



AGU
パルクール
アジア
オンライン
コンペティション
第1回



ディレクティブ

- 改訂版 -

AGU加盟フェデレーションの皆様

AGU パルクール技術委員会は、**2024年4月20日から8月25日まで開催される**
PARKOUR ASIAN ONLINE COMPETITIONに参加するよう、貴連盟に要請いたします。
(当初の締め切りである7月10日は延長されました)。

種目	パルクール-フリースタイル男・女
ホスト・コミッション	AGUパルクール技術委員会 担当者 針谷 和昌 住所カタール ドーハ 22955 アル・ダフナ 5階 アルビーダ・タワー 電話番号+974 44944 133 携帯電話+8190 3100 1216 Eメール: hk@kju.jp ウェブサイト: https://agu-gymnastics.com/parkour-home/
組織委員会	AGUパルクール技術委員会 担当者審査課題=モハマド・アラッター 競技課題=キム・ジホ ビデオの形式等=モータセム・アルグウェリ FIGライセンス,日程&スケジュール=針谷和昌 Eメール: agu_pk@agu-gymnastics.com
AGU	アジア体操連盟 (AGU) 住所: カタール ドーハ 22955アル・ダフナ 5階アルビーダ・タワー 電話: +974 44944 133 ファックス: +974 44944 131 Eメール: info@agu-gymnastics.com ウェブサイト: www.agu-gymnastics.com
日程	2024年4月20日~ 8月25日
システム	インスタグラム URL: https://www.instagram.com/aguparkour?igsh=MTd4OWhydTB0M3ByYg==
年齢制限	大会開催年に17歳(2007年以前生まれ)。
FIGライセンス	すべての選手は、エントリー申請(2024年 8月15日 まで)を提出する前に、現在有効なFIGライセンスを取得していなければならない。
エントリー	NFを通じてFIGにアスリートとして登録する NFを通じてAGU PKCに参加

	<p>所定の申請書に記入 (指名登録) 2024年8月15日まで</p> <p>エントリー申請はこちらから https://eu.jotform.com/241608219518054</p> <p>大会インスタグラムへの動画掲載 (上記申請前でも可)</p>
<p>参加費</p>	<p>AGUパルクール技術委員会に参加料を振り込む。 参加費は選手1人につき30米ドル。 確定登録の2024年8月15日までに、エントリー料の100%を開催委員会に支払わなければならない。</p> <p>選手が所属するNFは、参加料をAGUの口座に振り込むこと。 振込先は下記の銀行口座情報を参照のこと。 銀行手数料は代表団が負担する。 (選手はエントリー等に必要な情報をNFに連絡すること)。</p> <p>*振込システムの都合により送金できない場合は、事前に送金方法を確認する必要がありますので、メール (agu_pk@agu-gymnastics.com) にてご連絡ください。</p>
<p>競技形式</p>	<p>大会は男女のファイナルで構成される。</p> <p>フリースタイル決勝 採点は、FIG/AGU ジャッジが審査基準セクションに定義された基準に基づいて評価する。ファイナルの最終順位表 (FIGジャッジの採点順位の平均) は、ファイナルの滑走終了時に決定される。</p> <p>ビデオ参加： 選手は指定のインスタグラム (https://www.instagram.com/aguparkour?igsh=MTd4OWHydTBoM3ByYg==) に動画を1本アップロードしなければならない： - 20秒から45秒の“未編集”ビデオ。ビデオには、明確なスタートとフィニッシュがなければならない。各ランの開始前に、各選手はスタートサイン (大会ロゴ=念のため最終ページに記載) を手に持ち、走行の開始前に映像が途切れることなく、期日内に走ったことを証明しなければならない。スタート標識の表示はランのタイミングとみなされる。このビデオはAGU審査員による評価に使用される。 - すべてのビデオは、競技の正式な開始後に撮影されなければならない。スタートサインは本資料後半の備考・スタートサイン(大会ロゴ)を参照。ビデオは2024年8月15日までに個人のインスタグラムにアップロードし、ハッシュタグ#AGUPKを付けて提出すること。この日以降に提出されたビデオは受理されない。 - 地面の硬さを判断する。マットレスやトランポリンなど、柔らかい地面の上で演技を行うと減点となる。例： 芝生<アスファルト - AGUは、本選にエントリーできる動画を決定する権利を有します。危険な滑走 (屋上滑走、ビル登り、一般市民</p>

	<p>への危険行為)、クローズドサイト(廃墟)の使用、違法行為、スポーツやAGUのイメージにそぐわない滑走の動画は認められません。その他、ビデオ除外につながる可能性のある項目:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. この文書に記載されている広告規定を尊重しないこと。 2. ビデオの音楽や背景音声に露骨な歌詞や言葉が含まれている場合。 3. 暴力、人種的、宗教的、政治的、性差別を賛美する広告など、社会のマナーや倫理的、道徳的な社会原則に反するビデオ背景。 4. パルクール委員会メンバーとAGUスタッフで構成される4名の審査委員会が、対象となるビデオを決定する。 <p>システム上Instagramに投稿できない場合は、メール (agu_pk@agu-gymnastics.com) にてご連絡ください。その後、AGUパルクール技術委員会まで動画をメールでお送りください。</p>
<p>規則</p>	<p>ビデオ・アドバイス</p> <p>ビデオ仕様: 解像度1080p コーデック:H264 ビットレート:10mb/s ◇20mb/s ビデオサイズ:最大150 MO</p> <p>オーディオ:コーデック AAC ou PCM / 最小192 kbit/s 周波数:48KHz</p> <p>一般的なアドバイス 撮影前に安全性とコンディションを確認すること。</p> <p>高品質のカメラを使う</p> <ul style="list-style-type: none"> - ビデオの質を確認してください。(現在、ほとんどの携帯電話は素晴らしい撮影能力を持っています)。 - 高解像度は映像をより良く見せる。 <p>太陽に向かって撮らない</p> <ul style="list-style-type: none"> - 景色が白飛びしないように、太陽がカメラの後ろにあることを確認する。 - 時間帯を考える価値がある:撮影は真昼間は少し難しいかもしれない。 <p>太陽が真上にあるとき</p> <ul style="list-style-type: none"> - ジャッジはアスリートの技術を見ることができなければならない! <p>注目を集める</p> <ul style="list-style-type: none"> - 最もパフォーマンスの高い動画は、最初から注目を集め

る。

ビデオを適切なサイズにする

- ビデオをアップロードしようとギリギリまで待って、幅が広すぎたり長すぎたりしてアップロードできないことに気づかないように。
- インスタグラムでは正方形（1:1）、横長（9:16）、縦長（4:5）の作品を推奨。

ビデオフォーマットは.MP4と.MOVです。

広告およびアパレル規則

参加選手のビデオは、広告が一切ないものでなければ受け付けられません。これは会場に関するものである。また、プロダクト・プレースメントも許可されません。プロダクト・プレースメントとは、ブランドの商品やサービスがビデオに登場し、アスリートが手に取ったり、見せたり、話したりする可能性がある広告の一形態です。

アパレル広告：選手は、競技着にスポンサーを表示することができる。ただし、挑発的な広告や、社会的マナー、倫理観、道徳観に反する広告は禁止する、

例：暴力、人種、宗教、政治、性差別を賛美する広告は禁止されています。

選手への広告掲載は3箇所可能です。シャツまたはタンク上の広告スペース

最大スペース-背景を含めて90平方cm、1回につき（最大2回）、少なくとも3cm離す。

または

最大スペース：背景を含めて130平方センチメートルを1回使用できます。

そして

ショーツまたはパンツに広告スペース：最大スペース90平方cm、1回限り使用可。

メーカーのロゴは、アパレルに表示することができる。以下のルールが適用される：

- ロゴの寸法は、小売販売される商品を識別するものと同じでなければならない、30平方cmを超えてはならない。
- 登録商標として通常使用されているロゴは、小売業において色や通常の配置で表示することができる。
- ウェア（Tシャツを除く）1着につき、商標（ロゴ）は1つしか使用できない。
- Tシャツにはメーカーのロゴを表示することができ、そのロゴは許可された最大広告スペースより大きくすることはできません。ロゴは各アイテムに2回表示することができます。

トレードマークやロゴとは異なる特別なメーカーのデザイン

を、ウェアの一部として競技服に使用する場合は、事前にAGUの承認を得なければならない。広告またはメーカーロゴ規定については、AGU宛にお送りください。回答には2週間を要する。

連絡先 : agu_pk@agu-gymnastics.com

国の識別：競技者は、広告およびメーカーのロゴに加えて、自国を示すものを提示することができる。これは、国旗（公式カラー）または国名（公式な3文字のNOC略称または完全なもの。）国章（NOCを含む）、紋章（その国に紋章がある場合）、または紋章を着用することもできる。

アスリート・アパレル

- 競技着は、いかなる状況においても、選手のパフォーマンスと実行を妨げず、すべての動作が完全に安全に実行できることを保証するものでなければならない。ルーズで追加的なものは認められない。
- 競技服には、戦争、暴力、宗教、政治、アルコール、性、薬物、その他攻撃的な題材をテーマにした文字、シンボル、絵などを描いてはならない。競技服にスパンコールをつけることは禁止されており、ジュエリーは選手のパフォーマンスを妨げたり、危険なものであってはならない。
- 選手はTシャツ、ポロシャツ、レオタード、セーター（袖の有無は問わない）を着用することができる。短パン、半ズボン、スウェットパンツ、ズボン（選手の安全を損なわないもの）、レギンスを着用することも自由である。服装は清潔で穴がなく、破れたり裂けたりしていないものでなければならない。

参加連盟

AGUは、優良な加盟連盟（パルクールが登録種目として指定されているか否かを問わない）を招待する。各連盟は以下の選手のみをエントリーすることができる。

有効なFIGライセンスを持っていること。選手1人につき30米ドルの参加費がかかる。連盟からの参加者数（男女）に制限はない。

財政的義務

AGUに対する金銭的債務（年会費、未払い請求書など）を履行していない連盟は、本大会への参加を認めない。

年齢制限

2024年時点で17歳以上であること。

責任

LOC、AGU、FIGは、事故や負傷が発生した場合、いかなる責任も負わない。各選手は、事故に対して必要な有効な保険に加入する責任を負う。

	<p>インスタグラム 各国連盟および選手は、大会のハッシュタグ「#AGUPK」を自身のインスタグラム・ページで使用することを強く推奨する。</p> <p>テレビ/ソーシャルメディア 国内選手のビデオは、非独占的に利用できる。各参加連盟は、自連盟の選手のビデオにアクセスできる。</p> <p>マーケティング この文書に記載されているAGU広告規定を遵守すること。すべての販売権はAGUに帰属します。</p> <p>規則 本大会は、本要項に記載された逸脱を除き、大会開催年に有効な以下のFIGルールに則って開催される： <ul style="list-style-type: none"> - 法令 - 倫理規定 - 行動規範 - ライセンス規則 - アンチ・ドーピング規則 - メディア・ルール およびその後のFIG執行委員会の決定。</p>
<p>審査基準</p>	<p>審査員 E審査員3名、D審査員3名の計6名。</p> <p>2024年に使用され、テストされた採点表（本書の補遺）が、この競技形式のために若干の修正を加えて本大会に使用される。審査の精神は、過去のFIGワールドカップで使用されたCode of Pointsと直接関連するものである。</p> <p>▶実施（15点）</p> <p>安全（9） 選手自身を危険にさらすことなく、静かに着地する安全でクリーンな走り。 両足でコントロール。長持ちすることが鍵。</p> <p>安全（6） 上記に該当しない場合は、以下のように控除する： <ul style="list-style-type: none"> - 足から着地 ○ 小さな問題につき <ul style="list-style-type: none"> -0.1 から -1 ○ より大きな問題 <ul style="list-style-type: none"> -1.1 から -2 - 明らかに足が床に着いていない -6 </p> <p>着地の質（3） 着地は評価され、その質に応じてポイントが与えられる： <ul style="list-style-type: none"> - 着陸不良 <ul style="list-style-type: none"> 0~0.5 - ミディアム・ランディング <ul style="list-style-type: none"> 0.6から1.5 </p>

	<p>- 良い着地 1.5から3</p> <p>フロー (6) 止まったり、よどんだり、ためらったりすることなく、滑らかにつながった動き。リズムが重要。</p> <p><u>フロー (5)</u> 上記に該当しない場合は、以下のように控除する： - スタッーステップ(小刻みに細かく足を踏み替えるステップ) o 1回につき -0.1 から -0.5 - フルストップ o 1回につき -1 から -4</p> <p><u>フローの質 (1)</u> 走りの全体的な流れが評価され、その質に応じてポイントが与えられる： - 流れの悪さ 0~0.2 - 中流 0.3から0.7 - 良い流れ 0.8~1</p> <p>▶難度 (15点以上) <u>総合難度 (15以上)</u> 可能な限り難しいランが望まれる。3つのベストDスコアがこの基準の最終スコアに加算される。</p> <p><i>*最後にトリックの表が付されている。</i></p> <p>フリースタイルランキングのタイプレール (FIGジャッジの得点のみ使用) ファイナルズで同ポイントの場合は、以下の基準で順位を決定する： 1.実行」のスコアが高いほど 2.それでも同点の場合は、同点は解消されない。</p> <p>賞金について それでも同順位の場合は、同順位の賞金を加算し、同順位の数で割る。</p>
<p>デレゲーションサイズ</p>	<p>制限はない。</p>
<p>暫定スケジュール</p>	<p>2024年4月20日 出願開始 2024年8月15日 ビデオ投稿締め切り 2024年8月15日 応募締切 2024年8月15日 エントリー費振込期限 2024年8月25日 成績発表・表彰</p>
<p>イベント管理</p>	<p>AGUパルクール技術委員会</p>

保険	パフォーマンスに対する保険をかけるのは、参加選手とそのNFの責任である。	
キャンセルポリシー	その結果、選手が出場しなかった場合、参加料は返金されない。	
賞金 特別賞	<p>各種目上位3名に賞金 賞金は1位から3位まで授与されるが、金額はエントリー数によって決定される。</p> <p>最多いいね！アワード 2024年8月15日までにAGUパルクールInstagramに投稿された動画の「いいね！」が最も多かった選手を表彰する！ただし、大会終了時の2024年8月15日までに正しくエントリーされた選手が対象となります。</p>	
銀行口座情報	<p>IBAN：(QA53 QNBA 0000 0000 0787 0160 7600 1) 銀行名：カタール国立銀行 (QNB) スウィフトコード：QNBAQQA 口座名アジア体操連盟</p> <p>参加連盟は、銀行送金に関わるすべての銀行手数料を負担する責任がある。</p>	
締め切りの概要	<p>応募動画 * 上記登録前でも掲載可能です。</p> <p>FIGアスリート登録・登録番号取得</p> <p>指名登録フォーム</p> <p>AGU に支払われるエントリーフィー (NF より)</p>	<p>2024年8月15日以前</p> <p>2024年8月15日以前</p> <p>2024年8月15日以前</p> <p>2024年8月15日以前</p>

東京
2024年6月28日

針谷 和昌



AGU パルクール
技術委員会委員長

備考

スタートサイン(大会ロゴ)



-



PK CODE OF POINTS 2022-2024 – TABLE OF TRICKS 2024

REFERENCE LIST FOR E AND D SCORE

FIG PARKOUR FREESTYLE JUDGING 2024

Reference List (E-score)

Safety (9 points)

Safety (6 points)

Deduction [points]	Reason	Example
0	no problems	Clean run
0.1 to 1 per problem	small problems	Little slip, stumble
1.1 to 3 per problem	bigger problems	Fall after landing on feet, hit the wall after a trick
6	Feet do not obviously touch the floor first	Landing flat on the stomach

Landing Quality (3 points)

Reward [points]	Reason	Example
0 to 0.5 overall	Poor landings	Noisy landings, out of body-axis, unnecessary use of other body parts, not absorbing energy
0.6 to 1.5 overall	Medium landings	In-between ⚡
1.6 to 3 overall	Good landings	Quiet and soft landings absorbing the necessary energy to protect the body and continue the run. Clean body-axis.

Flow (6 points)

Flow (5 points)

Deduction [points]	Reason	Example
0	no problems	Fluid run
0.1 to 0.5 per occasion	stutter steps	Stutter steps and extra swings
1 to 5 per occasion	full stop	When the body comes to a rest

Flow Quality (1 point)

Reward [points]	Reason	Example
0 to 0.2 overall	Poor flow	Lack of energy absorption and use of movement directions. Lots of hesitation, stutter steps and even stops
0.3 to 0.7 overall	Medium flow	In-between ⚡
0.8 to 1 overall	Good flow	Smoothly connected run with a good rhythm. Moves are used absorb, transform and guide the energy from the run.

Reference List (D-score) – Men – table of tricks

The *Reference List* (RL) includes guiding values for elements in their most basic form. The job of the judges is, to identify the element and adjust its value according to *Scaling**

Element category	Points	Examples
<i>Running</i>	0	
<i>PK Basics</i>	0.1	Stride, Drop, Precision Jump, Safety Vault
	0.2	Plyo, Speed Vault
	0.3	Tic Tac, Lazy Vault, Thief Vault
	0.4	Side Vault, Pole Swing
	0.5	Pop Vault, Splat, Roll, Gate Vault
	0.6	Wallrun, Arm Jump, Tap Swing, Kong Vault, Turn Vault, Reverse Vault, Kash Vault, Dash Vault, Underbar
	0.7	
<i>FR Basics</i>	0.8	Cartwheel, Swing 180, Rail Flare (Italian Job)
	0.9	Safety Spin, Pistol Spin,
	1	Palmspin, Fronthandspring
<i>Single Flips</i>	1.1	Swing Gainer, Wallspin, Reverse Wallspin, Backhandspring, Climb up
	1.2	Wall Backflip, Frisbee, Dyno, Butterfly
	1.3	Baby Giant
	1.4	Caster Gainer, Aerial
	1.5	Backflip, Frontflip, Sideflip,
	1.6	
<i>Single Twists</i>	1.7	Swing Frontflip, A-180, B-360
	1.8	Backflip 360, Palm Backflip, Swing Sideflip, Tunnel Sideflip,
	1.9	
	2	Gainer, Gaet Pimp Backflip, Frontflip 360, Wall Inward Frontflip, Swing Frontflip 180, Wall Inward Sideflip, Cork, Giant
	2.1	Swing Gainer 360
	2.2	
	2.3	One Step Palm Backflip, Cast Away Backflip,
	2.4	Hang Cast Backflip, Looser Sideflip, Sideflip 360, Swing Cast Away Backflip, Crok
	2.5	
	2.6	Looser Frontflip, Pimp Backflip, Crok TD
<i>Double Twists</i>	2.7	A-540, B-720, Gainer 360, Roll Bomb
	2.8	
	2.9	A-720, Swing Counter Sideflip, Ginger, Lazy Sideflip
	3	Backflip 720
	3.1	
	3.2	Swing Counter Frontflip, Double Cork, Wall Gainer,
	3.3	Frontflip 720, Sideflip 720, Gaet Pimp Backflip 360
	3.4	
	3.5	Wall Backflip 720
	3.6	Kong Gainer, Palm Backflip 360, Kip 180 Gainer
	3.7	
3.8	Swing Gainer 720, Crok 720	
3.9	Wall Inward Side 360, Gargoyle Gainer	
4		
<i>Triple Twists and double flips</i>	4.1	Swing Double Gainer, Swing Cast Away Backflip 360
	4.2	
	4.3	
	4.4	Cast Gainer, Double Sideflip, Tsukahara/Cartahara, Macaco-in, Wall Gainer 360

	4.5	Double Frisbee, Double Pistol Frisbee
	4.6	
	4.7	Caster Double Gainer, Gainer 720
	4.8	
	4.9	
	5	Double Backflip, Backflip 1080,
	5.1	Swing Double Gainer 360, Triple Cork, A-180-in-Backflip-out, Tsukahara 360, 360 Kong Gainer, Gaet Pimp Double Backflip
	5.2	
	5.3	Double Frontflip, Kong Gainer 360
	5.4	
	5.5	
	5.6	Double Backflip 360, Crok 1080
	5.7	Two Step Wall Double Backflip,
	5.8	
	5.9	Swing Cast Away Backflip Regrab
	6	Swing Gainer 1080, One Step Wall Double Backflip
	6.1	
	6.2	
	6.3	
	6.4	
	6.5	Swing Double Gainer 720,
	6.6	
	6.7	
	6.8	Swing Cast Away Double Backflip, Double Palm Flip
	6.9	
	7	
	7.1	
Quadruple Twists and Triple Flips	7.2	Swing Triple Gainer, Swing Miller
	7.3	
	7.4	
	7.5	Backflip 1440,
	7.5+	

Note!

- (1) Only landings where feet obviously touch the floor first will be considered.
- (2) If a tick is repeated its value decreases by 0.5.

Reference List (D-score) – Women – table of tricks

Element category	Points	Examples
<i>Running</i>	0	
<i>PK Basics</i>	0.1	Stride
	0.2	Drop
	0.3	Precision Jump, Safety Vault
	0.4	Plyo, Speed Vault
	0.5	Tic Tac, Lazy Vault
	0.6	Thief Vault
	0.7	Side Vault, Pole Swing
	0.8	Pop Vault, Splat, Roll, Gate Vault
	0.9	
	1	
	1.1	Wallrun, Arm Jump, Tap Swing, Kong Vault, Turn Vault, Reverse Vault, Kash Vault, Dash Vault, Underbar
<i>FR Basics</i>	1.2	Cartwheel, Swing 180, Rail Flare (Italian Job)
	1.3	
	1.4	Safety Spin, Pistol Spin,
	1.5	Palmspin, Fronthandspring
	1.6	
<i>Single Flips</i>	1.7	Swing Gainer, Wallspin, Reverse Wallspin, Backhandspring, Climb up
	1.8	Wall Backflip, Frisbee, Dyno, Butterfly
	1.9	
	2	Baby Giant
	2.1	Caster Gainer, Aerial
	2.2	
	2.3	Backflip, Frontflip, Sideflip,
	2.4	
	2.5	
<i>Single Twists</i>	2.6	Swing Frontflip, A-180, B-360
	2.7	Backflip 360, Palm Backflip, Swing Sideflip, Tunnel Sideflip,
	2.8	
	2.9	
	3	Gainer, Gaet Pimp Backflip, Frontflip 360, Wall Inward Frontflip, Swing Frontflip 180, Wall Inward Sideflip, Cork, Giant
	3.1	
	3.2	Swing Gainer 360
	3.3	
	3.4	
	3.5	One Step Palm Backflip, Cast Away Backflip,
	3.6	Hang Cast Backflip, Looser Sideflip, Sideflip 360, Swing Cast Away Backflip, Crok
	3.7	
	3.8	
	3.9	Looser Frontflip, Pimp Backflip, Crok TD
	4	
<i>Double Twists</i>	4.1	A-540, B-720, Gainer 360, Roll Bomb
	4.2	
	4.3	
	4.4	A-720, Swing Counter Sideflip, Ginger, Lazy Sideflip
	4.5	Backflip 720
	4.6	
	4.7	
	4.8	Swing Counter Frontflip, Double Cork, Wall Gainer,
	4.9	
	5	Frontflip 720, Sideflip 720, Gaet Pimp Backflip 360
	5.1	

	5.2	
	5.3	Wall Backflip 720
	5.4	Kong Gainer, Palm Backflip 360, Kip 180 Gainer
	5.5	
	5.6	
	5.7	Swing Gainer 720, Crok 720
	5.8	
	5.9	Wall Inward Side 360, Gargoyle Gainer
	6	
	6.1	
Triple Twists and double flips	6.2	Swing Double Gainer, Swing Cast Away Backflip 360
	6.3	
	6.4	
	6.5	
	6.6	Cast Gainer, Double Sideflip, Tsukahara/Cartahara, Macaco-in, Wall Gainer 360
	6.7	
	6.8	Double Frisbee, Double Pistol Frisbee
	6.9	
	7	
	7.1	Caster Double Gainer, Gainer 720
	7.2	
	7.3	
	7.4	
	7.5	Double Backflip, Backflip 1080,
	7.5+	

Note!

- (1) Only landings where feet obviously touch the floor first will be considered.
- (2) If a tick is repeated its value decreases by 0.5.

***Scaling:**

The moves in the *table of tricks* are ranked by their technical difficulty in their most basic form. The judges will upscale the in the following situations:

Situation	Example
Placement	Performing a <i>Backflip</i> on a tiny ledge will score it higher than performing the <i>Backflip</i> on the floor
Form	Pike, Pistol, Layout, Spider, Stall, etc. can make an element scoring higher
Entry	A <i>Double Swing Gainer</i> out of a <i>Giant</i> counts more than a <i>Double Swing Gainer</i> out of a support position or <i>Bar Kip</i>
Exit	A <i>Sideflip precision</i> to a bar scores higher than a <i>Sideflip</i> off a box

Note!

- (1) More than one situation can be applied to one element.