



REGOLAMENTO ACROTEAM A.S. 2022/2023

Sommario

Programma Acroteam	2
Categorie e limiti di età	2
Struttura	2
Norme relative alla gara	3
Norme Tecniche.....	4
Acrobatica.....	5
Programma Bronzo.....	5
Programma Argento e Oro	6
Trampolino	9
Programma Bronzo.....	9
Programma Argento e Oro	9
Gara Individuale.....	10
Griglie Elementi	11
Programma Bronzo.....	11
Programma Argento	12
Programma Oro	14
Tariff Form	16
Tariff Form Acrobatica	16
Tariff Form Trampolino	16
Codice dei punteggi	17
Calcolo dei punteggi	17
Acrobatica.....	19
Acrobatica Composizione	19
Acrobatica Difficoltà	19
Acrobatica Esecuzione	20
Trampolino	22
Trampolino Composizione.....	22
Trampolino Difficoltà.....	23
Trampolino Esecuzione.....	23



Programma Acroteam

Categorie e limiti di età

GIOVANI	Da 8 anni (compiuti al momento della competizione)
OPEN	Da 12 anni (anno di compimento)
SENIOR	Da 17 anni (anno di compimento)

Solo nel caso in cui la società non abbia abbastanza ginnasti per formare una squadra di età omogenea è possibile la presenza di un atleta di categoria superiore o inferiore, ma la squadra gareggerà in classifica con la categoria dell'atleta (anche solo uno) di età superiore.

Struttura

La gara è suddivisa in 3 tipologie di programmi (ORO, ARGENTO e BRONZO) e in 3 sezioni
A CLASSIFICA UNIFICATA

- Maschile: la squadra è composta interamente da atleti maschi.
- Femminile: la squadra è composta interamente da atlete femmine.
- Mista: la squadra è composta da atleti maschi e femmine senza una percentuale di predominanza (almeno 1 atleta maschio e 1 atleta femmina all'interno della squadra).

Qualora una società non riuscisse a formare con i suoi atleti una squadra è permessa la formazione di squadre intersocietarie.

La classifica finale verrà stilata sommando i punteggi ottenuti ai due attrezzi. Nei casi di pari merito in classifica verrà avvantaggiata la squadra con il punteggio parziale più alto. In caso la parità sussista sarà favorita la squadra più giovane.

Tutti gli atleti devono essere provvisti della visita medica agonistica, tesseramento PGS e regolare iscrizione alla gara.



Norme relative alla gara

- Ogni società è libera di portare proprie attrezzature (Minitrampolino), lasciandole a libero uso anche delle altre società partecipanti alla competizione.
- Abbigliamento/ comportamento:

<p>1) <u>Atleti</u>:</p> <ul style="list-style-type: none">- la divisa di gara deve essere conforme ai principi di estetica sportiva (non trasparente); è possibile indossare leggings/pantacollant. Per il programma bronzo, non è necessario il body/tuta, ma sono sufficienti maglietta/canotta e pantaloncini, purché attillati e non di ingombro.- la divisa di gara deve essere uguale per i membri della squadra; per le squadre miste, deve essere uguale per i membri dello stesso sesso- non è possibile portare monili (braccialetti e collane), né orecchini e non è possibile coprirli con taping- è possibile portare bendaggi ma devono essere ben fissati e color carne (è possibile ricoprire con taping/stoffa) o del colore della parte del corpo che ricoprono (es. cavigliera nera con pantalone nero)	<p>Penalità: 0.3 dal totale</p>
<p>2) <u>Allenatori</u>:</p> <ul style="list-style-type: none">- gli allenatori devono indossare un abbigliamento sportivo consono; non possono indossare bracciali/collane/ orologi/ anelli che possano arrecare danno nell'atto dell'assistenza (coprire con il taping non è concesso)- è vietato parlare ai ginnasti, dare indicazioni sia verbali sia non verbali (ex. posizionarsi davanti alla rincorsa)	<p>0.3 dal totale</p>
<p>3) <u>Musica</u>:</p> <ul style="list-style-type: none">- per l'esecuzione dei programmi è richiesta la scelta di una musica strumentale senza parole (sono consentiti vocalizzi).- La durata della musica deve essere adeguata all'esecuzione dell'intero programma.	<p>0.3 dal totale</p>
<p>4) <u>Non rispetto delle regole della competizione</u>:</p> <ul style="list-style-type: none">- Marcare o allungare la rincorsa con abiti o altre cose- Iniziare la performance prima del via del Capo Giuria (E1)- Più di un allenatore sull'area di arrivo all'Acrobatica- Un solo allenatore a Trampolino o nessun allenatore ad Acrobatica/Trampolino (in tal caso il Capogiuria non darà avvio alla gara)	<p>0.3 dal totale</p>



- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Allenatore che lascia l'area di arrivo/tumbling durante il round (se abbandona l'area per un'assistenza o a causa di un infortunio non verrà assegnata penalità). | |
|---|--|

Norme Tecniche

Ogni società può presentare una o più squadre composte da un minimo di 3 ad un massimo di 5 ginnasti.

Ogni squadra dovrà presentare un esercizio per ogni attrezzo: Acrobatica e Minitrampolino.

Per il programma bronzo:

- 2 Rounds all'Acrobatica, ognuno composto 3 serie
- 2 Rounds al Minitrampolino, ognuno composto da 3 serie

Per il programma argento e oro:

- 3 Rounds all' Acrobatica, ognuno composto da 3 serie
- 3 Rounds al Minitrampolino, ognuno composto da 3 serie

I componenti della squadra potranno intercambiarsi durante gli attrezzi e anche durante i rounds.

NB: nelle squadre miste deve essere presente in ogni *serie* almeno 1 atleta di sesso differente (penalità di 3 punti dall'esecuzione in ogni round in cui non è presente).

Regole Speciali:

- Lavoro comune: le 3 serie del primo round sia dell'Acrobatica sia del Minitrampolino devono essere svolte identiche dagli atleti; se questa regola non è rispettata la serie differente è considerata nulla per la difficoltà. Questo vuol dire che per l'Acrobatica eseguire anche un solo elemento differente dagli altri o non eseguire proprio un elemento fa perdere il valore di difficoltà a tutta la serie.

- Intensificazione: nei rounds diversi dal primo è *possibile* eseguire serie con valori di difficoltà differenti; nei round differenti dal primo si può quindi decidere di eseguire 3 serie uguali o differenti, ma le serie di valore maggiore vanno eseguite dopo quelle di valore inferiore. Se tale regola non è rispettata, verrà applicata una penalità di 0,10 punti al round.

- Direzione: Ogni ginnasta, nello svolgimento della sua serie, dovrà seguire una sola direzione, in modo da poter consentire al compagno successivo di partire subito (eccezion fatta per le ondate in cui l'ultimo elemento è un salto senza posa delle mani).



- **Streaming**: Le serie dovranno essere svolte in maniera dinamica: il ginnasta precedente deve iniziare la rincorsa prima che il successivo abbia terminato la sua serie, *ma non prima che abbia iniziato l'esecuzione dell'ultimo elemento della serie*.

Se tale regola non verrà rispettata verrà applicata una penalità di 0,10 punti dall'esecuzione alla serie del singolo ginnasta (*sia per mancanza che per eccesso*).

- **Tornare insieme correndo**: al termine del primo e del secondo round di entrambi gli attrezzi gli atleti devono tornare all'inizio della rincorsa correndo insieme (non per forza dallo stesso della rincorsa se ad es. scendono da lati diversi dell'arrivo). Se tale regola non viene rispettata si incorre in una penalità di esecuzione di 0.40 pti se non corrono e/o se non tornano insieme).

- **Assistenza**: Durante lo svolgimento delle serie l'allenatore deve disporsi sulla tappetatura di arrivo per tutela del ginnasta ma senza coprire la visuale del giudice. Finchè l'allenatore non è presente sul tappeto di arrivo la gara non verrà avviata (penalità di 0.30 dal totale per non rispetto delle regole di gara). All'Acrobatica, nel caso in cui la serie sia composta da multipli elementi con fase di volo, l'allenatore può spostarsi sul tumbling/airtrack e poi tornare sull'arrivo. Vengono applicate specifiche penalità per il ruolo dell'allenatore (vedere codice dei punteggi).

Acrobatica

La competizione all'Acrobatica viene svolta su:

Tumbling o airtrack 2 x 16 mt. + tappeto di uscita 2 x 6 mt.

Programma Bronzo

Ogni squadra dovrà presentare 2 Rounds, ognuno composto da 3 serie svolte in successione da tre ginnasti. Ogni serie deve essere composta da almeno una breve rincorsa seguita da soli 2 elementi, diversi, a scelta dalla griglia dell'Acrobatica preposta. Nel caso in cui vengano eseguiti più di due elementi (sia dichiarati che non), verranno considerati nel punteggio di difficoltà soltanto i primi due eseguiti, mentre verranno tutti penalizzati in esecuzione.

Il primo round è composto da 3 serie identiche (LAVORO COMUNE).

Nel round successivo al primo, le serie possono essere uguali o di valore crescente. Le serie di valore più alto vanno presentate dopo quelle di valore più basso.

È richiesta la presenza di un round con serie di LAVORO AVANTI (composta da elementi avanti o avanti e neutro), e una di LAVORO INDIETRO o MISTO (composta da elementi indietro o indietro e neutro o indietro e avanti).

È possibile soddisfare questa richiesta con qualsiasi round (per cui il primo round potrà essere o lavoro avanti o lavoro indietro/misto).



Non è richiesto che l'ultimo salto atterri nella zona di arrivo.

Penalità di composizione:

- Mancanza di round comune: penalità di 0,20 per mancanza di round comune.
- Ripetizione di serie: non è possibile ripetere una serie in un round successivo, penalità di 0,20 per ogni serie ripetuta; nota bene: non è penalizzata la ripetizione di serie nello stesso round.
- Errato ordine delle serie: penalità di 0,10 per ogni serie di valore inferiore presentata dopo una serie di valore superiore.
- Mancanza di lavoro avanti e lavoro indietro/misto: penalità di 0.20 per ogni serie avanti o indietro mancante; la penalità si applica al round in cui viene eseguito il maggior numero di serie avanti o indietro/misto.
- Elemento mancante: si applica una penalità di 0.30 punti per ogni elemento valido mancante: si intende per elemento non valido un elemento o non eseguito o eseguito dopo una pausa o elemento non presente nelle griglie del programma.

Programma Argento e Oro

Ogni squadra dovrà presentare 3 Rounds, ognuno composto da 3 serie svolte in successione da 3 ginnasti.

Per ogni serie l'ultimo elemento deve atterrare sul tappeto di uscita (penalità di 0,30 in esecuzione) e l'allenatore deve essere presente in arrivo per garantire la sicurezza del ginnasta.

Nel programma Argento: ogni serie deve essere composta di almeno 2 elementi, diversi, a scelta dalla griglia dell'Acrobatica preposta. Una serie deve obbligatoriamente essere composta di 3 elementi (penalità di 0.30 punti in composizione per ogni elemento mancante).

Nel programma Oro: ogni serie deve essere composta da almeno 2 elementi diversi. Due serie devono essere composte di 3 elementi (penalità di 0.30 punti in composizione per ogni elemento mancante).

Il valore di difficoltà di ogni serie è dato dalla somma dei valori dei 2 elementi diversi più alti e va riportato nell'apposita casella sulla scheda di dichiarazione. Con elementi diversi si intende occupanti una diversa casella nelle tabelle degli elementi dell'Acrobatica, ad es. salto in ingresso e salto in uscita sono considerati elementi diversi, per cui è possibile



eseguire la serie salto teso smezzato – ribaltata - salto teso e in difficoltà verranno considerati i valori di entrambi i salti tesi.

- Se vengono eseguiti 3 elementi diversi: punteggio D (difficoltà) è la somma dei 2 più alti.
- Se vengono eseguiti 3 elementi, di cui 2 uguali: somma dei 2 diversi (anche se l'elemento ripetuto è di valore superiore).
- Se vengono eseguiti 3 elementi uguali: il punteggio D è il valore del singolo elemento.
- Se vengono eseguiti più di 3 elementi: vengono conteggiati i 2 diversi più alti (se un salto viene ripetuto identico, non viene calcolato nel punteggio finale anche se più alto degli altri)

Nel programma Argento è possibile eseguire un solo salto giro per ogni serie, indipendentemente da avanti/indietro e atteggiamento.

Composizione:

Il primo round è composto da 3 serie identiche (LAVORO COMUNE).

È richiesta la presenza di almeno una serie di LAVORO AVANTI e almeno una di LAVORO INDIETRO:

- LAVORO AVANTI: il round dev'essere composto da 3 serie con soli elementi riconosciuti come avanti (A) o neutri (N); almeno 2 elementi devono essere avanti (A).
- LAVORO INDIETRO: il round dev'essere composto da 3 serie con soli elementi indietro o neutri; almeno 2 elementi devono essere indietro (I).

È possibile soddisfare questa richiesta con qualsiasi round (per cui il primo round potrà essere o lavoro avanti o lavoro indietro o a piacere, quindi lavoro avanti, indietro o misto).

Penalità:

- Mancanza di lavoro comune: penalità di 0,20 per assenza di round comune.
- Ripetizione di serie: non è possibile ripetere una serie in un round successivo, penalità di 0,20 per ogni serie ripetuta; nota bene: non è penalizzata la ripetizione di serie nello stesso round, a patto che sia rispettata la regola dell'intensificazione (almeno una differente).



- Errato ordine delle serie: penalità di 0,10 per ogni serie di valore inferiore presentata dopo una serie di valore superiore.
- Mancanza di round avanti e indietro: penalità di 0,20 per ogni serie avanti o indietro mancante.
- Elemento mancante: si applica una penalità di 0.30 pti per ogni elemento valido mancante: si intende per elemento non valido un elemento o non eseguito o eseguito dopo una pausa o elemento non presente nelle griglie del programma.



Trampolino

Il Trampolino verrà svolto al Minitrampolino con un arrivo pari a 40 cm.

Programma Bronzo

La squadra dovrà eseguire 2 rounds di 3 elementi ciascuno a scelta dalla griglia preposta.

Il primo round dovrà contenere 3 serie identiche (LAVORO COMUNE).

Penalità di composizione:

- Ripetizione di serie: non è possibile ripetere un salto in un round successivo, penalità di 0,20 per ogni salto ripetuto; nota bene: non è penalizzata la ripetizione di serie nello stesso round, a patto che sia rispettata la regola dell'intensificazione.
- Mancanza di round comune: penalità di 0,20 per ogni round comune mancante.
- Errato ordine delle serie: penalità di 0,10 per ogni serie di valore inferiore presentata dopo una serie di valore superiore.

Programma Argento e Oro

La squadra dovrà eseguire 3 rounds di 3 elementi ciascuno a scelta dalla griglia preposta. Nei salti con multiple rotazioni trasversali il bonus atteggiamento viene calcolato due volte, in modo da differenziare, ad esempio, doppi misti.

È possibile eseguire salti tripli previa autorizzazione personale per singolo ginnasta che li presenta da parte del Responsabile Nazionale e del Presidente di Giuria, attraverso l'invio di video dell'esecuzione di almeno 3 salti in controllo su arrivo di gara in un'unica seduta di massimo 5 minuti. L'autorizzazione una volta acquisita non incorre in scadenze.

Nei salti tripli non sono ammessi arrivi ciechi, quindi deve essere presente un numero dispari di $\frac{1}{2}$ avvitamanti. In caso di assenza di avvitemento o di avvitemento non completo con tolleranza di 90° dal valore nominale, il valore di difficoltà per il salto è 0 (elemento non valido).

Composizione:

Il primo round dovrà contenere 3 serie identiche (LAVORO COMUNE).

Nel programma Argento è richiesta la presenza di LAVORO TRASVERSALE: tutti i ginnasti all'interno di almeno un round devono eseguire un salto con rotazione sull'asse trasverso.



Nel programma Oro è richiesta la presenza di LAVORO SAGITTALE: tutti i ginnasti all'interno di almeno un round devono eseguire almeno 360° di avvitamento in salto giro singolo o 180° in salto multiplo.

Penalità:

- Ripetizione di serie: non è possibile ripetere un salto in un round successivo, penalità di 0,20 per ogni salto ripetuto; nota bene: non è penalizzata la ripetizione di serie nello stesso round, a patto che sia rispettata la regola dell'intensificazione.
- Mancanza di round comune: penalità di 0,20 per ogni round comune mancante.
- Errato ordine delle serie: penalità di 0,10 per ogni serie di valore inferiore presentata dopo una serie di valore superiore.
- Mancanza di round con rotazione su asse sagittale: penalità di 0,20 per ogni round con rotazione su asse sagittale (si applica al round con il maggior numero di serie che soddisfano la richiesta).

Gara Individuale

La partecipazione alla gara individuale è aperta ai partecipanti al programma Oro. È volontaria e vincolata alla partecipazione alla gara di squadra.

Ogni atleta presenta 2 serie diverse di almeno 3 elementi al Corpo Libero e 2 salti diversi al Trampolino.

Per la scelta degli elementi e le penalità di composizione, fare riferimento alle griglie del programma Oro. Si applicano inoltre alcune richieste speciali:

- Lavoro avanti/misto e indietro: le serie devono essere una avanti o mista e una indietro
- Lavoro sagittale: in almeno una serie all'acrobatica deve essere presente almeno 180° di avvitamento; in almeno una serie a trampolino deve essere presente almeno 360° di avvitamento o 180° in salti multipli.

La classifica finale è data dalla somma dei punteggi di entrambi gli attrezzi. In caso di parimerito verrà avvantaggiato il parziale più alto; in caso sussista, viene avvantaggiato l'atleta più giovane.



Griglie Elementi

Programma Bronzo

ACROBATICA			
CODICE		ELEMENTO	VALORE
AC1		N Pennello	0,10
AC2		N Pennello 180°	
AC3		N pennello raccolto	
AC4		A Capovolta avanti	
AC5		I Capovolta indietro	
AC6		N Pennello 360°	0,20
AC7		A Capovolta avanti saltata	
AC8		A Ruota	
AC9		I Capovolta indietro alla verticale a braccia piegate	0,30
AC10		A Rovesciata avanti	
AC11		I Capovolta indietro alla verticale a braccia tese	
AC12		I Rondata	

Programma BRONZO

TRAMPOLINO			
CODICE		ELEMENTO	VALORE
TR1		Pennello	0,10
TR2		Pennello flesso	0,20
TR3		Pennello divaricato	
TR4		Pennello 180°	
TR5		Pennello flesso 180°	0,30
TR6		Carpio divaricato	
TR7		Pennello 360°	0,40
TR8		Capovolta saltata	
TR9		Verticale caduta supino	
TR10		Verticale spinta supino	

programma BRONZO



Programma Argento

ACROBATICA						
CODICE		ELEMENTO	VALORE	programma ARGENTO		
┌		N Pennello	0,10		ATTEGGIAMENTI	
┘		N Pennello 180°				VALORE
┘		N Pennello raccolto			Flesso	0,00
⊖		A Capovolta avanti			Carpio	0,10
⊖		I Capovolta indietro			Teso	0,20
○		N Pennello 360°	0,20		starting salto	
⊖		A Capovolta avanti saltata			Flesso	0,00
X		A Ruota			Carpio	0,10
⊖		I Capovolta indietro alla verticale a braccia tese			Teso	0,10
⋈		I Rondata				
⌒		A Ribaltata a 1	0,30			
⌒		A Ribaltata a 2				
⌒		A Flick avanti				
⌒		I Flick indietro unito				
⌒		I Flick indietro smezzato				
⊖	*	A Salto giro avanti	0,40			
⊖	*	A Salto giro avanti (at start)				
⊖	*	I Salto giro indietro				
⊖	*	A Carpio avanti (at start)	0,50			
⊖	*	A Teso avanti (at start)	0,50			
⊖	*	A Carpio avanti	0,50			
⊖	*	A Teso avanti	0,60			
⊖	*	I Carpio indietro	0,50			
⊖	*	I Teso indietro	0,60			

*E' possibile eseguire massimo 1 tra questi elementi per serie



TRAMPOLINO						
CODICE		ELEMENTO	VALORE			
⊥		Pennello	0,10		ATTEGGIAMENTI	
∩		Pennello flesso				
∪		Pennello 180°				VALORE
∩		Pennello flesso 180°	0,20	⌘	Raccolto	0,00
∨		Carpio divaricato			Carpio	0,10
↕		Verticale caduta supino	0,30	⌘	Teso	0,20
⊘		Capovolta saltata				
⊙		Pennello 360°				
↕		Verticale e spinta supino	0,40		AVVITAMENTI	
∩		Flick avanti	0,50			VALORE
⊘		Salto giro avanti	0,60		180°	0,10



Programma Oro

ACROBATICA					
Programma ORO	ELEMENTO		VALORE	ATTEGGIAMENTI	
	X	A	Ruota	0,10	doppi salti: conteggiare abbuono per ogni singolo salto
⋈	I	Rondata			
⌒	A	Ribaltata a 1	0,20	Raccolto	0,00
⌒	A	Ribaltata a 2		Carpio	0,10
⌒	A	Flick avanti		Teso	0,20
⌒	I	Flick indietro			
∅	A	Salto giro avanti	0,20		
∅	A	Salto giro avanti (inizio serie)			
∅	I	Salto giro indietro flesso			
∅	I	Salto indietro carpio			
∅	A	Salto avanti carpio	0,30	AVVITAMENTI	
∅	A	Salto avanti carpio (inizio serie)			
∅	A	Salto avanti teso (inizio serie)			
∅	I	Salto tempo			
∅	I	Salto indietro teso	180°	0,10	
∅	A	Salto avanti teso	360°	0,20	
∅	I	Doppio salto giro indietro	540°	0,30	
∅	A	Doppio salto giro avanti	720°	0,40	
∅	I	Doppio indietro carpio	900°	0,60	
∅	I	Doppio indietro teso	1080°	0,80	
∅ ¹⁸⁰	A	Doppio avanti 180°			
∅	A	Doppio avanti carpio			
∅	A	Doppio avanti teso			



TRAMPOLINO						
programma ORO	ELEM.	CATEG.	ELEMENTO	VALORE	ATTEGGIAMENTI	
						VALORE
	Ø		Salto giro	0,10		
	ØV		Salto giro carpio	0,20	Raccolto	0,00
	Ø		Salto giro teso	0,30	Carpio	0,10
	Ø 180		Salto giro flesso 180°	0,20	Teso	0,20
	Ø 360		Salto giro flesso 360°	0,30	salti multipli: conteggiare abbuono per ogni singolo salto	
	ØV 180		Salto giro carpio 180°	0,30		
	Ø 180		Salto giro teso 180°	0,40		
	Ø 360		Salto giro teso 360°	0,50	AVVITAMENTI	
	Ø 540		Salto giro teso 540°	0,60		VALORE
	Ø 720		Salto giro teso 720°	0,70	180°	0,10
	ØØ		Doppio salto giro	0,80	360°	0,20
	ØØV		Doppio salto giro carpio	1,00	540°	0,30
	ØØ		Doppio salto giro teso	1,20	720°	0,40
	ØØ 180		Doppio salto giro 180°	0,90	900°	0,60
	ØØV 180		Doppio salto giro carpio 180°	1,10	1080°	0,80
	ØØ 180		Doppio salto giro teso 180°	1,30	nei tripli: 0.20 per ogni 180° di avvitamento	
	ØØØ 180		Triplo salto giro 180°	2,00		
	ØØØ 180		Triplo salto giro carpio 180°	2,30		



Tariff Form

Tariff Form Acrobatica

1. Gli elementi di difficoltà scelti devono essere inseriti con rispettivo simbolo in corrispondenza del ginnasta che li esegue e nell'ordine corretto
2. In corrispondenza della sigla "Difficoltà" si deve scrivere il valore della serie dato dalla somma dei 2 elementi diversi di valore più alto che la compongono.
3. In corrispondenza della sigla "Round" si deve scrivere la somma delle 3 (serie e quindi il valore totale per ogni round. Per calcolare il valore totale del Team Round si deve moltiplicare il valore della serie per il numero dei 3 ginnasti che la eseguono
4. La colonna sulla destra con la citazione "GIUDICE" deve essere compilata in quanto è di pertinenza dei giudici.

Tariff Form Trampolino

1. Gli elementi di difficoltà scelti devono essere inseriti con rispettivo simbolo in corrispondenza del ginnasta che li esegue e nell'ordine corretto
2. In corrispondenza della sigla "Difficoltà" si deve scrivere il valore dell'elemento che il ginnasta esegue
3. In corrispondenza della sigla "Round" si deve scrivere la somma dei 3 elementi e quindi il valore totale per ogni round. Per calcolare il valore totale del Team Round si deve moltiplicare il valore dell'elemento per i 3 ginnasti che lo eseguono
4. La colonna sulla destra con la citazione "GIUDICE" deve essere compilata in quanto è di pertinenza dei giudici.



Codice dei punteggi

Calcolo dei punteggi

- I giudici del pannello E e CD calcolano il loro punteggio finale e lo sottomettono a E1 e CD1 che prima di calcolare il punteggio finale del pannello verifica la tolleranza con gli altri punteggi.
- Se la differenza tra i punteggi è troppo ampia o la differenza tra i due punteggi medi non rientra nella tolleranza, il Capo Giuria (E1) chiama i giudici a raccolta per discutere il punteggio.
- Durante la riunione, le seguenti azioni possono essere intraprese:
 - I giudici possono aggiustare i propri punteggi per rientrare nella tolleranza
 - o
 - Viene utilizzato il Base Score per il punteggio E finale, se i giudici non raggiungono un accordo

Tolleranze pannello E

Punteggio E finale compreso tra:	Tolleranza permessa tra i due punteggi medi:	Tolleranza permessa tra tutti i punteggi:
9.00 - 10.00	0.2	0.6
8.00 - 8.95	0.3	0.6
7.00 - 7.95	0.4	1.0
6.00 - 6.95	0.5	1.0
< 6.0	0.6	1.0

Tolleranze pannello CD

- Punteggi medi: **0.2**

Base Score

In caso i punteggi dei giudici si trovino fuori dalla tolleranza

Base Score per un pannello E di 2 giudici:

$$\text{Base Score} = \frac{\text{media dei 2 punteggi} + \text{punteggio del Capo Giuria}}{2}$$

Esempio per un pannello E di 2 giudici:

Giudice E1	8.3*
Giudice E2	8.8*

Il punteggio finale dovrebbe essere 8,55, ma i due punteggi medi non rientrano nella tolleranza concessa, quindi viene utilizzato il Base Score.

Punteggio Finale = Base Score = $(8,55 + 8,3) / 2 = \mathbf{8,425}$ (utilizzare 3 cifre decimali)



Penalità E1

<p>1) <u>Atleti:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- la divisa di gara deve essere conforme ai principi di estetica sportiva (non trasparente); è possibile indossare leggings/pantacollant. Per il programma bronzo, non è necessario il body/tuta, ma sono sufficienti maglietta/canotta e pantaloncini, purché attillati e non di ingombro.- la divisa di gara deve essere uguale per i membri della squadra; per le squadre miste, deve essere uguale per i membri dello stesso sesso- non è possibile portare monili (braccialetti e collane), né orecchini e non è possibile coprirli con taping- è possibile portare bendaggi ma devono essere ben fissati e color carne (è possibile ricoprire con taping/stoffa) o del colore della parte del corpo che ricoprono (es. cavigliera nera con pantalone nero)	<p>Penalità: 0.3 dal totale</p>
<p>2) <u>Allenatori:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- gli allenatori devono indossare un abbigliamento sportivo consono; non possono indossare bracciali/collane/ orologi/ anelli che possano arrecare danno nell'atto dell'assistenza (coprire con il taping non è concesso)- è vietato parlare ai ginnasti, dare indicazioni sia verbali sia non verbali (ex. posizionarsi davanti alla rincorsa)	<p>0.3 dal totale</p>
<p>3) <u>Musica:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- per l'esecuzione dei programmi è richiesta la scelta di una musica strumentale senza parole (sono consentiti vocalizzi).- La durata della musica deve essere adeguata all'esecuzione dell'intero programma.	<p>0.3 dal totale</p>
<p>4) <u>Non rispetto delle regole della competizione:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Marcare o allungare la rincorsa con abiti o altre cose- Iniziare la performance prima del via del Capo Giuria (E1)- Più di un allenatore sull'area di arrivo all'Acrobatica- Un solo allenatore a Trampolino o nessun allenatore ad Acrobatica/Trampolino (in tal caso il Capogiuria non darà avvio alla gara)- Allenatore che lascia l'area di arrivo/tumbling durante il round (se abbandona l'area per un'assistenza o a causa di un infortunio non verrà assegnata penalità).	<p>0.3 dal totale</p>



Acrobatica

Acrobatica Composizione

Livelli	Penalità di Composizione	Penalità
Bronzo Argento Oro	Mancanza di Team Round	0.2/ginnasta
Bronzo Argento Oro	Ordine non corretto nel 2° e 3° round (2° nel livello Bronzo): i round di valore maggiore vanno presentati dopo i round di valore minore; i round con salti doppi vanno presentati dopo i round con salti singoli, anche se di valore inferiore)	0.1/ginnasta ogni volta
Bronzo Argento Oro	Elemento mancante nelle serie	0.3/ginnasta ed elemento
Bronzo Argento Oro	Ripetizione della serie in round diversi	0.2/ginnasta ogni volta
Bronzo Argento Oro	Mancanza di round avanti e/o indietro (come da specifiche di programma)	0.2/ginnasta
Individuale	Non soddisfare la richiesta di avvitemento	0.2/ginnasta

Acrobatica Difficoltà

- Il valore di difficoltà della serie è calcolato dai due diversi elementi con i valori di difficoltà più alti. In caso di giuria composta da un singolo ufficiale di gara per il pannello DC l'approssimazione del valore finale di difficoltà è conteggiata con una cifra decimale. In caso di giuria con almeno 2 ufficiali di gara nel pannello DC il valore finale deriverà dalla media dei due punteggi approssimato alla seconda cifra decimale.
- I valori di difficoltà degli elementi validi (specifici per ogni livello) sono riportati nella Tabella delle Difficoltà per ogni programma.
- Tutti gli elementi vengono rivalutati su quanto effettivamente eseguito (tranne nel Team Round). Se un ginnasta non esegue esattamente la stessa serie della maggioranza nel Team Round, al ginnasta verrà assegnato valore zero di difficoltà



- Qualora prima non vi sia l'atterraggio su entrambi i piedi, all'elemento sarà assegnato valore zero di difficoltà. Per atterraggio su entrambi i piedi si intende la pianta dei piedi.
- Qualsiasi elemento eseguito dopo una pausa, una caduta o passaggi intermedi non verranno conteggiati per il valore di difficoltà (ad eccezione per l'arrivo dallo starting salto nel livello Argento)
- Correre attraverso la corsia del Tumble (o Airtrack) senza eseguire alcun elemento sarà valutato con valore zero di difficoltà
- Gli elementi eseguiti quando l'allenatore aiuta deliberatamente il ginnasta a completare l'elemento verranno rivalutati con valore zero di difficoltà. Gli altri elementi eseguiti servono ancora per calcolare il valore di difficoltà della serie (tranne nel Team Round)

Acrobatica Esecuzione

Il valore di esecuzione di una round viene conteggiato sottraendo a 10 la somma delle penalità delle tre serie del round (vedi penalità nella tabella sottostante). Il valore di esecuzione dell'acrobatica di tutto il team si calcola come la media dei tre valori ottenuti nei singoli round. In caso di giuria composta da un singolo ufficiale di gara per il pannello E l'approssimazione del valore finale di esecuzione è conteggiata con una cifra decimale. In caso di giuria con almeno 2 ufficiali di gara nel pannello E il valore finale deriverà dalla media dei due punteggi approssimato alla seconda cifra decimale.

Penalità di Esecuzione	0.1	0.2	0.3 o più
1. Forma del corpo scorretta nei salti (0.5)			
- Angolo errato di bacino e ginocchia	X	X	X
- Gambe aperte/incrociate	X		
- Testa o piedi scorretti	X		
- Braccia non vicine al corpo/asse di rotazione	X		
2. Forma del corpo scorretta per elementi diversi dai salti (0.4)			
- Angolo errato di braccia/spalle, bacino e ginocchia	X	X	
- Gambe aperte/incrociate, testa o piedi scorretti	X		
- Appoggio di una mano	X		
2.1. Rotolamento scorretto nelle capovolte (0.3)			
- Rotolamento su metà schiena	X		



- Rimbalzo sulla schiena		X	
- Nessun appoggio della schiena			X
2.2. Mancato passaggio alla verticale (elementi con verticale) (0.3)			
- Angolo bacino o spalle scorretto (<180° - 135°)	X	X	
- Angoli bacino e spalle scorretti (<180° - 135°)		X	X
2.3. Mancata spinta di braccia per elementi diversi dai salti (0.3)			
- Spinta scarsa o alternata delle braccia		X	
- Spinta assente			X
3. Avvitamento scorretto (0.5)			
- Iniziare l'avvitamento troppo presto	X	X	
- Sotto/sovra rotazione in arrivo (30°-45°)	X		
- Sotto/sovra rotazione in arrivo (>45°)			X
4. Perdita di slancio (Momentum) (0.3)	X	X	X
5. Posizioni di apertura e arrivo scorrette nei salti (0.5)			
- Apertura in ritardo (90°- 135°) o apertura anticipata ma non mantenuta fino alla posizione orizzontale	X		
- Apertura in ritardo (dopo 135°) o mancata apertura prima dell'arrivo		X	
- Avvitamento non completo all'orizzontale	X		
- Bacino/ginocchia piegati >90° fino a uno squat profondo in arrivo	X	X	X
6. Salto finale troppo basso (0.2)		X	
7. Arrivo dell'ultimo elemento fuori dall'area di arrivo (1,5x3m) (0.3) (NO Livello Bronzo)			
- Arrivo con un piede fuori dall'area di arrivo	X		
- Arrivo con due piedi fuori dall'area di arrivo o sul tumble/air track			X
8. Perdita di controllo in arrivo (1.5)			



- Un passo grande (separazione gambe >60°), un salto grande di rimbalzo o non atterrare con entrambi i piedi contemporaneamente	X		
- Più passi o correzioni per mantenere il controllo		X	
- Leggero tocco del tappeto con mani/ginocchia senza appoggio del peso			0.5
- Caduta per sovra-sotto rotazione			0.8
- Caduta senza l'appoggio dei piedi per primi			1.5
9. Azioni degli allenatori (1.5)			
- Sostegno			1.0
- Non agire in situazioni pericolose			1.5
10. Streaming irregolare (0.1)	X		
11. Non tornare indietro insieme o correndo tra i round (0.4)			
- Non tornare correndo			0.4
- Non tornare insieme			0.4
12. Penalità speciali (3.0 per ginnasta e voce)			
- Correre senza eseguire alcun elemento			3.0
- Errato numero di ginnasti			3.0

Trampolino

Trampolino Composizione

Livelli	Penalità di Composizione	Penalità
Bronzo Argento Oro	Mancanza di Team Round	0.2/ginnasta
Bronzo Argento Oro	Ordine di salti non corretto nel 2° e 3° round (2° nel livello Bronzo): i salti di valore maggiore vanno presentati dopo i salti di valore minore; i salti doppi vanno presentati dopo i salti singoli, anche se di valore inferiore)	0.1/ginnasta ogni volta



Bronzo Argento Oro	Ripetizione elementi in round diversi	0.2/ginnasta ogni volta
Argento	Non soddisfare la richiesta di rotazione trasversale	0.2/ginnasta
Oro	Non soddisfare la richiesta di avvitemento	0.2/ginnasta
Oro	Arrivo cieco in salti tripli	0.3/ginnasta ogni volta

Trampolino Difficoltà

- Il valore di difficoltà della serie è calcolato dai due diversi elementi con i valori di difficoltà più alti. In caso di giuria composta da un singolo ufficiale di gara per il pannello DC l'approssimazione del valore finale di difficoltà è conteggiata con una cifra decimale. In caso di giuria con almeno 2 ufficiali di gara nel pannello DC il valore finale deriverà dalla media dei due punteggi approssimato alla seconda cifra decimale.
- Tutti gli elementi vengono rivalutati su quanto effettivamente eseguito (tranne nel Team Round). Se un ginnasta non esegue esattamente lo stesso elemento della maggioranza nel Team Round, al ginnasta verrà assegnato valore zero di difficoltà.
- Qualora prima non vi sia l'atterraggio su entrambi i piedi, all'elemento sarà assegnato valore zero di difficoltà.
- Per atterraggio su entrambi i piedi si intende la pianta dei piedi. Se un ginnasta tocca l'area di arrivo con entrambi i piedi durante l'atterraggio, ma non mostra mai un arrivo riconoscibile e cade di faccia, sulle ginocchia, sulle mani, sul sedere, di schiena, rotola in avanti, di lato o indietro nello stesso movimento, si considera che non atterra prima con i piedi.
- Correre senza eseguire alcun elemento sarà valutato con valore zero di difficoltà
- Gli elementi eseguiti quando l'allenatore aiuta deliberatamente il ginnasta a completare l'elemento verranno rivalutati con valore zero di difficoltà.
- I tripli salti con arrivo cieco non sono raccomandati. Un arrivo cieco si definisce quando il ginnasta atterra rivolto in avanti (tolleranza di +/- 90°). In caso vengano eseguiti si incorrerà in una penalità di composizione di 0,3, ma il valore di difficoltà verrà assegnato.

Trampolino Esecuzione

Il valore di esecuzione di una round viene conteggiato sottraendo a 10 la somma delle penalità delle tre serie del round (vedi penalità nella tabella sottostante). Il valore di esecuzione dell'acrobatica di tutto il team si calcola come la media dei tre valori ottenuti nei



singoli round. In caso di giuria composta da un singolo ufficiale di gara per il pannello E l'approssimazione del valore finale di esecuzione è conteggiata con una cifra decimale. In caso di giuria con almeno 2 ufficiali di gara nel pannello E il valore finale deriverà dalla media dei due punteggi approssimato alla seconda cifra decimale.

Penalità di Esecuzione	0.1	0.2	0.3 o più
1. Forma del corpo scorretta (0.5)			
- Angolo errato di bacino e ginocchia	X	X	X
- Gambe aperte/incrociate	X		
- Testa o piedi scorretti	X		
- Braccia non vicine al corpo/asse di rotazione	X		
1.1. Rotolamento scorretto nelle capovolte (0.3)			
- Rotolamento su metà schiena	X		
- Rimbalzo sulla schiena		X	
- Nessun appoggio della schiena			X
1.2. Mancato passaggio alla verticale (elementi con verticale) (0.3)			
- Angolo bacino o spalle scorretto (<180° - 135°)	X	X	
- Angoli bacino e spalle scorretti (<180° - 135°)		X	X
2. Avvitamento scorretto (0.5)			
- Iniziare l'avvitamento troppo presto	X	X	
- Sotto/sovra rotazione in arrivo (30°-45°)	X		
- Sotto/sovra rotazione in arrivo (>45°)			X
3. Salto troppo basso		X	
- La fase di volo della capovolta saltata inferiore all'altezza del ginnasta in piedi sul trampolino		X	
4. Posizioni di apertura e arrivo scorrette (0.5)			
- Apertura in ritardo (90°- 135°) o apertura anticipata ma non mantenuta fino alla posizione orizzontale	X		
- Apertura in ritardo (dopo 135°) o mancata apertura prima dell'arrivo		X	
- Avvitamento non completo all'orizzontale	X		



- Bacino/ginocchia piegati >90° fino a uno squat profondo in arrivo	X	X	X
5. Arrivo			
- Arrivo con un piede fuori dall'area di arrivo	X		
- Arrivo con due piedi fuori dall'area di arrivo o sul trampolino			X
6. Perdita di controllo in arrivo (1.5)			
- Un passo grande (separazione gambe >60°), un salto grande di rimbalzo o non atterrare con entrambi i piedi contemporaneamente	X		
- Più passi o correzioni per mantenere il controllo		X	
- Leggero tocco del tappeto con mani/ginocchia senza appoggio del peso			0.5
- Caduta per sopra/sotto rotazione			0.8
- Caduta senza appoggio dei piedi per primi			1.5
6.1. Arrivo supino scorretto (1.0)			
- Arrivo non in tenuta		X	
- Arrivo seduto			0.8
- Arrivo dei piedi prima			0.8
- Arrivo delle spalle prima			1.0
7. Azioni degli allenatori (1.5)			
- Sostegno			1.0
- Non agire in situazioni pericolose			1.5
8. Streaming irregolare (0.1)	X		
9. Non tornare indietro insieme o correndo tra i round (0.4)			
- Non tornare correndo			0.4
- Non tornare insieme			0.4
10. Penalità speciali (3.0 per ginnasta e voce)			
- Correre senza eseguire alcun elemento			3.0
- Errato numero di ginnasti			3.0