Somersaults 2 Twists	-	-	-	2.6	-	-	-	2.5
S136	Forward 1½ Somersaults 3 Twists	-	-	-	3.1	-	-	-	3.0
S138	Forward 1½ Somersaults 4 Twists	-	-	-	3.5	-	-	-	3.4
S151	Forward 2½ Somersaults ½ Twist	-	3.0	2.8	-	-	2.8	2.6	-
S152	Forward 2½ Somersaults 1 Twist	-	3.2	3.0	-	-	3.0	2.8	-
S154	Forward 2½ Somersaults 2 Twists	-	3.6	3.4	-	-	3.4	3.2	-
S156	Forward 2½ Somersaults 3 Twists	-	-	-	-	-	3.9	3.7	-
S172	Forward 3½ Somersaults 1 Twist	-	-	-	-	-	3.7	3.4	-
S211	Back Dive ½ Twist	1.8	1.7	1.6	-	2.0	1.9	1.8	-
S212	Back Dive 1 Twist	2.0	-	-	-	2.2	-	-	-
S221	Back Somersault ½ Twist	-	-	-	1.7	-	-	-	1.8
S222	Back Somersault 1 Twist	-	-	-	1.9	-	-	-	2.0
S223	Back Somersault 1½ Twists	-	-	-	2.3	-	-	-	2.4
S225	Back Somersault 2½ Twists	-	-	-	2.7	-	-	-	2.8
S227	Back Somersault 3½ Twists	-	-	-	3.2	-	-	-	3.3
S231	Back 1½ Somersaults ½ Twist	-	-	-	2.1	-	-	-	2.0
S233	Back 1½ Somersaults 1½ Twists	-	-	-	2.5	-	-	-	2.4
S235	Back 1½ Somersaults 2½ Twists	-	-	-	2.9	-	-	-	2.8
S237	Back 1½ Somersaults 3½ Twists	-	-	-	-	-	-	-	3.3
S239	Back 1½ Somersaults 4½ Twists	-	-	-	-	-	-	-	3.7
S251	Back 2½ Somersaults ½ Twist	-	2.9	2.7	-	-	2.7	2.5	-
S253	Back 2½ Somersaults 1½ Twists	-	-	-	-	-	3.4	3.2	-
S255	Back 2½ Somersaults 2½ Twists	-	-	-	-	-	3.8	3.6	-
S311	Reverse Dive ½ Twist	1.9	1.8	1.7	-	2.1	2.0	1.9	-
S312	Reverse Dive 1 Twist	2.1	-	-	-	2.3	-	-	-
S321	Reverse Somersault ½ Twist	-	-	-	1.8	-	-	-	1.9
S322	Reverse Somersault 1 Twist	-	-	-	2.0	-	-	-	2.1
S323	Reverse Somersault 1½ Twists	-	-	-	2.4	-	-	-	2.5
S325	Reverse Somersault 2½ Twists	-	-	-	2.8	-	-	-	2.9
S331	Reverse 1½ Somersaults ½ Twist	-	-	-	2.2	-	-	-	2.1
S333	Reverse 1½ Somersaults 1½ Twists	-	-	-	2.6	-	-	-	2.5
S335	Reverse 1½ Somersaults 2½ Twists	-	-	-	3.0	-	-	-	2.9
S337	Reverse 1½ Somersaults 3½ Twists	-	-	-	3.6	-	-	-	3.5
S339	Reverse 1½ Somersaults 4½ Twists	-	-	-	-	-	-	-	3.8
S351	Reverse 2½ Somersaults ½ Twist	-	2.9	2.7	-	-	2.7	2.5	-
S353	Reverse 2½ Somersaults 1½ Twists	-	3.5	3.3	-	-	3.3	3.1	-
S355	Reverse 2½ Somersaults 2½ Twists	-	3.9	3.7	-	-	3.7	3.5	-
S371	Reverse 3½ Somersaults ½ Twist	-	-	-	-	-	3.4	3.1	-
S373	Reverse 3½ Somersaults 1½ Twists	-	-	-	-	-	3.7	-	-
S375	Reverse 3½ Somersaults 2½ Twists	-	-	-	-	-	4.1	-	-
S411	Inward Dive ½ Twist	2.0	1.7	1.6	-	1.9	1.6	1.5	-
S412	Inward Dive 1 Twist	2.2	1.9	1.8	-	2.1	1.8	1.7	-
S421	Inward Somersault ½ Twist	-	-	-	1.9	-	-	-	1.7
S422	Inward Somersault 1 Twist	-	-	-	2.1	-	-	-	1.9
S432	Inward 1½ Somersaults 1 TWIST	-	-	-	2.7	-	-	-	2.4
S434	Inward 1½ Somersaults 2 Twists	-	-	-	3.1	-	-	-	2.8
S436	Inward 1½ Somersaults 3 Twists	-	-	-	-	-	-	-	3.5

APÉNDICE 3:

FINA GRADOS DE DIFICULTAD-COMPONENTES Y FORMULA

TABLAS DE PLATAFORMA

Nota: Los Grados de Dificultad (GD) se calculan sumando: A + B + C + D + E = GD

A. Vueltas

Level	0	½	1	1½	2	2½	3	3½	4	4½	5½
5m	0.9	1.1	1.2	1.6	2.0	2.4	2.7	3.0	-	-	-
7½m	1.0	1.3	1.3	1.5	1.8	2.2	2.3	2.8	3.5	3.5	-
10m	1.0	1.3	1.4	1.5	1.9	2.1	2.5	2.7	3.5	3.5	4.5

B. Acción de Vuelo. Para calcular clavados con acción de vuelo debe añadirse (E) a las posiciones (B) o (C).

	0 - 1 Somersault				1½ - 2 Somersaults				2½ Somersaults				3 - 3½ Somersaults				4 - 4½ Somersaults				5½ Som					
	Fwd	Back	Rev	Inw	Arm	Fwd	Back	Rev	Inw	Arm	Fwd	Back	Rev	Inw	Arm	Fwd	Back	Rev	Inw	Arm	Fwd	Back	Rev	Inw	Arm	Fwd
C = Tuck	0.1	0.1	0.1	-0.3	0.1	0	0	0	0.1	0	0	0.1	0	0.2	0.1	0	0	0	0.3	0.2	0	0.1	0.3	0.4	0.3	0
B = Pike	0.2	0.2	0.2	-0.2	0.3	0.1	0.3	0.3	0.3	0.3	0.2	0.3	0.2	0.5	0	0.3	0.3	0.3	0.6	0.4	0.4	0.4	0.6	0.7	0.5	-
A = Strait	0.3	0.3	0.3	0.1	0.4	0.4	0.5	0.6	0.8	0.5	0.6	0.7	0.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
D = Free	0.1	0.1	0.1	-0.1	0	0	-0.1	-0.1	0.2	0	0	-0.1	-0.2	0.4	0	0	0	0	0	0	-	-	-	-	-	-
E = Fly	0.2	0.1	0.1	0.4	-	0.2	0.2	0.2	0.5	-	0.3	0.3	0.3	0.7	-	0.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Siete de los componentes anteriores tienen valores negativos. Los guiones indican que las ejecuciones actualmente no son posibles.

C. Giros.

Group	½ Twist ½ - 1 Som.	½ Twist ½ - 2 Som.	½ Twist 2½ Som.	½ Twist 3 - 3½ Som.	1 Twist	1½ Twists ½ - 2 Som.	1½ Twists 2½ - 3½ Som.	2 Twists	2½ Twists ½ - 2 Som.	2½ Twists 2½ - 3½ Som.	3 Twists	3½ Twists ½ - 2 Som.	3½ Twists 2½ - 3½ Som.	4 Twists	4½ Twists ½ - 2 Som.	4½ Twists 2½ - 3½ Som.
Forward	0.4	0.4	0.4	0.4	0.6	0.8	0.8	1.0	1.2	1.2	1.5	1.6	1.6	1.9	2.0	2.0
Back	0.2	0.4	0	0	0.4	0.8	0.6	0.8	1.2	1.0	1.4	1.7	1.5	1.8	2.1	1.9
Reverse	0.2	0.4	0	0	0.4	0.8	0.6	0.8	1.2	1.0	1.4	1.7	1.5	1.8	2.1	1.9
Inward	0.2	0.4	0.2	0.4	0.4	0.8	0.8	0.8	1.2	1.2	1.5	1.6	1.6	1.9	2.0	2.0
Arm. Forw.	0.4	0.5	0.5	0.4	1.2	1.3	1.3	1.5	1.7	1.7	1.9	2.1	2.1	2.3	2.5	2.5
Arm. Back / Rev	0.4	0.5	0.5	0.5	1.2	1.3	1.3	1.3	1.7	1.7	1.9	2.1	2.1	2.3	2.5	2.5

- (1) Los clavados con ½ vuelta y giros solo se pueden ejecutar en las posiciones A, B o C.
- (2) Los clavados con 1 o 1 ½ vueltas y giros solo se pueden ejecutar en la posición D.
- (3) Los clavados con 2 o más vueltas y giros solo se pueden ejecutar en las posiciones B o C.
- (4) Los clavados parado de manos con 1, 1 ½ o 2 vueltas y uno o más giros solo pueden ejecutarse en posición D, y
- (5) Los clavados parado de manos con 2 ½ o más vueltas y giro solo pueden ejecutarse en las posiciones B o C.

D. Salida Al frente, Atrás, Inverso, Adentro y Giros.

Level	Forward ½ - 3½ Soms.	Forward 4 - 5½ Soms.	Back ½ - 3 Soms.	Back 3½ - 4½ Soms.	Reverse ½ - 2 Soms.	Reverse 2½ - 3 Soms.	Reverse 3½ - 4½ Soms.	Inward ½ - 1 Soms.	Inward 1½ - 4½ Soms.
5m	0	0.5	0.2	0.5	0.3	0.4	0.6	0.6	0.5
7.5m	0	0.3	0.2	0.3	0.3	0.4	0.4	0.3	0.3
10m	0	0.2	0.2	0.2	0.3	0.4	0.3	0.3	0.2

D. Salida de Parado de Manos (no aplica a parado de manos con giro)

Level	Armstand Forward with 0 - 2 Soms.	Armstand Forward with more than 2 Soms	Armstand Back with 0 - ½ Soms.	Armstand Back with 1 - 4 Soms.	Armstand Reverse with 0 - ½ Som.	Armstand Reverse with 1 - 4 Soms.
5m / 7.5m / 10m	0.2	0.4	0.2	0.4	0.3	0.5

APÉNDICE 3:

E. Entrada No Natural (no aplica a clavados con giro)

Group	$\frac{1}{2}$ Som.	1 Som.	$1\frac{1}{2}$ Som.	2 Som.	$2\frac{1}{2}$ Som.	3 Som.	$3\frac{1}{2}$ Som.	4 Som.	$4\frac{1}{2}$ Som.	$5\frac{1}{2}$ Som.
Forward / Inward	-	0.1	-	0.2	-	0.2	-	0.0	-	-
Back / Reverse	0.1	-	0.2	-	0.3	-	0.4	-	0.4	0.0
Armstand Back / Reverse	-	0.1	-	0.2	-	0.2	-	0.3	-	-
Armstand Forward	0.1	-	0.2	-	0.3	-	0.4	-	0.4	0.0

Un valor indica que el clavadista no ve el agua antes de la entrada. El componente es el mismo en todos los niveles.

(-) Indica que el clavadista ve el agua antes de la entrada. El componente es el mismo en todos los niveles.

Ejemplos:

Dive	Pos	Hght	A	B	C	D	E	DD
307	B	10	2.7	0.3	0.0	0.3	0.4	3.7
307	C	10	2.7	0.0	0.0	0.3	0.4	3.4
5371	B	10	2.7	0.3	0.0	0.3	0.0	3.3
5257	B	10	2.1	0.3	1.5	0.2	0.0	4.1

Dive	Pos	Hght	A	B	C	D	E	DD
309	B	10	3.5	0.6	0.0	0.3	0.4	4.8
309	C	10	3.5	0.3	0.0	0.3	0.4	4.5
5371	C	10	2.7	0.0	0.0	0.3	0.0	3.0
6247	D	10	1.9	0.0	2.1	0.0	0.0	4.0

APÉNDICE 2

FINA TABLA DE GRADOS DE DIFICULTAD PLATAFORMA

En la siguiente tabla un clavado con (-) no es posible y no se han calculado clavados con los espacios vacíos.

PLATFORM	10 METER				7.5 METER				6 METER			
	STR	PIKE	TUCK	FREE	STR	PIKE	TUCK	FREE	STR	PIKE	TUCK	FREE
Forward Group	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
101 Forward Dive	1.6	1.5	1.4	-	1.6	1.5	1.4	-	1.4	1.3	1.2	-
102 Forward 1 Somersault	1.8	1.7	1.6	-	1.7	1.6	1.5	-	1.6	1.5	1.4	-
103 Forward 1½ Somersaults	1.9	1.6	1.5	-	1.9	1.6	1.5	-	2.0	1.7	1.6	-
104 Forward 2 Somersaults	2.5	2.2	2.1	-	2.4	2.1	2.0	-	2.6	2.3	2.2	-
105 Forward 2½ Somersaults	2.7	2.3	2.1	-		2.4	2.2	-		2.6	2.4	-
106 Forward 3 Somersaults		3.0	2.7	-		2.8	2.5	-		3.2	2.9	-
107 Forward 3½ Somersaults		3.0	2.7	-		3.1	2.8	-			3.0	-
108 Forward 4 Somersaults		4.1	3.7	-								-
109 Forward 4½ Somersaults		4.1	3.7	-								-
1011 Forward 5½ Somersaults			4.7	-								-
112 Forward Flying Somersaults	-	1.9	1.8	-	-	1.8	1.7	-	-	1.7	1.6	-
113 Forward Flying 1½ Somersaults	-	1.8	1.7	-	-	1.8	1.7	-	-	1.9	1.8	-
114 Forward Flying 2 Somersaults	-	2.4	2.3	-	-	2.3	2.2	-	-	2.5	2.4	-
115 Forward Flying 2½ Somersaults	-	2.6	2.4	-	-		2.5	-	-			-
Back Group	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
201 Back Dive	1.9	1.8	1.7	-	1.9	1.8	1.7	-	1.7	1.6	1.5	-
202 Back 1 Somersault	1.9	1.8	1.7	-	1.8	1.7	1.6	-	1.7	1.6	1.5	-
203 Back 1½ Somersaults	2.4	2.2	1.9	-	2.4	2.2	1.9	-	2.5	2.3	2.0	-
204 Back 2 Goms Somersaults	2.6	2.4	2.1	-	2.5	2.3	2.0	-		2.5	2.2	-
205 Back 2½ Somersaults	3.3	2.9	2.7	-		3.0	2.8	-		3.2	3.0	-
206 Back 3 Somersaults		3.0	2.7	-		2.8	2.5	-		3.2	2.9	-
207 Back 3½ Somersaults		3.6	3.3	-			3.5	-				-
208 Back 4 Somersaults		4.1	3.8	-		4.2	3.9	-		4.4	4.1	-
209 Back 4½ Somersaults		4.5	4.2	-								-
212 Back Flying Somersaults	-	1.9	1.8	-	-	1.8	1.7	-	-	1.7	1.6	-
213 Back Flying 1½ Somersaults	-	2.4	2.1	-	-	2.4	2.1	-	-	2.5	2.2	-
215 Back Flying 2 ½ Somersaults	-	3.2	3.0	-	-			-	-			-
Reverse Group	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
301 Reverse Dive	2.0	1.9	1.8	-	2.0	1.9	1.8	-	1.8	1.7	1.6	-
302 Reverse 1 Somersault	2.0	1.9	1.8	-	1.9	1.8	1.7	-	1.8	1.7	1.6	-
303 Reverse 1½ Somersaults	2.6	2.3	2.0	-	2.6	2.3	2.0	-	2.7	2.4	2.1	-
304 Reverse 2 Somersaults	2.8	2.5	2.2	-	2.7	2.4	2.1	-	2.9	2.6	2.3	-
305 Reverse 2½ Somersaults	3.4	3.0	2.8	-	3.5	3.1	2.9	-		3.3	3.1	-
306 Reverse 3 Somersaults		3.2	2.9	-		3.0	2.7	-		3.4	3.1	-
307 Reverse 3½ Somersaults		3.7	3.4	-								-
308 Reverse 4 Somersaults		4.4	4.1	-		4.5	4.2	-				-
309 Reverse 4½ Somersaults		4.8	4.5	-								-
312 Reverse Flying Somersaults	-	2.0	1.9	-	-	1.9	1.8	-	-	1.8	1.7	-
313 Reverse Flying 1½ Somersaults	-	2.5	2.2	-	-	2.5	2.2	-	-	2.6	2.3	-
Inward Group	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
401 Inward Dive	1.7	1.4	1.3	-	1.7	1.4	1.3	-	1.8	1.5	1.4	-
402 Inward 1 Somersault	1.9	1.6	1.5	-	1.8	1.5	1.4	-	2.0	1.7	1.6	-
403 Inward 1½ Somersault		2.0	1.8	-		2.1	1.9	-		2.4	2.2	-

		10 METER				7.5 METER				6 METER			
Inward Group		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
404	Inward 2 Somersaults		2.6	2.4	-		2.6	2.4	-		3.0	2.8	-
405	Inward 2½ Somersaults		2.8	2.5	-		3.0	2.7	-		3.4	3.1	-
406	Inward 3 Somersaults		3.5	3.2	-		3.4	3.1	-		4.0	3.7	-
407	Inward 3½ Somersaults		3.5	3.2	-			3.4	-				-
408	Inward 4 Somersaults		4.4	4.1	-				-				-
409	Inward 4½ Somersaults		4.4	4.1	-				-				-
412	Inward Flying Somersaults	-	2.0	1.9	-	-	1.9	1.8	-	-	2.1	2.0	-
413	Inward Flying 1½ Somersaults	-	2.5	2.3	-	-	2.6	2.4	-	-	2.9	2.7	-
Twisting Group		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
5111	Red Dive ½ Twist	2.0	1.9	1.8	-	2.0	1.9	1.8	-	1.8	1.7	1.6	-
5112	Red Dive 1 Twist	2.2	2.1		-	2.2	2.1		-	2.0	1.9		-
5121	Red Somersault ½ Twist	-	-	-	1.9	-	-	-	1.8	-	-	-	1.7
5122	Red Somersault 1 Twist	-	-	-	2.1	-	-	-	2.0	-	-	-	1.9
5124	Red Somersault 2 Twists	-	-	-	2.5	-	-	-	2.4	-	-	-	2.3
5131	Red 1½ Somersaults ½ Twist	-	-	-	1.9	-	-	-	1.9	-	-	-	2.0
5132	Red 1½ Somersaults 1 Twist	-	-	-	2.1	-	-	-	2.1	-	-	-	2.2
5134	Red 1½ Somersaults 2 Twists	-	-	-	2.5	-	-	-	2.5	-	-	-	2.6
5136	Red 1½ Somersaults 3 Twists	-	-	-	3.0	-	-	-	3.0	-	-	-	3.1
5138	Red 1½ Somersaults 4 Twists	-	-	-	3.4	-	-	-	3.4	-	-	-	3.5
5152	Red 2½ Somersaults 1 Twist	-	2.9	2.7	-	-	3.0	2.8	-	-	3.2	3.0	-
5154	Red 2½ Somersaults 2 Twists	-	3.3	3.1	-	-	3.4	3.2	-	-	3.6	3.4	-
5156	Red 2½ Somersaults 3 Twists	-	3.8	3.6	-	-			-	-			-
5172	Red 3½ Somersaults 1 Twist	-	3.6	3.3	-	-	3.7	3.4	-	-	-	-	-
Back Group		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
5211	Back Dive ½ Twist	2.0	1.9	1.8	-	2.0	1.9	1.8	-	1.8	1.7	1.6	-
5212	Back Dive 1 Twist	2.2			-	2.2			-	2.0			-
5221	Back Somersault ½ Twist	-	-	-	1.9	-	-	-	1.8	-	-	-	1.7
5222	Back Somersault 1 Twist	-	-	-	2.1	-	-	-	2.0	-	-	-	1.9
5223	Back Somersault 1½ Twists	-	-	-	2.5	-	-	-	2.4	-	-	-	2.3
5225	Back Somersault 2½ Twists	-	-	-	2.9	-	-	-	2.8	-	-	-	2.7
5231	Back 1½ Somersaults ½ Twist	-	-	-	2.0	-	-	-	2.0	-	-	-	2.1
5233	Back 1½ Somersaults 1½ Twists	-	-	-	2.4	-	-	-	2.4	-	-	-	2.5
5235	Back 1½ Somersaults 2½ Twists	-	-	-	2.8	-	-	-	2.8	-	-	-	2.9
5237	Back 1½ Somersaults 3½ Twists	-	-	-	3.3	-	-	-	3.3	-	-	-	3.4
5239	Back 1½ Somersaults 4½ Twists	-	-	-	3.7	-	-	-	3.7	-	-	-	3.8
5251	Back 2½ Somersaults ½ Twist	-	2.6	2.4	-	-	2.7	2.5	-	-	2.9	2.7	-
5253	Back 2½ Somersaults 1½ Twists	-	3.2	3.0	-	-	3.3	3.1	-	-			-
5255	Back 2½ Somersaults 2½ Twists	-	3.6	3.4	-	-			-	-			-
5257	Back 2½ Somersaults 3½ Twists	-	4.1	3.9	-	-			-	-			-
5271	Back 3½ Somersaults ½ Twist	-	3.2	2.9	-	-			-	-			-
5273	Back 3½ Somersaults 1½ Twist	-	3.8	3.5	-	-			-	-			-
5275	Back 3½ Somersaults 2½ Twist	-	4.2	3.9	-	-			-	-			-
Reverse Group		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
5311	Reverse Dive ½ Twist	2.1	2.0	1.9	-	2.1	2.0	1.9	-	1.9	1.8	1.7	-
5312	Reverse Dive 1 Twist	2.3			-	2.3			-	2.1			-
5321	Reverse Somersault ½ Twist	-	-	-	2.0	-	-	-	1.9	-	-	-	1.8
5322	Reverse Somersault 1 Twist	-	-	-	2.2	-	-	-	2.1	-	-	-	2.0
5323	Reverse Somersault 1½ Twists	-	-	-	2.6	-	-	-	2.5	-	-	-	2.4
5325	Reverse Somersault 2½ Twists	-	-	-	3.0	-	-	-	2.9	-	-	-	2.8
5331	Reverse 1½ Goms. ½ Twists	-	-	-	2.1	-	-	-	2.1	-	-	-	2.2
5333	Reverse 1½ Goms. 1½ Twists	-	-	-	2.5	-	-	-	2.5	-	-	-	2.6
5335	Reverse 1½ Goms. 2½ Twists	-	-	-	2.9	-	-	-	2.9	-	-	-	3.0
5337	Reverse 1½ Goms. 3½ Twists	-	-	-	3.4	-	-	-	3.4	-	-	-	3.5
5339	Reverse 1½ Goms. 4½ Twists	-	-	-	3.8	-	-	-	3.8	-	-	-	-
5351	Reverse 2½ Goms. ½ Twists	-	2.7	2.5	-	-	2.8	2.6	-	-	3.0	2.8	-

		10 METER				7.5 METER				6 METER			
Twisting Group		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
5353	Reverse 2½ Goms. ½ Twists	-	3.3	3.1	-	-	3.4	3.2	-	-	-	3.4	-
5355	Reverse 2½ Goms. 2½ Twists	-	3.7	3.5	-	-	3.8	3.6	-	-	-	3.8	-
5371	Reverse 3½ Goms. ½ Twists	-	3.3	3.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5373	Reverse 3½ Goms. ½ Twist	-	-	3.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5375	Reverse 3½ Goms. 2½ Twist	-	-	4.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<hr/>													
5411	Inward Dive ½ Twist	1.9	1.6	1.5	-	1.9	1.6	1.5	-	2.0	1.7	1.6	-
5412	Inward Dive 1 Twist	2.1	1.8	1.7	-	2.1	1.8	1.7	-	2.2	1.9	1.8	-
5421	Inward Somersault ½ Twist	-	-	-	1.8	-	-	-	1.7	-	-	-	1.9
5422	Inward Somersault 1 Twist	-	-	-	2.0	-	-	-	1.9	-	-	-	2.1
5432	Inward 1½ Somersaults 1 Twist	-	-	-	2.3	-	-	-	2.4	-	-	-	2.7
5434	Inward 1½ Somersaults 2 Twists	-	-	-	2.7	-	-	-	2.8	-	-	-	3.1
5436	Inward 1½ Somersaults 3 Twists	-	-	-	3.4	-	-	-	-	-	-	-	-
<hr/>													
Amstland Group													
600	Amstland Dive	1.6	-	-	-	1.6	-	-	-	1.5	-	-	-
611	Amstland Forward ½ Somersault	2.0	1.9	1.7	-	2.0	1.9	1.7	-	1.8	1.7	1.5	-
612	Amstland Forward 1 Somersault	2.0	1.9	1.7	-	1.9	1.8	1.6	-	1.8	1.7	1.5	-
614	Amstland Forward 2 Somersaults		2.4	2.1	-		2.3	2.0	-		2.5	2.2	-
616	Amstland Forward 3 Somersaults		3.3	3.1	-			-					-
<hr/>													
621	Amstland Back ½ Somersault	1.9	1.8	1.6	-	1.9	1.8	1.6	-	1.7	1.6	1.4	-
622	Amstland Back Somersault	2.3	2.2	2.0	-	2.2	2.1	1.9	-	2.1	2.0	1.8	-
623	Amstland Back 1½ Somersaults	2.2	1.9	-		2.2	1.9	-		2.3	2.0	-	-
624	Amstland Back 2 Somersaults	3.0	2.8	2.5	-	2.9	2.7	2.4	-	3.1	2.9	2.6	-
626	Amstland Back 3 Somersaults		3.5	3.3	-		3.3	3.1	-			3.5	-
628	Amstland Back 4 Somersaults		4.7	4.5	-				-				-
<hr/>													
631	Amstland Reverse ½ Somersault	2.0	1.9	1.7	-	2.0	1.9	1.7	-	1.8	1.7	1.5	-
632	Amstland Reverse 1 Somersault		2.3	2.1	-		2.2	2.0	-		2.1	1.9	-
633	Amstland Reverse 1½ Goms.		2.3	2.0	-		2.3	2.0	-		2.4	2.1	-
634	Amstland Reverse 2 Goms.		2.9	2.6	-		2.8	2.5	-		3.0	2.7	-
636	Amstland Reverse 3 Goms.		3.6	3.4	-			3.2	-				-
638	Amstland Reverse 4 Goms.		4.8	4.6	-				-				-
<hr/>													
6122	Amstland Fwd Gom. 1½ Twist	-	-	-	2.6	-	-	-	2.5	-	-	-	2.4
6124	Amstland Fwd Gom. 2 Twists	-	-	-	2.9	-	-	-	2.8	-	-	-	2.7
6142	Amstland Fwd 2 Goms. 1 Twist	-	-	-	3.1	-	-	-	3.0	-	-	-	3.2
6144	Amstland Fwd 2 Goms. 2 Twists	-	-	-	3.4	-	-	-	3.3	-	-	-	3.5
6162	Amstland Fwd 3 Goms. 1 Twist	-	-	3.5	-				-	-	-	-	-
<hr/>													
6221	Amstland Back Gom. ½ Twist	-	-	-	1.8	-	-	-	1.7	-	-	-	1.6
6241	Amstland Back 2 Goms. ½ Twist	-	2.7	2.4	-	-	2.6	2.3	-	-	2.8	2.5	-
6243	Amstland Back 2 Goms 1½ Twists	-	-	-	3.2	-	-	-	3.1	-	-	-	3.3
6245	Amstland Back 2 Goms 2½ Twists	-	-	-	3.6	-	-	-	3.5	-	-	-	3.7
6247	Amstland Back 2 Goms 3½ Twists	-	-	-	4.0	-	-	-	-	-	-	-	-
6261	Amstland Back 3 Goms. ½ Twist	-	3.4	3.2	-	-	3.2	3.0	-	-	3.6	3.4	-
6263	Amstland Back 3 Goms 1½ Twists	-	4.2	4.0	-	-			-	-			-
6265	Amstland Back 3 Goms 2½ Twists	-	4.6	4.4	-	-			-	-			-