

SEZIONE TRAMPOLINO ELASTICO

ESTRATTO DEL CODICE DEI PUNTEGGI INTERNAZIONALE 2013-2016 CON ADATTAMENTI AL REGOLAMENTO F.G.I.

A. PARTE GENERALE

1. GARA INDIVIDUALE

1.1 Le competizioni di Trampolino comprendono 3 esercizi di 10 elementi ciascuno.

■ ■ A livello nazionale le competizioni comprendono generalmente 2 soli esercizi. Fanno eccezione gli Assoluti in cui è previsto anche un esercizio di finale.

1.1.1 Un esercizio al Trampolino è caratterizzato dall'altezza, da salti continui e ritmici, con arrivo in piedi, in posizione di pancia, di schiena o seduta, senza esitazioni o "candele" intermedie.

1.1.2 Un esercizio al Trampolino deve essere costruito in modo da mostrare una varietà di salti in avanti e in dietro con o senza avvitamanti. L'esercizio deve dimostrare buon controllo, forma, esecuzione, altezza e mantenimento della stessa.

1.2 Qualificazioni

1.2.1 Nelle qualificazioni si eseguono 2 esercizi. Il primo comprende dei requisiti speciali (§ 5.1.1); il secondo è un esercizio libero (§ 5.1.3).

■ ■ Vedi programma tecnico per ogni categoria d'età, in alcuni casi sono previsti dei requisiti minimi anche per il secondo esercizio.

1.2.1.1 Le Federazioni, per quanto concerne le gare sotto la loro autorità, sono libere di imporre un esercizio obbligatorio al posto del primo esercizio (§16.1.10)

■ ■ Nella GpT sono previsti degli esercizi obbligatori. Vedi programma tecnico GpT – TE

1.2.2 L'ordine di partenza delle qualificazioni è deciso da un'estrazione. I ginnasti saranno divisi in gruppi di non più di 16 atleti, ed ogni gruppo eseguirà sia il primo sia il secondo esercizio prima dell'inizio del gruppo successivo.

1.2.3 ...

1.3 Finali

1.3.1 In finale si esegue 1 esercizio libero (§ 5.1.3).

1.3.2 I ginnasti (coppie nel caso di competizioni di Sincronizzato) con i migliori 8 punteggi delle qualificazioni vanno in finale. Vedi anche Reg. Tecnico TRA- Sezione 4 .

■ ■ A livello nazionale la finale è prevista solo gli Assoluti – Vedi Norme Tecniche

1.3.2.1 ... I ginnasti iniziano la finale con un punteggio di zero.

1.3.3 L'ordine di partenza della finale è in ordine di merito. Il ginnasta con il punteggio di qualificazione più basso partirà per primo. In caso di parità vedi Reg. Tecnico TRA- Sezione 4 – § 4.3.1.1.

2. GARA A SQUADRE

...

3. GARA DI SINCRONIZZATO

3.1 Una coppia di sincronizzato consiste di due ginnaste femmine o due ginnasti maschi.

3.2 Un ginnasta può gareggiare in una sola coppia di sincronizzato.

3.3 Le gare di sincronizzato consistono di un turno di qualificazione e di una finale (§ 1).

■ ■ A livello nazionale per il sincronizzato sono attualmente previsti solo agli Assoluti – Vedi Norme Tecniche

3.4 I componenti di una coppia devono eseguire lo stesso elemento nello stesso momento (vedi anche § 16.1.9.1) e devono partire rivolti nella stessa direzione. Non è necessario che svolgano gli avvitamenti nella stessa direzione.

4. VINCITORE

4.1 Il vincitore è il ginnasta o coppia o squadra con il più punteggio più alto ottenuto in finale.

■ ■ A livello nazionale, ad eccezione degli Assoluti, il vincitore è il ginnasta con il punteggio totale più alto ottenuto nei due esercizi di gara

4.2 ...

5. ESERCIZI

5.1 Ogni esercizio è composto di 10 elementi.

5.1.1 Il primo esercizio comprende sia elementi liberi che requisiti speciali. L'ordine in cui gli elementi sono eseguiti è a discrezione del ginnasta (vedi § 7.3 e le eccezioni § 1.2.1.1). Per questo esercizio si considera solo il punteggio dell'esecuzione, più il tempo di volo (vedi eccezioni § 5.3).

5.1.2 I cambiamenti e i requisiti speciali saranno pubblicati dal comitato tecnico attraverso l'ufficio FIG almeno un anno prima, appena dopo i Campionati del Mondo e saranno validi dal primo di Gennaio.

■ ■ A livello nazionale saranno pubblicati annualmente dalla F.G.I.

5.1.3 Il secondo esercizio e quello della finale sono esercizi liberi in cui al punteggio dell'esecuzione si somma il valore della difficoltà, il tempo di volo ottenendo così il punteggio totale dell'esercizio.

...

■ ■ A livello nazionale in alcuni casi anche per il secondo esercizio sono previsti requisiti minimi

5.2 Non sono concessi secondi tentativi.

5.2.1 Se un ginnasta è evidentemente disturbato durante un esercizio (attrezzatura difettosa o sostanziale disturbo esterno) il Presidente di Giuria (di seguito CJP) può autorizzare un secondo tentativo. L'abbigliamento del ginnasta non può essere considerato come "attrezzatura".

5.2.2 Applausi, rumore del pubblico e simili generalmente NON costituiscono un disturbo.

5.3 Durante gli eventi FIG, le gare internazionali della categoria seniores, e

■ ■ a livello nazionale nel Campionato Individuale L1 (categorie Junior e Senior)

negli esercizi di qualificazione, oltre ai § 1.2 - 5.1.1 – 5.1.2 – e 5.1.3, devono essere soddisfatti altri requisiti:

5.3.1 Il primo esercizio di qualificazione include elementi di cui si conta il valore della difficoltà. La difficoltà di questi elementi verrà sommata al punteggio dell'esecuzione. Il numero di detti elementi sarà stabilito dal CT del TRA (vedi Appendice K e 5.1.2.)

■ ■ 2 elementi sia per la categoria Junior sia per la categoria Senior (Campionato L1)

5.3.2 Nel secondo esercizio di qualificazione non può essere ripetuto nessuno degli elementi di cui è già stata calcolata la difficoltà nel primo esercizio, altrimenti la loro difficoltà non sarà calcolata nel secondo esercizio (vedi § 15.4).

■ ■ requisito valido solo per la categoria Senior (Campionato L1)

5.3.3 ... nell'esercizio della finale tutti gli elementi sia del primo sia del secondo esercizio possono essere ripetuti.

6. ABBIGLIAMENTO DI GINNASTI E SPOTTERS

6.1 Ginnasti maschi

- Body senza maniche o a mezze maniche
- Pantaloni in un solo colore, non nero o colori scuri, o pantaloni corti da ginnastica, scarpette o calze dello stesso colore dei pantaloni o bianche

6.2 Ginnaste femmine

- Body con o senza maniche (deve essere aderente)
- Può essere indossata una calzamaglia lunga (deve essere aderente)
- Qualsiasi abbigliamento che non sia aderente non è consentito
- Scarpette da trampolino e/o calze bianche
- Per motivi di sicurezza non è consentito alcun copricapo

6.3 Durante le competizioni è vietato indossare orologi e gioielli. Anelli senza pietre possono essere indossati se fissati con del cerotto a nastro. Bendaggi, taping e altri ausili non devono essere colorati, ma di colore beige.

6.4 Ogni violazione dei § 6.1 – 6.2 – 6.3 può causare una detrazione di 0,1 dal punteggio totale di qualunque esercizio in cui si è verificata la violazione. La decisione in merito è presa dal CJP.

6.5 Squadre

I membri di una squadra o di una coppia di sincronizzato devono usare la stessa uniforme, identica in colore e disegno. In caso contrario saranno squalificati dall'evento, questa decisione è presa dal CJP.

6.6 Stemma Nazionale o Federale

Agli eventi FIG devono essere indossati emblemi o stemmi nazionali, (questo deve rispettare i regolamenti FIG per abbigliamento e pubblicità) altrimenti ci sarà una penalità di 0,2 detratta dal punteggio totale degli esercizi nei quali si è verificata la violazione. Questa decisione è presa dal CJP.

- ■ A livello nazionale l'atleta deve applicare sull'abbigliamento di gara il distintivo dell'A.S. per la quale gareggia secondo quanto previsto dalle vigenti norme sulla pubblicità e fatti salvi i diritti derivanti alle Forze Armate dalle convenzioni con la F.G.I.
Qualora tale obbligo non fosse rispettato il CJP applicherà una penalità di p. 0,30 sul punteggio totale acquisito dall'atleta o dalla rappresentativa (ad entrambi qualora la gara preveda classifiche individuale e per rappresentativa);

6.7 Spotters

Tuta e scarpe da ginnastica.

7. CARTE DI GARA

7.1 Gli elementi del primo esercizio devono essere scritti sulla carta di gara. Ognuno degli elementi richiesti (vedi § 5.1.1e 5.3.1) deve essere contrassegnato da un asterisco (*). Anche gli elementi del secondo esercizio devono essere scritti sulla carta di gara con il valore della difficoltà di ognuno.

7.1.1 Le carte di gara possono essere scritte solo con il sistema numerico F.I.G. o con la terminologia riconosciuta, altrimenti non saranno accettate (vedi parte III:I. E K...). ...

7.2 Le carte di gara devono essere consegnate nel luogo ed all'orario indicato dal comitato organizzatore, altrimenti al ginnasta non sarà consentito di prendere parte alla gara. ...

- ■ Le carte di gara devono essere consegnate al momento del controllo tessere direttamente al giudice alla difficoltà

7.3 Nel primo esercizio il ginnasta dovrebbe eseguire gli elementi come indicati sulla Carta di Gara. Ogni elemento o requisito mancante, risulterà in una detrazione di punti 1.0 per ognuno degli elementi o requisiti mancanti, da parte di ogni giudice all'esecuzione (vedi 21.4.4). Tali cambiamenti saranno registrati sulla carta di gara dal giudice alla difficoltà.

7.3.1 Nel caso in cui un esercizio obbligatorio sia adottato al posto del primo esercizio, qualunque cambiamento causerà l'interruzione dell'esercizio (vedi § 16.1.10).

- ■ GpT

7.4 Sia nel secondo esercizio di qualificazione che nell'esercizio di finale sono consentiti cambi, sia degli elementi sia dell'ordine in cui sono scritti sulla carta di gara, senza penalità.

8. TRAMPOLINI

8.1 Vedi le Norme FIG per i Trampolini.

9. REQUISITI DI SICUREZZA

9.1 Vedi Regolamento Tecnico TRA, Sez. 4 Regola 5.1.

9.1.1 Un ginnasta può avere 1 o 2 spotters personali, che prenderanno il posto di altrettanti spotters dell'organizzazione. Non devono mai esserci più di 4 spotters intorno al trampolino.

9.1.2 Il tappetino per l'assistenza può essere usato solo dallo spotter personale del ginnasta.

10. SEGRETERIA DI GARA

...

11. GIURIA SUPERIORE E GIURIA DI APPELLO

...

B. PROCEDURA DI GARA

12. RISCALDAMENTO

12.1 L'attrezzatura selezionata per la competizione dev'essere a disposizione in campo di gara almeno 2 ore prima dell'inizio della competizione stessa per consentire ai ginnasti di riscaldarsi sull'attrezzatura di gara. (vedi reg 4.11.6 c) del TR sez1

12.2 Appena prima del turno di qualificazione e prima della finale ogni ginnasta avrà a disposizione circa 30 secondi (1 passaggio) di riscaldamento sull'attrezzatura di gara. Se il ginnasta supera questo tempo il CJP indicherà al Segretario di gara di detrarre dal punteggio totale dell'esercizio seguente punti 0.3 (vedi § 20.13).

12.2.1 Il riscaldamento sull'attrezzatura di gara può essere eliminato se un'equivalente attrezzatura viene fornita in una stanza adiacente che abbia almeno 8 metri di altezza.

■ ■ A livello nazionale il riscaldamento avviene sull'attrezzatura di gara con modalità variabili a seconda del numero di iscritti e della tipologia di gara.

13. INIZIO DI UN ESERCIZIO

13.1 Ogni ginnasta partirà al segnale dato dal CJP.

13.2 Dopo che il CJP avrà dato il segnale (secondo § 13.1), il ginnasta dovrà iniziare il primo elemento entro 1 minuto, altrimenti ci saranno le seguenti detrazioni da parte di ogni giudice all'esecuzione (vedi § 21.4.3):

- 61 secondi: detrazione di punti 0.1
- 91 secondi: detrazione di punti 0.2
- 121 secondi: detrazione di punti 0.3

Se il limite di tempo è superato a causa di difetti dell'attrezzatura o altre cause di forza maggiore non sarà applicata nessuna detrazione. La decisione in merito è presa dal CJP.

13.3 In caso di falsa partenza il ginnasta potrà ripartire su indicazione del CJP.

14. POSIZIONI RICHIESTE DURANTE UN ELEMENTO

14.1 In tutte le posizioni i piedi e le gambe devono essere uniti e le punte dei piedi tese (ad eccezione del carpiato divaricato).

14.2 Secondo le richieste dell'elemento, il corpo dovrà essere raggruppato, carpiato o teso.

14.3 Nelle posizioni raggruppata e carpiata le cosce devono essere vicine al busto, salvo che nelle fasi di avvistamento dei salti multipli (vedi § 14.7).

14.4 Nella posizione raggruppata le mani devono toccare sotto le ginocchia salvo che nelle fasi di avvistamento dei salti multipli (vedi § 14.7).

14.5 Le braccia devono essere tese e aderenti al corpo quando possibile.

14.6 Requisiti minimi per definire le posizioni:

14.6.1 Posizione Tesa: l'angolo tra busto e cosce deve essere superiore a 135° .

14.6.2 Posizione Carpiata: l'angolo tra il busto e le cosce dev'essere minore o uguale a 135° e l'angolo tra cosce e gambe dev'essere maggiore di 135° .

14.6.3 Posizione Raggruppata: l'angolo tra il busto e le cosce dev'essere minore o uguale a 135° e l'angolo tra cosce e gambe dev'essere minore o uguale a 135° .

14.7 Nei salti multipli con avvistamento, le posizioni raggruppata e carpiata possono essere modificate durante l'avvistamento, come esposto nei disegni della Parte II: Disegni (posizioni puck e pike negli avvistamenti).

15. RIPETIZIONE DEGLI ELEMENTI*

15.1 Durante un esercizio nessun elemento può essere ripetuto. La ripetizione di un elemento durante il primo esercizio causerà una detrazione di punti 1.0 da parte di ogni giudice all'esecuzione per ogni ripetizione (vedi § 21.4.5). Se la ripetizione avviene durante il secondo esercizio la difficoltà dell'elemento ripetuto non sarà considerata.

15.2 Elementi con lo stesso numero di rotazioni ma eseguiti in posizione raggruppata, carpiata e tesa sono considerati salti diversi e non come ripetizioni.

15.2.1 Le posizioni raggruppata e puck sono considerate uguali.

15.3 Salti multipli (di più di 630°) con lo stesso numero di avvistamenti e lo stesso numero di rotazioni non sono considerati uguali se gli avvistamenti sono posti in fasi diverse (vedi Parte II: 1.A).

15.4 Agli eventi FIG nessuno degli elementi la cui difficoltà è stata calcolata nel primo esercizio può essere ripetuto nel secondo esercizio di qualificazione (vedi § 5.3.2), altrimenti la difficoltà dello stesso non sarà calcolata nel secondo esercizio.

 Valido per la categoria Senior nel Campionato L1

16. INTERRUZIONE DI UN ESERCIZIO

16.1 Un esercizio si considera interrotto se il ginnasta:

16.1.1 atterra in modo evidente sul telo del trampolino con un piede prima dell'altro

16.1.2 non sfrutta l'elasticità del telo dopo l'atterraggio per l'immediata esecuzione dell'elemento successivo

16.1.3 esegue una candela intermedia

16.1.4 atterra su una qualunque parte del corpo che non siano piedi, sedere, pancia o schiena

16.1.5 esegue un elemento incompleto

16.1.6 tocca qualunque cosa, ad eccezione del telo del trampolino, con qualunque parte del corpo

16.1.7 è toccato da uno "spotter" o dal tappetino dello "spotter"

16.1.8 lascia il trampolino per instabilità

16.1.9 esegue un elemento differente da quello del partner nel sincro

16.1.9.1 è più di ½ elemento avanti rispetto al suo partner nel sincro (si considererà come se avessero eseguito elementi diversi)

16.1.10 Non esegue un esercizio obbligatorio (vedi § 1.2.1.1) usando gli elementi richiesti nella sequenza prescritta

16.2 L'elemento in cui avviene l'interruzione non è considerato (ovvero sono valutati gli elementi fino a quello precedente l'elemento in cui avviene l'interruzione).

16.3 Un ginnasta sarà giudicato solo sul numero di elementi completati sul telo del trampolino.

16.4 Il CJP decide il punteggio di partenza.

17. FINE DI UN ESERCIZIO

17.1 L'esercizio deve terminare sotto controllo, in posizione verticale, con entrambe i piedi sul telo del trampolino, altrimenti ci sarà una penalità (vedi § 21.3.2).

17.2 Dopo l'atterraggio finale sul telo, il ginnasta deve stare eretto e mostrare stabilità per circa 3 secondi, altrimenti ci sarà una detrazione per mancanza di stabilità (vedi § 21.3.2).

17.3 Nella gara individuale al ginnasta è permesso fare una candela (out bounce) dopo l'ultimo elemento usando l'elasticità del telo.

17.4 Nelle gare sincro, entrambi i ginnasti possono fare una candela aggiuntiva posizione tesa (out bounce) dopo l'ultimo elemento oppure fermarsi entrambi, altrimenti ci sarà una detrazione di punti 0,2 dai giudici al sincronismo (vedi § 24.3.3). Questa decisione è presa dal CJP.

17.5 Se un ginnasta esegue più di 10 elementi, sarà fatta una detrazione di punti 1.0 (vedi 21.4.2) per ogni giudice all'esecuzione.

18. CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Si usano 4 tipi di punteggi: 'D', totale dei gradi di difficoltà in un esercizio, 'E' che è il totale dato dal giudice all'esecuzione in un esercizio, 'T' che è il tempo di volo e 'S' che è il punteggio per il sincro.

18.1 Difficoltà

Di principio non ci sono limitazioni alla difficoltà di un elemento singolo, fanno eccezione i Giochi Olimpici Giovanili e le gare giovanili e juniores (vedi FIG B e regolamento WAGC). Si possono eseguire elementi con difficoltà superiore ma la difficoltà assegnata per quell'elemento sarà comunque quella massima consentita dalla categoria di appartenenza.

■ ■ Secondo il programma tecnico 2015:

■ ■ Allievi 3° fascia: 0.7

■ ■ Allievi 2° fascia: 1.1

■ ■ Allievi 1° fascia: 1.5 (WAGC 11-12 anni)

■ ■ Junior (1° e 2° fascia) campionato L2: 1.5

■ ■ Senior campionato L2: 1.7

■ ■ Junior 1° fascia campionato L1: 1.7 (WAGC 13-14)

■ ■ Junior 2° fascia campionato L1: 1.8 (WAGC 15-16 / 17-18 / FIG B)

■ ■ Senior campionato L1: NO LIMITE

18.1.1 La difficoltà di ogni elemento è calcolata sulla base dai gradi di rotazione e dal numero di avvitamenti che costituiscono il salto.

18.1.1.1 1/4 di salto (90°) 0.1

18.1.1.2 salti singoli completi (360°) 0.5

18.1.1.3 salti doppi completi (720°) 1.0

18.1.1.4 salti tripli completi (1.080°) 1.6

18.1.1.5 salti quadrupli completi (1.440°) 2.2

18.1.1.6 ½ avvitamento (twist) (180°) 0.1

18.1.2 Salti laterali, elementi senza avvitamento (asse longitudinale) o rotazione (asse trasversale), non hanno valore di difficoltà.

18.1.3 In elementi che combinano rotazione ed avvitamento la difficoltà è data dalla somma del valore delle rotazioni e degli avvitamenti.

18.1.4 Salti singoli di 360-630° senza avvitamenti, eseguiti in posizione carpiata o tesa, riceveranno un bonus di punti 0.1.

18.1.5 Salti multipli di 720° o più, con o senza avvitamento, eseguiti nella posizione tesa o carpiata, riceveranno un bonus di punti 0.1

18.2 Metodo di calcolo del punteggio

18.2.1 La valutazione di esecuzione, difficoltà e sincronismo è fatta in decimi di punto. Il tempo di volo è valutato in 1/1000 ARROTONDATI A 5/1000 (vedi appendice m).

18.2.2 I giudici devono scrivere le loro detrazioni indipendentemente uno dall'altro.

18.2.3 Su segnalazione del CJP tutti i punteggi devono essere esposti simultaneamente.

18.2.4 Se uno dei giudici all'esecuzione o al sincronismo non espone il punteggio al segnale del CJP, la media degli altri punteggi sarà presa al posto del punteggio mancante. La decisione in merito è presa dal CJP.

18.2.5 Calcolo del punteggio per l'esecuzione

18.2.5.1 Le detrazioni per scarsa esecuzione e le detrazioni aggiuntive, su indicazione del CJP come da § 21.4, sono effettuate a partire dal punteggio massimo, che sia 10.00 o il punteggio indicato dal CJP (vedi § 16.4).

18.2.5.2 Nelle competizioni individuali il punteggio più alto e quello più basso dei 5 all'esecuzione sono eliminati ed i restanti 3 sono sommati per dare il punteggio dell'esecuzione per un esercizio (E+E+E). (...)

■ ■ In presenza di giurie ridotte con solo 3 giudici all'esecuzione, il punteggio più alto ed il punteggio più basso sono eliminati ed il punteggio restante (mediano) è moltiplicato per 3 per dare il punteggio dell'esecuzione.

18.2.5.3 Nella competizione sincro, il punteggio più alto e il più basso dei 4 Giudici dell'esecuzione vengono tolti e i 2 punteggi rimasti vengono sommati per dare alla coppia il punteggio all'esecuzione per l'esercizio (E + E). (...)

■ ■ In presenza di giurie ridotte con solo 2 giudici all'esecuzione, i due punteggi vengono sommati a dare il punteggio per l'esecuzione dell'esercizio (B+B).

18.2.6 Valutazione della difficoltà

18.2.6.1 I Giudici della difficoltà, calcolano la difficoltà di un esercizio come da 18.1.

18.2.7 Calcolo del punteggio di volo (T)

18.2.7.1 La valutazione del tempo di volo dovrebbe essere fatta elettronicamente. Il giudice incaricato numero 8 è responsabile del controllo della macchina del tempo di volo.

■ ■ il giudice alla difficoltà è responsabile anche del tempo di volo

18.2.7.1.1. Se c'è un'interruzione del sistema elettronico, il tempo è determinato attraverso un'analisi del video ufficiale da parte del giudice numero 8, controllato dal CJP (vedi appendice N).

18.2.7.2 Il tempo totale di volo in 1/1000 di secondo è considerato come punteggio per il tempo di volo. (vedi § 18.2.1) (vedi anche la guida al giudizio e appendice M)

18.2.8 Valutazione sincronismo

18.2.8.1 La valutazione del sincronismo è fatta elettronicamente. Il giudice incaricato, numero 8, è responsabile del controllo del punteggio elettronico. Se c'è un'interruzione del sistema elettronico, il punteggio del sincronismo è determinato attraverso un'analisi del video ufficiale da parte del giudice numero 8, controllato dal CJP (vedi appendice N).

18.2.8.2 Le detrazioni per mancanza di sincronismo sono effettuate a partire dal punteggio massimo, che sia 10.00 o il punteggio indicato dal CJP (vedi § 16.4). Questo punteggio è quindi raddoppiato e preso come punteggio per il sincronismo.

18.2.8.3 Se il punteggio elettronico non è disponibile, il punteggio medio dei giudici al sincronismo (n 8 - 9 - 10) è raddoppiato e preso come punteggio al sincronismo.

■ ■ In presenza di giurie ridotte con un solo giudice al sincronismo, il suo punteggio è raddoppiato e preso come punteggio al sincronismo.

18.2.7.4 Gli Ufficiali di Gara, aggiungono questo punteggio per la sincronia al punteggio dell'esecuzione (vedi § 18.2.5.3).

18.2.9 Valutazione del punteggio totale di un esercizio

18.2.9.1 Nelle gare individuali gli ufficiali di gara calcoleranno il punteggio totale sommando il punteggio all'esecuzione (E), il tempo di volo (T) e la difficoltà (D) e sottraendo eventuali penalità come da § 6.6 e § 12.2.

18.2.9.2 Nelle gare di sincro, gli ufficiali di gara calcoleranno il punteggio totale di una coppia sommando l'esecuzione (E), il sincronismo (S) e la difficoltà (D) e sottraendo eventuali penalità come da § 6.6 e § 12.2.

18.2.10 Tutti i punteggi saranno arrotondati a 3 decimali. Tale arrotondamento sarà fatto solo relativamente al punteggio totale per un esercizio.

18.2.11 Il Segretario di gara deve controllare il punteggio totale sul foglio delle classifiche.

18.2.12 Il CJP è responsabile della validità delle classifiche.

C. LA GIURIA

19. LA GIURIA

19.1 Composizione della giuria completa

	Individuale	Sincronizzato
19.1.1 CJP	1	1
19.1.2 Giudici all'esecuzione		
- Individuale (Giudici 1-5)	5	
- Sincronizzato:		4
(Trampolino N°1 Giudici 1 & 3)		
(Trampolino N°2 Giudici 2 & 4)		
19.1.3 Giudici alla difficoltà (Giudici 6 & 7)	2	2
19.1.4 Giudici al sincronismo e ToF (Giudici 8,9 & 10)	1	1 (o 3)
19.1.5 Assistente al CJP (sincro)		1
19.1.6 Totale	9	9 (o 11)

■ si ricorrerà ad una giuria ridotta a 5 elementi così composta:

	Individuale	Sincronizzato
✓ CJP	1	1
✓ Giudici all'esecuzione:		
- Individuale (Giudici 1-3)	3	
- Sincronizzato		2
(Trampolino N°1 Giudice1)		
(Trampolino N°2 Giudici 2)		
✓ Giudice alla difficoltà & ToF/sincro (Giudice 4)	1	1
✓ Totale	5	5

19.2 Nelle gare di sincro l'assistente del CJP si siederà di fianco ai giudici delle difficoltà.

19.3 I giudici dall'uno al sette devono sedersi sul palco dei giudici distante da 5 a 7 metri dal trampolino N°1 e sollevato di un minimo di un metro ad un massimo di due metri da terra.

19.4 I giudici dal numero 8 al 10 saranno piazzati lungo la piattaforma dei giudici in modo che il trampolino sia a livello degli occhi.

19.5 Se un giudice non adempierà i suoi doveri in modo soddisfacente dovrà essere sostituito. Questa decisione sarà presa dalla giuria superiore. Dove non ce' giuria superiore la decisione viene presa dal CJP. Vedi reg 7.8.1. del TR, sezione 1 e § 11.2 del CoP.

19.5.1 Se un giudice all'esecuzione o al sincronismo è sostituito, il CJP può decidere che i suoi punteggi siano rimpiazzati dalla media dei punteggi rimanenti (vedi § 18.2.4.)

19.6 Se la valutazione dei punteggi al sincronismo è fatta elettronicamente il giudice incaricato è responsabile del controllo del sistema elettronico.

20. COMPITI DEL GIUDICE ARBITRO (CJP)

20.1 Controllo delle attrezzature.

20.2 Organizzazione della riunione e delle prove di giuria (vedi reg.7.9 del TR sezione 1).

20.3 Supervisione di tutti i giudici, degli spotters e della segreteria di gara.

20.4 Direzione della competizione.

20.5 Riunire la giuria.

20.6 Decidere se consentire un secondo tentativo (vedi § 5.2.).

20.7 Decidere circa l'abbigliamento di un ginnasta (vedi § 6).

20.8 Decidere se l'assistenza data da uno spotter era necessaria (vedi reg 5.1 del TR sezione 4).

20.9 Dichiarare il punteggio massimo di partenza in caso di un esercizio interrotto (vedi § 16).

20.10 Informare i giudici all'esecuzione e al sincronismo di eventuali ulteriori detrazioni (vedi § 21.3.2.2 – 21.3.2.4, 21.4 & 24.3.3).

20.11 Decidere se un giudice non espone immediatamente il suo punteggio (vedi § 18.2.4).

20.12 Controllo del giudizio di un esercizio sincro e del tempo di volo a video, se il sistema elettronico si rompe/interrompe (vedi § 18.2.7).

20.13 Decidere circa le penalità come da § 6.4 e § 12.2 e informare l'Ufficiale di Gara.

20.14 Supervisione e controllo di tutti i punteggi, calcoli e risultati finali e intervento in caso di evidenti errori di calcolo riguardanti i punteggi all'esecuzione, sincronia o difficoltà.

20.15 Decidere prima della fine di un turno, se avvicinato da un rappresentante ufficiale di una Federazione (Società) o da un Giudice, riguardo evidenti errori nel calcolo della difficoltà o errori numerici riguardanti i punteggi dell'esecuzione o sincronia (vedi parte II, 1A).

21. COMPITI DEI GIUDICI ALL'ESECUZIONE

21.1 Valutare l'esecuzione in un intervallo tra 0.0 e 0.5 punti, secondo il § 21.3, e scrivere le detrazioni.

21.2 Sottrarre le proprie detrazioni dal punteggio massimo indicato dal CJP (vedi § 16.4).

21.3 Detrazioni per l'esecuzione:

21.3.1 Perdita di forma, consistenza, altezza o controllo per ogni elemento punti 0.1-0.5

21.3.2 Perdita di stabilità dopo l'ultimo dei 10 elementi (una sola detrazione per il fallo maggiore):

21.3.2.1 Atterrare su entrambe i piedi ma perdere l'equilibrio e/o non stare

fermi 3 secondi

punti 0.1-0.2

Oppure fare le seguenti detrazioni su indicazione del CJP:

21.3.2.2 Cadere o toccare il telo con una parte del corpo ad eccezione
dei piedi punti 0.5

21.3.2.3 Toccare (o appoggiare un piede) su molle, protezioni o
Cornice punti 0.5

21.3.2.4 Atterrare o cadere fuori dal telo del trampolino
o eseguire un salto in più punti 1.0

21.4 Fare le seguenti detrazioni su indicazione del CJP:

21.4.1 Parlare o dare qualsiasi forma di segnale al ginnasta da parte di un suo spotter o allenatore
durante l'esecuzione di un esercizio, per ogni occorrenza punti 0.3

21.4.2 Elementi in più, come da § 17.5 punti 1.0

21.4.3 Eccedere il tempo limite, come da § 13.2 punti 0.1-0.3

21.4.4 Mancanza degli elementi richiesti/ requisiti del primo esercizio come da § 7.3
per ogni elemento punti 1.0

21.4.5 Ripetizione di un elemento durante il primo esercizio come da §15.1
per ogni ripetizione punti 1.0

21.5 Durante una gara di sincronizzato i giudici 1 & 3 valutano l'esecuzione dell'esercizio sul trampolino N°1, i giudici 2 & 4 quella sul trampolino N°2.

21.6 La valutazione dell'esecuzione nelle competizioni di sincronizzato è effettuata come in quelle individuali.

21.7 Mostrare il loro punteggio di esecuzione. (vedi anche la Guida per i giudici)

22. COMPITI DEI GIUDICI ALLA DIFFICOLTA'

22.1 Raccogliere le carte di Gara dall'Ufficiale di gara almeno 2 ore prima dell'inizio della competizione.

22.2 Controllare gli elementi inseriti nella carta di gara ed il loro valore.

22.3 Controllare gli elementi richiesti / requisiti del primo esercizio come da § 7.1, 7.3 e 5.3 e notificare al CJP il numero dei cambiamenti / elementi mancanti / requisiti (vedi anche § 21.4.4 e 16.1.10).

 A livello nazionale, quando necessario, deve controllare anche le esigenze del secondo esercizio

22.3.1 Segnalare in modo visibile a tutti se il ginnasta ha eseguito un elemento/i di cui conta la difficoltà diverso/i da quelli indicati sulla carta di gara.

22.4 Determinare e registrare tutti gli elementi eseguiti e il loro valore di difficoltà sulla carta di gara (in accordo con il sistema numerico FIG).

22.45.1 Agli eventi FIG determinare il punteggio di difficoltà di ognuno degli elementi richiesti nel primo esercizio come da § 18.1 e 15.1 e se un elemento del primo esercizio viene ripetuto nel secondo esercizio del turno qualificante come da § 15.4

 Valido per le categorie Junior/Senior del Campionato L1.

22.5 Determinare se gli elementi nel secondo esercizio e nell'esercizio di finale, sono salti intermedi (tesi) ed avvertire di conseguenza il CJP. (vedi § 16.1.3).

22.6 Controllare che le coppie di sincronizzato eseguano lo stesso elemento allo stesso tempo (vedi § 16.1.9) ed avvisare il CJP.

22.7 Esporre il valore della difficoltà.

23. COMPITI DELL'ASSISTENTE DEL CJP

23.1 Assistere il CJP, controllando il trampolino N°1 nelle competizioni di sincronizzato.

23.2 Assistere i giudici alla difficoltà e controllare che le coppie, nelle gare di sincronizzato eseguano lo stesso elemento allo stesso tempo (vedi § 16.1.9) ed avvisare il CJP.

24. COMPITI DEI GIUDICI AL SINCRONISMO

24.1 Valutare il sincronismo in un intervallo tra 0.0 e 0.5 punti (vedi § 24.3) e scrivere le proprie detrazioni.

24.2 Sottrarre le proprie detrazioni dal punteggio massimo di partenza indicato dal CJP (vedi § 16.4).

24.3 Fare e registrare le seguenti detrazioni per ogni atterraggio asincrono:

24.3.1 Atterrare con una differenza inferiore agli 80cm punti 0.1-0.3

24.3.2 Atterrare con una differenza maggiore agli 80cm punti 0.4-0.5

24.3.3 Dopo il decimo elemento non eseguire lo stesso atterraggio (out-bounce o stop immediato) su indicazione del CJP punti 0.2

24.4 Se i punteggi del sincro sono valutati elettronicamente il giudice numero 8 deve controllare il sistema elettronico (vedi § 18.2.2.7).

24.5 Mostrare il punteggio del sincronismo.

24.6 Misurare le deviazioni sincro di un esercizio con il dispositivo di misurazione del sincro, o in caso di malfunzionamento dello stesso analizzare il video (come da § 18.2.8.1.1).

24.7 Determinare il punteggio sincro in accordo con il numero degli elementi/ in un numero massimo indicato dal CJP (vedi § 16.4) - (vedi anche la Guida per i giudici).

25. COMPITI DEL GIUDECE PER IL TEMPO DI VOLO

25.1 Misurare il tempo di volo di un esercizio o in caso di malfunzionamento dello stesso analizzare il video (come da § 18.2.7)

25.2 Determinare il tempo di volo in accordo con il numero di elementi/ il punteggio massimo indicato dal CJP (vedi § 16.4)

Part II - GUIDA AL GIUDIZIO

1. INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE

NOTA: Queste interpretazioni sono state redatte dal FIG TRA-TC come guida e per chiarezza. In caso di dispute la decisione finale è presa dal CJP.

A. INTERPRETAZIONI DEL CODICE DEI PUNTEGGI DEL TRAMPOLINO

Generale

Saranno riconosciuti solo elementi con atterraggio su entrambe i piedi, in posizione seduta, di pancia o di schiena.

1.2.2 - Gruppi di gara

16 ginnasti per gruppo è il Massimo, il FIG TRA-TC consiglia gruppi di 8-12 ginnasti.

6 - Abbigliamento

I capelli devono essere ben raccolti sulla testa. I capelli sciolti sono a rischio e pericolo del ginnasta. Possono causare problemi di sicurezza e risultare in un'interruzione come da §16.1.6.

....

7.3 - Carte di gara

In caso di esercizi incompleti la penalità per un requisito mancante sarà applicata solo se è evidente che non sarebbe stato possibile soddisfarlo con i rimanenti elementi mancanti.

14 - Posizioni richieste

Considerazioni generali:

Per determinare la posizione del corpo (raccolta, carpiata o tesa) in un elemento, i giudici alla difficoltà si baseranno, in linea generale, sulla posizione più semplice acquisita nella fase centrale dell'elemento (la posizione tesa è considerata la più difficile e quella raccolta la più facile). Per i salti multipli vedi §15 in questa guida al giudizio.

14.5 - Braccia

Allontanare le braccia dal corpo è accettabile per bloccare gli avvitementi. Il massimo dell'angolo tra busto e braccia dovrebbe essere:

Barani, Full, salti multipli con mezzo avvitemento in uscita 45°

Avvitementi superiori a uno e tutti gli altri salti multipli con avvitemento 90°

15 - Ripetizioni

Quando un elemento è eseguito in posizioni diverse, si considerano due fattori per decider se c'è una ripetizione: quantità e fase dell'avvitemento e quantità di salto (rotazione trasversale).

1. Avvitamenti da 0°-180° (1/2 avvitamento)

Sono possibili tre posizioni a patto che ci siano almeno 270° di rotazione.

Esempi:

$\frac{3}{4}$ indietro (T=0° S=270°) 3 posizioni possibili

$\frac{1}{2}$ avvitamento in piedi (da schiena) (T=180° S=90°) 1 posizione possibile

$1\frac{1}{4}$ avanti con $\frac{1}{2}$ avvitamento (Barani ball out) (T=180° S=450°) 3 posizioni possibili

2. Avvitamenti di 360° o più

Sono possibili tre posizioni a patto che ci siano almeno 450° di rotazione.

Esempi:

$1\frac{1}{4}$ avanti con $1\frac{1}{2}$ avvitamento (Rudy ball out) (T=540° S=450°) 1 posizione possibile

Salto indietro con un avvitamento (Full) (T=360° S=360°) 1 posizione possibile

Doppio indietro con 2 avvitamenti (Full in Full out) (T=720° S=720°) 3 posizioni possibili

3. Salti multipli

Nei salti multipli viene riconosciuta una sola posizione per elemento: raccolta, carpiata o tesa. Il giudice alla difficoltà stabilirà la posizione in base a quella più semplice assunta dal ginnasta:

Barani out Triffis: se il primo salto è carpiato e il secondo è raccolto il salto è considerato raccolto.

NOTE: lo stesso criterio (numero di avvitamenti/numero di rotazioni) si utilizza nelle gare di sincronizzato. Dove è possibile una sola posizione, i ginnasti possono eseguire il salto in "posizioni" diverse senza che l'esercizio sia interrotto. Dove invece, secondo i criteri sopra descritti, sono possibili più posizioni entrambe i ginnasti devono eseguire il salto nella stessa posizione o saranno considerati diversi e l'esercizio sarà interrotto (§16.1.6).

4. Avvitamenti in fasi diverse del salto

- In salti con 540° di rotazione o meno è riconosciuta 1 sola fase e un elemento eseguito più volte è da considerarsi ripetizione se non rispetta i criteri elencati sopra in merito alle diverse posizioni.
- In salti con rotazione tra 630° e 900° sono riconosciute 2 fase, iniziale e finale (in / out)
- Tutti i salti doppi con avvitamenti in posizione tesa o carpiata che prevedano lo stesso numero di avvitamenti, saranno considerati una ripetizione se eseguiti più di una volta senza una pausa riconoscibile tra gli avvitamento o una posizione ben definita.

16.1.1 - Atterraggio su un piede

Un elemento con atterraggio su un solo piede non è considerato e l'esercizio è interrotto al salto precedente. Questa regola vale solo per contatti doppi dei piedi. Se dopo un atterraggio in posizione di pancia o schiena i piedi toccano il telo, questo non costituisce interruzione.

17 - Interruzione / termine di un esercizio

Atterrare sui due piedi si intende sulla pianta dei piedi. Se un atleta tocca il telo coi piedi ma non mostra una preparazione riconoscibile all'arrivo e cade nello stesso elemento, l'elemento non è considerato. Non ci saranno ulteriori detrazioni per la caduta.

18.1 - Difficoltà

Nel caso di discussione tra i Giudici alla difficoltà la decisione finale è presa dal CJP.

Per i salti singoli i giudici alla difficoltà devono valutare la posizione dell'elemento dall'inizio del take-off ai rimanenti 135° (prima dell'atterraggio).

Per i salti multipli i giudici alla difficoltà devono valutare la posizione dell'elemento dopo il take-off:

Salto indietro: dai 90° ai rimanenti 180° (prima dell'atterraggio).

Salto avanti: dai 135° ai rimanenti 180° (prima dell'atterraggio).

Guardando la posizione dei piedi all'atterraggio, la rotazione dei piedi di più di 1/4 di avvitamento (90°) è considerato come 1/2 avvitamento, la rotazione dei piedi di più di 3/4 di avvitamento (270°) è considerato 1 avvitamento, etc.

20.15 - Compiti del CJP

In caso di evidenti errori di calcolo nei punteggi difficoltà o all'esecuzione un giudice, ginnasta, allenatore o altro ufficiale che se ne accorga deve avvicinare il CJP in modo professionale e amichevole prima della fine del gruppo di gara in cui l'errore è stato commesso per consentire al CJP di chiarire la situazione prima dell'inizio del gruppo successivo.

21.3.1 - Valutazione dell'esecuzione

Rotazione o fase di volo

- Posizione delle braccia 0.0-0.1 pt
- Posizione delle gambe 0.0-0.2 pt
(include ginocchia flesse, punte non tese, gambe divaricate)
- Posizione del corpo 0.0-0.2 pt

Apertura o fase di atterraggio

- Apertura del salto e tenuta del corpo dopo l'apertura 0.0-0.3 pt
(include gli avvistamenti non completati entro i 90° ore 3)
- Mancanza di apertura 0.3 pt
- Spostamenti orizzontali 0.0-0.2 pt
 - Andare chiaramente fuori dal box 0.1 pt
 - Stare chiaramente fuori dal box 0.1 pt
 - Andare da un lato all'altro 0.2 pt
(rimanendo chiaramente fuori dal box)

Queste detrazioni possono essere sommate fino a un Massimo di 0.5 pt

21.3.2 - Detrazioni aggiuntive per l'atterraggio

Non ci saranno detrazioni aggiuntive per l'atterraggio in caso di esercizi interrotti.

Movimenti incontrollati nell'out-bounce devono essere giudicati come parte instabilità.

Se un ginnasta si dimentica di stare fermo e scende dal trampolino entro circa 3 secondi dall'atterraggio il CJP decider se è dovuto a perdita di stabilità (detrazione 0.5 or 1.0 pt), o se semplicemente si è dimenticato di stare fermo (detrazione 0.2 pt).

Esempi di detrazioni:

Movimenti incontrollati nell'out-bounce	0.1
Movimenti delle braccia mentre si è sul telo (circonduzioni)	0.1
Passi o rimbalzi	0.1 – 0.2
Non stare in posizione eretta con le gambe unite	0.1
Girarsi verso i Giudici senza essere stati fermi 3"	0.1

NB.

La penalità non è collegata alla lunghezza del passo o del rimbalzo ma al numero.

Se viene fatto un passo (detrazione 0.1) tornare indietro con lo stesso piede per raggiungere una posizione stabile non è un'ulteriore detrazione.

La detrazione totale per l'instabilità tra out-bounce e atterraggio non può essere superiore a 0.2

21.3.2.4 - Elementi aggiuntivi

Se un ginnasta non è in grado di fermarsi e controllare il rimbalzo del telo dopo il 10 salto e deve fare un salto o flic etc, ci sarà una penalità di 1.0 punto.

24.3.3 - Non eseguire lo stesso elemento (out-bounce o stop)

Nel sincro nel caso in cui un ginnasta esegua uno stop completo e immediato mentre l'altro si Fermi solo parzialmente questo non costituirà una contravvenzione alla regola se non classificato come out-bounce come da §17.5.