

UNION EUROPÉENNE DE GYMNASTIQUE
EUROPÄISCHE TURNUNION
EUROPEAN UNION OF GYMNASTICS



Secrétariat général
Avenue de Rhodanie 2
Case postale 188
CH - 1000 Lausanne 6

Tél.: +41 - 21 - 613.73.32
Fax : +41 - 21 - 613.73.31

E-mail: info@ueg.org
www.ueg-gymnastics.com



TEAMGYM

Seniors e Juniors

CODICE dei PUNTEGGI

Edizione - Ottobre 2009

Versione Italiana



STADLER

Traduzione di Patrizia Signor
Revisione : Giampaolo Ciavoletta

Introduzione

Questa revisione del codice è stata sostanzialmente modificata nel tentativo di rendere il giudicare più facile e più equo. Essa tiene conto dei seguenti aspetti:-

- Difficoltà aperte
- Revisione delle difficoltà per «equilibrare» le tre discipline
- Pannelli di Giuria separati per difficoltà, esecuzione e composizione
- Aumento dei chiarimenti sui requisiti (richieste)
- Incremento della spiegazione degli elementi
- Recenti sviluppi
- Uniformità agli altri CdP delle sezioni UEG/FIG
- Feedback provenienti dal seminario per i giudici svoltosi a Vienna 07
- Feedback provenienti da varie Federazioni

Il codice è stato diviso in quattro parti che riguardano

Parte I Programma della Competizione

Parte II Regolamento generale

Parte III Richieste Specifiche della disciplina e

Parte IV Appendici contenenti le tabelle di difficoltà

©disegni Raili Hämäläinen

Tutti i membri del Comitato Tecnico UEG TeamGym che hanno contribuito alla revisione di questo codice:

Keith Hughes President TC TG

Heli Lemmetty Vice President

Erik Tybjerg-Pedersen Secretary

Rosa Dvoracek Member

Stefan Bengtsson Ex President

Raili Hämäläinen Former member

Questo nuovo codice, che incorpora le difficoltà aperte, ha attraversato varie fasi di sviluppo.

È stato distribuito a tutte le Federazioni membri dell'UEG in modo da poter essere commentato. È stato sperimentato durante le maggiori competizioni in Danimarca. Sono stati presi in considerazione tutte le critiche ed i suggerimenti. Il Comitato desidera esprimere il suo sincero ringraziamento a tutti coloro che hanno messo a disposizione il loro tempo nel presentare le loro osservazioni.

Contenuti

| | | |
|-----------------|--|----------|
| PART I | PROGRAMMA DELLA COMPETIZIONE..... | 1 |
| ART 1 | FINALITÀ E OBIETTIVI DEL CODICE DEI PUNTEGGI..... | 1 |
| ART 2 | DIREZIONE DELLA COMPETIZIONE..... | 1 |
| 2.1 | Membri | 1 |
| 2.2 | Responsabilità..... | 1 |
| ART 3 | GIURIA SUPERIORE..... | 1 |
| 3.1 | Membri..... | 1 |
| 3.2 | Responsabilità..... | 1 |
| ART 4 | I GIUDICI..... | 1 |
| 4.1 | Generalità | 1 |
| 4.2 | Le Giurie (Panel)..... | 2 |
| 4.3 | Doveri dei Giudici..... | 2 |
| 4.4 | Doveri del Capo Giuria..... | 3 |
| 4.5 | Postazioni..... | 3 |
| ARTE 5 | DIVISIONE DEI PUNTI..... | 4 |
| ARTE 6 | VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO..... | 4 |
| 6.1 | Generalità..... | 4 |
| 6.2 | Calcolo del punteggio finale..... | 4 |
| ART 7 | La DICHIARAZIONE DEGLI ESERCIZI..... | 5 |
| 7.1 | Generali..... | 5 |
| 7.2 | Suolo Schede di gara (Tariff Forms) | 5 |
| 7.3 | Tumbling Schede di gara (Tariff Forms)..... | 5 |
| 7.4 | Trampolino Schede di gara (Tariff Forms)..... | 5 |
| ART 8 | ABBIGLIAMENTO..... | 6 |
| 8.1 | Giudici | 6 |
| 8.2 | Ginnasti | 6 |
| 8.3 | Allenatori..... | 6 |
| ART 9 | ASSISTENZA o SUPPORTO..... | 7 |
| ART 10 | RIPETIZIONE DI UN PROGRAMMA DI GARA..... | 7 |
| ART 11 | RACCOMANDAZIONI (REGOLA D'ORO)..... | 7 |
| PARTE II | NORME GENERALI..... | 8 |
| ART 12 | VALUTAZIONE DEL PROGRAMMA DI GARA..... | 8 |
| 12.1 | Generale..... | 8 |
| ART 13 | RICONOSCIMENTO DI NUOVI ELEMENTI..... | 8 |
| 13.1 | Suolo..... | 8 |
| 13.2 | Tumbling e Trampolino..... | 8 |
| ART 14 | AGGIORNAMENTI DEL CODICE..... | 8 |

| | | |
|-----------------|---|-----------|
| PART III | LE DISCIPLINE..... | 9 |
| ART 15 | SUOLO..... | 9 |
| 15.1 | Richieste della disciplina | 9 |
| 15.2 | Difficoltà (Open Value)..... | 9 |
| 15.3 | Esecuzione (10.0)..... | 12 |
| 15.4 | Composizione (3.5) & Valore Artistico (0.5) (4.0 max) | 15 |
| ART 16 | TUMBLING | 19 |
| 16.1 | Richieste della disciplina | 19 |
| 16.2 | Difficoltà (Open Value)..... | 19 |
| 16.3 | Esecuzione (10.0)..... | 20 |
| 16.4 | Composizione (2.0 punti)..... | 23 |
| ART 17 | TRAMPOLINO..... | 25 |
| 17.1 | Richieste della disciplina | 25 |
| 17.2 | Difficoltà (Open Value)..... | 25 |
| 17.3 | Esecuzione (10.0)..... | 26 |
| 17.4 | Composizione (2.0 punti)..... | 29 |
| PART IV | APPENDICES | 31 |
| | A1 – Tabella delle Difficoltà - Suolo | |
| | A2 - Tabella delle Difficoltà - Tumbling | |
| | A3 - Tabella delle Difficoltà - Trampolino | |
| | A4 – Esempi di riconoscimento degli elementi | |
| | A5 – Tabella dei Falli Generali e Penalità | |

Copyright © 2009
 All rights reserved
 V 12C8-09/10/09

PARTE I PROGRAMMA DELLA COMPETIZIONE

Art 1 Finalità ed Obiettivi del Codice dei Punteggi

- Fornire un giudizio il più obiettivo e unanime possibile
- Aumentare le conoscenze del giudice
- Essere di aiuto per Ginnasti ed Allenatori
- Questo codice si applica a entrambi i Concorsi, Junior e Senior

Art 2 Direzione della Gara

Il Comitato Tecnico -TG/UEG nomina un gruppo Direttivo per le rispettive competizioni.

2.1 Membri

Il gruppo Direttivo sarà costituito da::

- Un delegato nominato dal TC-TG/UEG
- Il Direttore di Gara
- Il rappresentante della Federazione ospitante

2.2 Responsabilità

Il gruppo Direttivo è responsabile di:

- L'ordine di lavoro
- Lo svolgimento della gara
- Il controllo delle attrezzature
- Il controllo degli accrediti (assicurazione, passaporti, schede di gara)

Art 3 Giuria Superiore

3.1 Membri

La Giuria Superiore è formata da 3 membri che devono essere sempre presenti a tutte le fasi della Competizione. Quando è possibile, essi devono provenire da Nazioni diverse. Essi sono:

- Un rappresentante ufficiale del CT- TG/UEG (non proveniente dalla Nazione organizzatrice)
- Il Direttore di Gara
- Il Capo Giuria (Presidente di Giuria) delle rispettive discipline (Pannello)

3.2 Responsabilità

La Giuria Superiore è responsabile di:

- Gestione dei Ricorsi
- Gestione dei problemi straordinari

Art 4 Le Giurie

4.1 Generalità

- Tutti i Giudici devono essere pronti e presenti al loro posto sul campo di gara almeno 15 minuti prima dell'inizio della competizione.
- I Giudici si devono presentare alla riunione di giuria ed al sorteggio per la definizione dei ruoli.
- Il CT-TG può sostituire il Giudice che non si attenga a queste regole.
- Se i giudici non rispettano le regole della competizione o svolgono male la loro funzione di giudice (inesattezze, pregiudizi, non presenza etc.), sarà data loro un'ammonizione e se i problemi persistono, saranno dimessi dalla giuria
- Ogni giuria comprende un segretario di gara
- A parte il Capo Giuria, tutte le altre postazioni dei giudici saranno decise tramite sorteggio

4.2 Le Giurie delle Discipline (Pannello)

4.2.1 Giuria A – Difficoltà

4.2.1.1 Suolo

Composta dal Capo Giuria (A1) e altri due giudici (A2 and A3)

4.2.1.2 Tumbling e Trampolino

Composta dal Capo Giuria (AC1) e da un altro giudice (AC2)

4.2.2 Giuria B - Esecuzione

4.2.2.1 Suolo, Tumbling e Trampolino

Composta dal Capo Giuria (B1) e altri tre giudici (B2, B3 e B4)

4.2.3 Giuria C - Composizione

4.2.3.1 Suolo

Composta dal Capo Giuria (C1) e da un altro giudice (C2)

4.2.3.2 Tumbling e Trampolino

Come Giuria art. 4.2.1.2 - Composta dal Capo Giuria (AC1) e da un altro giudice (AC2)

4.3 Doveri dei Giudici

4.3.1 Generale

- Tutti i giudici devono valutare i programmi della squadra ad un elevato standard di precisione
- Tutti i giudici danno i loro punteggi in modo indipendente gli uni dagli altri
- Il giudice trasmette immediatamente il punteggio per il controllo e il calcolo del punteggio finale
- Ogni giudice deve essere pronto a spiegare la propria deduzioni e, se necessario, giustificare il proprio punteggio al Giudice Capo della propria giuria
- A tutti i giudici è raccomandato di vedere il riscaldamento (allenamento), per ottenere una visione d'insieme del livello di gara
- Ogni giudice deve firmare e confermare i punteggi nella scheda del segretario prima di lasciare la giuria dopo la competizione

4.3.2 Doveri della Giuria 'A'

- Prima della gara, controlla i valori di difficoltà per la sua disciplina
- Durante la competizione, controlla il valore degli elementi che sono conformi alle norme del Suolo, Tumbling o Trampolino. Ad es. Suolo in Appendice A4
- I 'giudici A' sono autorizzati a discutere e decidere qual è il valore finale 'A'
- Se non sono d'accordo, sarà presentata la media dei loro valori dati (vedi 6.2.1)

4.3.3 Doveri della Giuria 'B'

- Durante la competizione, osserva con attenzione i programmi e valutare gli errori e le deduzioni corrispondenti correttamente, in modo indipendente e senza pregiudizi
- Le deduzioni sono fatti per l'esecuzione, facendo riferimento a:
 - Appendice A4 - Riconoscimento degli Elementi Tecnici - Esempi e
 - Appendice A5 - Tabella dei Falli Generali e Penalità
- Compila il foglio con il punteggio e lo passa al segretario o lo inserisce in PC

4.3.4 Doveri della Giuria 'C'

- Durante la competizione, registra le proprie deduzioni da un massimo di 4,0 al Suolo e 2.0 al Tumbling e Trampolino per:
 - Composizione
 - Valore Artistico (solo per il Suolo)
- Compilare il foglio con il punteggio e passarlo al segretario o inserire punteggio nel PC

4.4 Doveri del Capo Giuria

- Solo i giudici con un punteggio massimo dei voti al Corso giudici prenderanno parte alla selezione per essere il Capo Giuria di una Giuria specifica
- I Capi Giuria devono presentare il loro punteggio prima di vedere i punteggi degli altri giudici

4.4.1 Compiti specifici del Capo della Giuria A- Difficoltà (A1 e AC1)

- Decide in caso di disaccordo sulle difficoltà
- Richiama i giudici sulle difficoltà valutate per verificare le tolleranze
- Calcola il punteggio finale della Giuria A
- Chiama i giudici a confronto nel caso di una differenza inammissibile
- Se i giudici non sono d'accordo, calcola il valore medio di difficoltà A
- Compila un unico punteggio o immette il valore nel computer

4.4.2 Compiti specifici del Capo della Giuria B- Esecuzione (B1)

- Prende il ruolo di Capo Giuria
- Il Capo Giuria di ogni disciplina riunisce i giudici prima della gara
- Dà il segnale di partenza della gara della disciplina con una bandiera verde
- Decide se l'interruzione del programma è stato causato dalla squadra o è dovuto a una questione tecnica
- E' un membro della giuria superiore nella rispettiva disciplina
- Verifica le detrazioni per l'esecuzione di Capo Giuria sul punteggio finale in ciascuna disciplina
- Se richiesto un consiglio, avvisa la giuria su eventuali detrazioni speciali,
- Informa il pannello, se ci sono eventuali detrazioni date dal Capo Giuria, dopo che i giudici presentano il loro punteggio
- Le detrazioni del Capo Giuria sono registrate sulla scheda del Capo Giuria che è viene passata alla segretaria
- Rivede la tolleranza tra i punteggi
- Il Capo Giuria eliminerà il punteggio più alto e il più basso
- Il punteggio finale è la media dei due punteggi medi..

Esempio:

| | | | |
|------------------|------|-------------------------------------|---------------------------|
| Capo Giuria (B1) | 8.5* | | |
| Giudice B2 | 8.4* | * indicati i due punteggi intermedi | |
| Giudice B3 | 8.0 | | |
| Giudice B4 | 8.6 | | Punteggio Finale 'B' 8.45 |

- Calcola il punteggio finale Giuria B per ogni squadra
- Riunisce i giudici nel caso di una differenza di punteggio inammissibile
- Se i punteggi rimangono fuori tolleranza, calcola il punteggio di base
- Dà a mano il punteggio al segretario, se richiesto

4.4.3 Compiti specifici del Capo della Giuria C- Composizione (C1 e AC1)

- Comunica il tempo della routine agli altri giudici
- Rivede lo scarto tra i punteggi
- Calcola il punteggio finale del pannello (media dei due giudici)
- Riunisce i giudici nel caso di una differenza di punteggio inammissibile
- Dà a mano il punteggio al segretario, se richiesto

4.5 Disposizione dei posti

I giudici devono sedere in una posizione che consenta una corretta visione e indisturbati dalle performance di ogni squadra, ad una ragionevole distanza l'uno dall'altro. I giudici A e AC sono autorizzati a discutere di valori difficoltà e così siedono uno accanto all'altro.

Posti a sedere per il Suolo:

B4 A3 A2 A1 B1 Sec C1 B2 C2 B3

Posti a sedere per Tumbling/Trampolino:

B4 AC2 AC1 B1 Sec B2 B3

Art 5 **Suddivisione dei Punteggi**

| | Suolo | Tumbling/Trampolino |
|--------------|--------------|----------------------------|
| Difficoltà | Open | Open |
| Esecuzione | 10.0 | 10.0 |
| Composizione | 4.0 | 2.0 |

Art 6 **Valutazione del Punteggio****6.1** **Generalità**

I Giudici devono valutare le Difficoltà, l'Esecuzione e la Composizione.

Le detrazioni vengono tolte per I seguenti falli::

| | |
|--|-----------------|
| Molto piccolo | 0,05 |
| Piccoli | 0,1 |
| Medi | 0,2 |
| Grandi | 0,3 – 0,4 |
| Molto grandi | 0,5, 1,0 or 1,5 |
| Detrazioni specifiche delle discipline | |

Dopo la performance, i giudici compilano il loro punteggio su un foglio (o lo inseriscono in un computer). Durante la gara ogni 'Valutazione B' e ogni 'Valutazione C' è confrontata a quella della prima squadra, che ha fissato lo standard nella sezione, in quella disciplina.

6.2 **Il calcolo del Punteggio Finale**

Il valore di difficoltà si aggiunge il punteggio per l'esecuzione e quello della composizione; dai tre pannelli si ottenere il punteggio finale.

6.2.1 **Tolleranza tra i punteggi dei giudici della Giuria 'A' :**

La differenza tra il più basso e il più alto dei valori dei giudici di difficoltà non può essere superiore a 0,2, in ogni caso.

Se vi è differenza maggiore tra i giudici, essi devono discutere e se possibile concordare il punteggio Difficoltà. Se non sono d'accordo, ma sono dentro la tolleranza di 0.2, il Capo Giuria può calcolare la media dei valori di Difficoltà.

In caso di scarto inaccettabile, i giudici dovranno discutere e adeguare i propri punteggi di Difficoltà fino a che non siano d'accordo o si trovano all'interno della tolleranza. Se non riescono a raggiungere un accordo entro la tolleranza, deciderà Il Capo Giuria dell' Esecuzione.

6.2.2 **Tolleranza tra i punteggi dei giudici della Giuria 'B' :**

La differenza tra il più basso e il il più alto dei punteggi fra tutti i giudici non può essere maggiore di 0,6 quando il punteggio finale è 8.0 o sopra e 1,0 se inferiore a 8,0. La differenza tra i due punteggi intermedi non può essere superiore a quanto indicato.

| Punteggio Fiale tra: | Scarto accettato |
|-----------------------------|-------------------------|
| 9.50 – 10.00 | 0.1 |
| 9.00 – 9.45 | 0.2 |
| 8.50 – 8.95 | 0.3 |
| 8.00 – 8.45 | 0.4 |
| 7.00 – 7.95 | 0.5 |
| Inferiore a 7.0 | 0.6 |

Se la differenza tra tutti i giudici è troppo grande o la differenza tra i punteggi intermedi non è nella tolleranza, il Capo Giuria convoca una riunione per discutere il punteggio. Al riunione possono essere adottate le seguenti azioni:

- I giudici possono adattare i loro punteggi in modo che siano entro scarti ammissibili
- OPPURE**
- se i giudici non sono d'accordo, viene utilizzato il punteggio di Base (Nota di Base) come punteggio 'Finale B',

6.2.2.1 Nota di Base:

Nota di Base = Media dei 2 punteggi intermedi + punteggio del Capo Giuria (B1)
2

Esempio:

| | |
|------------------|------|
| Capo Giuria (B1) | 8.3* |
| Giudice B2 | 8.9 |
| Giudice B3 | 8.3 |
| Giudice B4 | 8.8* |

Il punteggio Finale 'B' dovrebbe essere 8.55, ma lo scarto tra i due punteggi intermedi è fuori tolleranza: **Nota di Base = (8.55 + 8.3) / 2 = 8.425**

6.2.3 Tolleranza tra i punteggi dei giudici della Giuria 'C' :

La differenza tra i due punteggi non può essere maggiore di 0,2, in ogni caso.

Se la differenza tra tutti i giudici è maggiore, i giudici devono discutere il punteggio e possono essere adottate le seguenti azioni:

- I giudici possono adattare le loro punteggi in modo che siano entro lo scarto concesso **OPPURE**
- il punteggio di base viene utilizzato come Punteggio 'Finale C', se i giudici non sono d'accordo.

6.2.3.1 Nota di Base:

Nota di Base = Media dei 2 punteggi + punteggio del Capo Giuria (C1)
2

Esempio:

| | |
|------------------|-----|
| Capo Giuria (C1) | 3.3 |
| Giudice (C2) | 2.8 |

Il punteggio Finale 'C' dovrebbe essere 3.05, ma lo scarto tra i due punteggi intermedi è fuori tolleranza: **Nota di Base = (3.05 + 3.3) / 2 = 3.175**

Art 7
7.1**Dichiarazione degli Esercizi**
Generalità

- Gli elementi proposti nel Programma del Suolo, Tumbling e Trampolino devono essere scritti con i loro valori di difficoltà calcolati sulla scheda di gara (Tariff Form), che verrà inviata alle squadre con l'ordine di lavoro.
- Le schede devono essere presentate agli organizzatori presso l'accreditamento. (Possono essere presentate on line – con chiarimenti che saranno inclusi nel piano di lavoro)
- Le Correzioni, sulle schede di sostituzione, possono essere effettuate fino a due (2) ore prima dell'inizio della competizione in ogni sezione
- Se la squadra si qualifica per le finali, devono essere consegnate nuove schede di dichiarazione agli organizzatori fino a 60 minuti dopo che sono pubblicati i risultati di qualificazione, a meno che l'ordine di lavoro non disponga altrimenti

7.2 Schede di gara per il Suolo - Tariff Forms devono contenere:

- le Formazioni, che devono essere disegnate con punti o croci in modo che le formazioni e la posizione di ogni ginnasta siano chiaramente contrassegnati
- i numeri di codice degli elementi che vengono conteggiati nel punteggio A
- i Simboli degli elementi di difficoltà
- i Valori per la 'Valutazione A'

7.3 Schede di gara per Tumbling - Tariff Forms devono contenere:

- i Simboli degli elementi di difficoltà
- i Valori per la 'Valutazione A'

7.4 Schede di gara per Trampet - Tariff Forms devono contenere:

- i Simboli degli elementi di difficoltà
- i Valori per la 'Valutazione A'

Art 8 Abbigliamento

8.1 Giudici

- I giudici devono indossare pantaloni / gonna grigio / blu scuro / neri, una camicia bianca e una giacca
- Gli uomini devono indossare la cravatta

8.2 Ginnasti

8.2.1 Generalità

- Un accurato e corretto aspetto atletico deve essere l'impressione complessiva
- Il vestiario deve essere identico per i membri della stessa squadra, con alcune eccezioni per le squadre miste (v. 8.2.4)
- L'uso di scarpette da ginnastica è facoltativo in ogni disciplina ma, se scelto, deve essere indossato dall'intero team sul Programma del Suolo
- Sono consentiti bendaggi. Essi devono essere saldamente fissati e di un colore neutro. (Questo include supporti articolari)
- Nessun tipo di gioielli possono essere indossati dai ginnasti (Questo include orecchini e piercing - per nasconderli non è consentito il Taping)
- Non è consentito colorare o pitturare il corpo (i tatuaggi non sono deducibili)
- Non sono ammessi oggetti vaganti, quali cinture, bretelle/ganci e lacci, maniglie
- I capelli devono essere legati e ben fermati
- Le Decorazioni per capelli (slides) sono classificate come gioielli
- La pubblicità deve seguire valido FIG / regole UEG

8.2.2 Femmine

- Le ginnaste devono indossare in modo sportivo, body non trasparenti, senza parti sciolte
- La scollatura della parte anteriore e posteriore del body deve essere corretta, non può essere inferiore (ulteriore) oltre la metà dello sterno nella parte anteriore e non inferiore (ulteriore) rispetto alla linea inferiore delle scapole nella parte posteriore
- Il taglio della sgambatura non può estendersi oltre la pelvi (massimo)
- I body possono essere con o senza maniche e la larghezza della spallina deve essere un minimo di due (2) cm e non sono ammessi spalline sottili
- La lunghezza delle maniche è facoltativa, così come la lunghezza dei pantaloni e calzamaglia (aderente sulla gamba intera).
Le calzamaglia possono essere indossate sotto o sopra il body

8.2.3 Maschi

- I ginnasti devono indossare un body, canottiera da ginnastica o una camicia sportiva, sia con un paio di 'pantaloni' da ginnastica corti o lunghi che non siano molli o sciolti
- La parte superiore di abbigliamento maschile non deve avere un taglio aperto sotto la scapola

8.2.4 Misto

- Le femmine e i maschi devono seguire le regole rispettivamente dell'art. 8.2.2 and 8.2.3
- L'abbigliamento maschile e femminile non deve essere identico, ma molto simile e tutte le femmine devono essere uguali tra loro così come i maschi – per es. le femmine di un colore e i maschi di un altro.

8.3 Allenatori

- Gli allenatori devono indossare un abbigliamento sportivo corrispondente
- Gli allenatori non possono indossare gioielli (compresi orologi e anelli o fedi nuziali) quando sostano in piedi per fare assistenza o supporto.

Art 9 Assistenza e supporto

- La presenza di sicurezza per il Trampolino è obbligatoria per tutti gli elementi durante tutto l'esercizio della squadra
- Due allenatori devono stare sul materasso di atterraggio durante la routine al Trampolino al fine di reagire rapidamente in caso di pericolo
- Il Capo Giuria della Giuria di Esecuzione (B1) darà il segnale di inizio del programma solo nel momento in cui la presenza per la sicurezza al Trampolino è a posto
- La presa o l'assistenza si tradurrà in penalità.
- Il mancato reagire a situazioni di pericolo si tradurrà in penalità.
- Gli allenatori non sono autorizzati a dare nessun tipo di istruzioni ai ginnasti e / o disturbare durante gli esercizi

Art 10 Ripetizione di un programma di Gara

- Nessun programma può essere avviato una seconda volta, a meno che l'interruzione non è stata causata da difetti, delle attrezzature o del lettore musicale, e non causata dalla squadra stessa
- Solo il Capo Giuria della Giuria di Esecuzione (B1) può decidere se un programma può essere avviato nuovamente. In questo caso l'intero programma della squadra deve cominciare dall'inizio, dopo la squadra successiva nella stessa disciplina.
- In caso di interruzione non causata dalla squadra stessa, l'allenatore ha il diritto di interrompere la routine
- Se la routine non viene fermata immediatamente, non sarà consentito ripetere

Art 11 Raccomandazione (Regola d'Oro)

- La scelta degli elementi e la composizione nei programmi non dovrebbe mai sacrificare lo stile e la precisione tecnica a favore di difficoltà.

PART II REGOLAMENTI GENERALI

Art 12 Valutazione del programma Competitivo

12.1 Generale

- Lo stesso programma competitivo deve essere eseguito sia in qualificazione che in finale
- Il metodo di valutazione di questo Codice dei Punteggi sarà usato in tutti i Campionati ufficiali dell' UEG e tutte le nazioni Europee che hanno competizioni di Teamgym possono usare questo codice.

Art 13 Riconoscimento di Nuovi Elementi

13.1 Suolo

- I tecnici ed i ginnasti sono incoraggiati a presentare nuovi elementi (e volteggi) che non sono mai stati eseguiti prima e che ancora non sono compaiono nella Tavole degli Elementi
- Tutti i nuovi elementi devono essere presentati al CT-TG per e-mail tramite la Segreteria dell'UEG, in qualsiasi momento dell'anno, ma non più tardi di due mesi prima del campionato o la data prevista dall'ordine di lavoro
- La richiesta di valutazione deve essere accompagnata da una descrizione tecnica, da uno o più disegni e, ancora meglio, da una registrazione video
- I nuovi elementi saranno valutati in anticipo e in fede da parte del CT-TG che assegnerà un numero di codice, un simbolo e un valore provvisorio
- La decisione sarà quindi comunicata per iscritto, il più presto possibile, a tutte le rispettive Federazioni ed anche ad i Giudici durante i corsi di aggiornamento prima delle Competizioni
- Possono quindi essere riconosciuti in una competizione come elementi di difficoltà e, quando eseguiti, il loro valore sarà confermato e aggiunto al C.d.P. come appendice

13.2 Tumbling e Trampolino

- Al Tumbling e al Trampolino si è autorizzati ad effettuare elementi che non hanno un numero di codice o un simbolo, ma solo se il valore di difficoltà può essere contato con i valori degli elementi di base ed i valori degli elementi aggiuntivi

Art 14 Aggiornamenti del Codice

- Dopo tutte le competizioni UEG, il CT-TG/UEG pubblicherà un aggiornamento.
- Questo includerà tutti i nuovi elementi e le variazioni con i numeri di codice e le illustrazioni.
- L'aggiornamento del Codice sarà inviato dal Segretario Generale dell'UEG a tutte le Federazioni affiliate con la data effettiva di quando sarà in vigore

PART III DISCIPLINE

Art 15 Programma al Suolo

15.1 Richieste della disciplina

15.1.1 Generale

- Il collettivo al Suolo è senza attrezzi, con accompagnamento musicale
- Il team deve attendere al di fuori del campo di gara, pronto a correre nell'arena quando gli organizzatori di gara li avvertono
- Esso aspetta che venga esposta la bandiera verde ai margini della pedana del Suolo
- Quando la bandiera verde è esposta, i ginnasti devono correre nella loro posizione di partenza sulla pedana, senza ulteriori movimenti

15.1.2 Difficoltà

- Il Valore degli Elementi di Difficoltà si trova nell'Appendice A1- Tabella di Difficoltà

15.1.3 Esecuzione

- La squadra può presentare da sei a dodici ginnasti/e
- Le squadre miste devono avere lo stesso numero di ginnasti maschi e femmine
- Non è consentito cambiare un ginnasta durante il programma (collettivo) al Suolo

15.1.4 Composizione

- Il collettivo al Suolo è costituito da una coreografia - routine - che si basa su elementi ginnici
- La musica non è concessa per entrare o lasciare la pedana del Suolo
- Il tempo limite è di 2:30-3:00 minuti

15.2 Difficoltà (Open Value) – Giuria A

15.2.1 Generale

- Il valore di tutti gli elementi è esposto nell'Appendice A1 e nell'Appendice A4 dove sono mostrati alcuni esempi di riconoscimento degli elementi, dove l'immagine è una linea guida e il testo ha la precedenza, se vi è una differenza
- Il Valore di Difficoltà è calcolato dalla Giuria A e sarà aggiunto al punteggio delle Giurie B e C per ottenere il punteggio finale del Collettivo al Suolo
- L'esecuzione di ogni elemento di difficoltà deve essere conforme alle norme (vedi appendice A4 per alcune norme), altrimenti non sarà considerato come un elemento di difficoltà o il suo valore difficoltà sarà rivalutato - la rivalutazione può essere fatta per es. in conformità con gli elementi della stessa famiglia in appendice A1
- Gli elementi di difficoltà devono essere effettuati da tutti i ginnasti, simultaneamente o separatamente. Se separati, devono essere in tempi ristretti gli uni dagli altri. Tutte i ginnasti della squadra devono fare gli stessi elementi di difficoltà, con le braccia e le gambe nello stesso atteggiamento. E' permesso il lavoro a specchio. Il valore di difficoltà di ciascun movimento verrà conteggiato solo se tutti i ginnasti lo eseguono correttamente (conforme alle norme e definizioni).
- Durante il collettivo, lo stesso elemento può essere conteggiato (come un elemento di difficoltà), una sola volta. Se eseguito la seconda volta, il valore di difficoltà non è riconosciuto. Se il valore non è stato contato la prima volta (ad esempio, vi è stato un ginnasta che non eseguito correttamente l'elemento), l'elemento può essere valutato, se lo stesso elemento viene eseguito in seguito durante l'esercizio. A prescindere dal conteggio del valore di difficoltà, **i giudici devono contare sempre a vantaggio della squadra**, soprattutto per quanto riguarda le combinazioni.
- Giri, salti (jumps/ leaps/ hops), equilibri / elementi di forza, elementi di sezione, elementi acrobatici ed elementi di combinazione, che vengono conteggiati per il valore di difficoltà, devono avere i numeri di codice differenti. Ad esempio P201 + P401 = 0,6 (DV di giri è pari a 0,6).

15.2.2 Elementi di Difficoltà

Nel Programma al Suolo, le difficoltà possono essere conteggiate solo nel numero massimo di elementi dei sei gruppi seguenti::

| | |
|------------------------------------|---|
| Giri (Pirouettes) | 2 |
| Salti ginnici (Jumps/ Leaps/ Hops) | 2 |
| Equilibri/ Elementi di Forza | 2 |
| Elementi di Sezione | 2 |
| Elementi Acrobatici | 2 |
| Combinazione di Elementi | 1 |

15.2.3 Giri perno - Pirouettes (P)

I due elementi con il più alto valore di difficoltà danno il valore dei giri. Se mancano entrambi i due giri, non ci sarà alcun valore per i giri.

Definizione di Giro: almeno una rotazione di 360° su un piede che deve essere chiaramente sull'avampiede, I giri devono essere eseguiti in modo chiaro e le rotazioni devono essere completamente terminate. Se il giro viene eseguito saltellando, esso viene valutato come elemento, ma ci sarà una penalità di esecuzione per il saltello. L'atteggiamento del corpo deve essere definito e visibile durante tutto il giro. Per essere valido, il giro deve essere eseguito da tutti i ginnasti nello stesso momento.

Il gruppo deve iniziare il giro con tutti i ginnasti con la fronte nella stessa direzione e dovrebbe girare nella stessa direzione, cioè verso sinistra o verso destra.

15.2.4 Salti ginnici - Jumps/Leaps/Hops (J)

Vengono valutati i due salti jumps/leaps/hops con il più alto valore. Se mancano entrambi i due salti, non ci sarà alcun valore per jumps/leaps/hops.

Definizione di Jumps, Leaps and Hops: durante la fase di volo l'atteggiamento corporeo deve essere ben riconoscibile. L'atteggiamento deve essere fissato e ben definito durante il volo. Nella fase di volo deve esserci una buona ampiezza, lunghezza ed elevazione. Deve esserci un buon controllo del corpo durante e dopo l'esecuzione dell'elemento. L'atteggiamento durante la fase di volo definisce il livello di difficoltà. Non è permesso di eseguire più di tre passi prima del salto.

Jump – stacco con 2 piedi ed arrivo su 1 o 2 piedi

Leap – stacco con 1 piede ed arrivo sull'altro o entrambi

Hop – stacco con 1 piede ed arrivo sullo stesso

15.2.5 Elementi di Equilibrio ed di Forza - Balance/Power Elements (B/Po)

Vengono valutati i due elementi di equilibrio / forza con il più alto valore.

Se mancano entrambi equilibrio/posizione di forza, non ci sarà alcun valore per Equilibrio/Forza

Definizione di Elementi di Equilibrio e di Forza:

Elementi di Equilibrio (B): Un atteggiamento è riconosciuto quando l'intero corpo è tenuto in una posizione statica per almeno 2" (due secondi) senza altri movimenti aggiuntivi. L'atteggiamento del corpo deve essere definito e ben visibile.

Elementi di forza (Po): movimento controllato di forza dinamica. La posizione di partenza e di arrivo devono essere pulite, ma non necessitano di essere tenute per 2".

15.2.6 Elementi di Sezione (S)

Nel valore di difficoltà sono inseriti due differenti elementi di sezione.

Il valore del primo elemento è di 0,2 ed il valore del secondo è di 0,3.

Gli elementi di sezione sono:

| | |
|-------|--|
| Women | 2 Onde del Corpo – Una deve essere laterale, l'altra avanti o dietro |
| Men | 2 Movimenti con oscillazioni - Swing |
| Mixed | 2 Movimenti in coppia |

Se la squadra esegue soltanto un elemento di Sezione (per es. 2 onde del corpo avanti) il valore di difficoltà per la sezione è di 0.2

Se mancano entrambi gli elementi di sezione, non ci sarà alcun valore elementi di Sezione

Definizione:

15.2.6.1 Onde del Corpo:

da un atteggiamento curvo, una estensione per punti successivi come un'onda che attraversa il corpo, fino ad un atteggiamento teso e tenuto. In alternativa è possibile eseguire l'onda da una posizione tesa con contrazione. L'onda deve includere le anche.

15.2.6.2 Oscillazioni o movimenti Swing:

nel movimento swing c'è un impulso o un rilassamento che permette alla gravità di portare il corpo in una oscillazione pendolare. Lo swing deve includere anche il tronco e le braccia.

15.2.6.3 Movimenti in coppia:

Un sollevamento, un lancio o una presa tra ginnasti maschi e femmine (dove il partner solleva/trasporta del peso).

15.2.7 Elementi Acrobatici (A)

Vengono valutati i due Elementi Acrobatici con il più alto valore. Gli elementi Acrobatici devono essere conformi alle norme riconosciute nella ginnastica.

Se mancano entrambi gli elementi acrobatici, non ci sarà alcun valore per elementi acrobatici

15.2.8 Combinazione di Elementi (C)

15.2.8.1 Generale

Il valore di combinazione può essere riconosciuto solo da un diretto collegamento di due elementi eseguiti secondo il regolamento. Il valore dei due elementi in combinazione sarà contato insieme (es. elemento B + elemento A = 0,3 + 0,2 = 0,5). Un elemento può essere contato una sola volta all'interno dell'esercizio. Es. se una *enjambeé* è contata come parte di una combinazione, la stessa *enjambeé* non può essere contata come elemento di salto ginnico (leap).

Per riconoscere una Combinazione, gli elementi che la compongono devono essere eseguiti senza cadute o passi intermedi.

Tutti i **collegamenti** devono essere **diretti**. I collegamenti diretti sono quelli in cui gli elementi sono eseguiti senza:

- pause tra elementi
- perdita di equilibrio tra elementi (per es. saltelli)
- passi supplementari

Le Combinazioni di Elementi possono essere eseguite tra elementi dei seguenti gruppi: giri, salti ginnici (Jumps/Leaps/Hops), elementi di Equilibrio, elementi di Forza ed elementi Acrobatici oppure in combinazione mista dei gruppi di elementi. Gli elementi di Sezione non possono essere considerati in combinazione

15.2.8.2 Combinazione di Giri

Una combinazione di una successione di 2 diverse tipologie di giri. Il collegamento tra giri in combinazione può essere eseguito senza passi intermedi (tra i due giri il tallone della gamba perno tocca a terra) o con un appoggio intermedio. Ad es., nel primo giro gamba sinistra perno, gamba destra libera, passaggio sulla gamba destra e secondo giro eseguito su gamba destra perno con la gamba sinistra libera.

15.2.8.3 Combinazione di Salti ginnici (Jumps or Leaps or Hops)

Una combinazione di una successione di 2 salti, leaps o hops con un massimo di uno passo intermedio. Ad esempio, *enjambeé* (split leap), arrivo su piede destro, passo avanti e stacco con piede sinistro per salto *sforbiciata* (scissor leap).

15.2.8.4 Combinazione di Elementi di Equilibrio

Combinazione di 2 equilibri con atteggiamenti diversi. La combinazione è eseguita con il peso del corpo su un solo piede o sulle mani. Durante il collegamento è possibile cambiare (spostare) il peso del corpo: a) dalle mani alla gamba, b) dalla gamba alle mani o c) dalla gamba o dalle mani alla gamba (o viceversa, per es. dalla verticale al ponte) senza appoggi intermedi supplementari di piede o mani

15.2.8.5 Combinazione di Elementi di Forza

Combinazione di 2 elementi di forza differenti. La combinazione è eseguita con il peso del corpo sulle mani e senza lo spostamento delle stesse, senza movimenti supplementari di supporto delle mani.

15.2.8.6 Combinazione di Elementi Acrobatici

Combinazione di 2 elementi acrobatici differenti. Il collegamento è eseguito senza passi supplementari tra l'arrivo del primo e lo stacco del secondo, entrambi i piedi toccando una volta il suolo (es. Rondata - flic flac).

15.2.8.7 Mixed Combinations

La Combinazione mista di collegamento di 2 difficoltà è eseguita se possibile senza passi intermedi, al massimo ne è concesso uno solo. Se una squadra esegue più di una combinazione, verrà contata come difficoltà soltanto quella con il valore più alto. L'esecuzione di ciascun elemento all'interno della combinazione deve essere conforme e riconosciuto nelle tecnica ginnastica e In caso contrario, il valore della combinazione verrà ricalcolato o annullato.

15.3 Esecuzione (10.0) – Giuria B**15.3.1 Generale**

Il giudice per calcolare il punteggio detrae le penalità di esecuzione da 10 punti. Tutti i giudici di Esecuzione usano le penalità suddivise nei seguenti gruppi:

- Molto piccolo 0.05
- Piccolo 0.1
- Medio 0.2
- Grande 0.3/ 0.5/ 1.0

Ogni giudice dà un punteggio con una precisione di 0,1 punti.

15.3.2 Definizione dei Falli di Esecuzione**15.3.2.1 Precisione delle Formazioni**

Tutte le formazioni devono essere esatte (es linee rette quando è previsto).

Penalità 0.1 ogni volta / ginnasta o formazione

15.3.2.2 Sincronia nella composizione

Il 'fuori tempo' del ginnasta prenderà la penalità di 0.1 o 0.2.

Lo 'smarrimento' del ginnasta prenderà la penalità di 0.3 ogni volta.

Penalità 0.1, 0.2 o 0.3 ogni volta / ginnasta

15.3.2.3 Uscita dalla pedana

L'uscita dall'area del Suolo (14x20 m.) è considerata quando viene toccata con una qualsiasi parte del corpo lo spazio esterno alla linea di perimetro. La deduzione è di 0,1 ogni volta a prescindere da quanti ginnasti escono dall'area. La linea di perimetro (linea bianca) fa parte dell'area di esecuzione.

Penalità 0.1 ogni volta / squadra

15.3.2.4 Buona tecnica negli elementi di difficoltà

Gli elementi devono essere eseguiti secondo le richieste definite.

Alcune richieste tecniche sono menzionate nelle tabelle di difficoltà e nell'appendice A4; esempi di riconoscimento di elemento.

Penalità 0.05, 0.1 o 0.2 ogni volta / ginnasta

15.3.2.5 Uniformità nell'Esecuzione

La squadra deve eseguire gli stessi movimenti e gli elementi esattamente allo stesso modo, a meno che la coreografia affermi chiaramente qualcos'altro. Ad es. in P201 la gamba libera deve essere nella stessa posizione (per tutti i ginnasti del team).

Penalità 0.05, 0.1 o 0.2 ogni volta / ginnasta

15.3.2.6 Dinamismo

La squadra deve eseguire il collettivo con l'esecuzione dinamica che il coreografo richiede. L'Esecuzione dinamica include ad es. buon ritmo e il senso della gravità con rilassamenti ed estensione. Le frasi di movimento devono mostrare continuità con una fluidità logica e naturale. Il "momentum" (energia di movimento) deve essere usato per il passaggio da un elemento ad un altro invece che creare una nuova "forza".

Penalità 0.05 ogni volta / ginnasta

15.3.2.7 Ampiezza ed estensione

Gli elementi e i movimenti devono essere eseguiti con l'ampiezza ottimale. Anche i piccoli elementi devono essere eseguiti al massimo dell'estensione possibile. L'estensione deve essere visibile in ciascun elemento durante l'intero programma. Ad es., le caviglie in estensione danno la consapevolezza del lavoro finito della gamba.

Penalità 0.05 o 0.1 ogni volta / ginnasta

15.3.2.8 Equilibri ed esecuzione controllata

Il programma al Suolo deve essere eseguito in maniera controllata con equilibrio. Ci sarà una penalità per passi e saltelli supplementari, ulteriori movimenti di braccia e gambe e aiuti di mano.

Penalità 0.05, 0.1, 0.2 o 0.3 ogni volta / ginnasta

15.3.2.9 Presentazione Artistica

La presentazione del collettivo al Suolo deve essere espressiva. La squadra deve eseguire le sequenze di movimento in maniera che tutta la coreografia venga presentata in modo eloquente dai ginnasti

Penalità **0.2** una volta

15.3.2.10 Interruzione del collettivo

Alla squadra non è consentito cambiare un componente durante il collettivo al Suolo.

Se un ginnasta smette di eseguire il programma, ci sarà una penalità di 0,5 a ginnasta..

Penalità **0.5** / ginnasta

15.3.2.11 Errato numero dei ginnasti

Nel programma al Suolo ci devono essere da 6 a 12 ginnasti. Se in più o in meno, ci sarà la penalità di 1.0. Se dopo un'interruzione dell'esercizio il numero è inferiore a 6 ginnasti, ci sarà una penalità di 1.0 per errato numero totale di ginnasti .

Penalità **1.0** una volta / squadra

15.3.3 Penalità di Esecuzione (Giuria B)

| Falli di Esecuzione (10.0) – Giuria B | Molto piccolo 0.005 | Piccolo 0.1 | Medio 0.2 | Grande 0.3 |
|--|------------------------|----------------|--------------|---------------|
| Precisione delle Formazioni | | X | | |
| Sincronismo | | X | X | X |
| Fuori Pedana | | X | | |
| Buona tecnica negli elementi di difficoltà | X | X | X | |
| Uniformità | X | X | X | |
| Dinamismo | X | | | |
| Ampiezza ed Estensione | X | X | | |
| Equilibrio ed esecuzione controllata | X | X | X | X |
| Valore Artistico | | | X | |
| Interruzione dell'esercizio al Suolo | | | | 0.5 |
| Errato numero dei ginnasti | | | | 1.0 |

Le richieste tecniche specifiche e penalità per i falli si trovano nell'Appendice A4 e A5.

15.3.4 Penalità di Esecuzione del Capo Giuria (B1)**15.3.4.1 L'allenatore da segnali verbali o visivi**

Agli allenatori non è consentito dare istruzioni visive o verbali ai ginnasti durante il programma al Suolo. Nel caso in cui l'allenatore vuole che il team interrompa il programma, per motivi tecnici, non ci sarà alcuna deduzione per istruzioni impartite dall'allenatore. Anche nel caso di infortuni, all'allenatore è consentito parlare con i ginnasti senza tale penalità.

CG. Penalità per istruzioni date dall'allenatore 0.3 ogni volta, dal Punteggio Finale

15.3.4.2 Abbigliamento scorretto

Se l'abbigliamento dei ginnasti non è conforme all'art. 8.2, ci sarà una penalità. Ci saranno penalità nei seguenti casi:

- Scarpette (se non indossate dall'intera squadra)
- Indumenti, oggetti sciolti
- Tatuaggi o pittura del corpo
- Pubblicità non conforme al regolamento FIG/UEG

CG Penalità per abbigliamento scorretto 0.3, una volta dal Punteggio Finale

15.3.4.3 Monili e Gioielli

- Nessun tipo di gioielli può essere indossato da ginnasti (questo include orecchini e Piercing – non è consentito usare il cerotto per nasconderli)
- Mollette per capelli decorate (visibili) sono classificati come gioielli

CG Penalità per gioielli indossati 0.3 per ginnasta, dal Punteggio Finale

15.3.4.4 Indossare bendaggi intrusivi

I bendaggi (compresi i tutori) devono essere fissati in modo sicuro e di un colore non intrusivo. Questo significa il colore della pelle. I bendaggi possono anche essere nascosti sotto la divisa di gara.

CG Penalità per bendaggi colorati 0.3 dal Punteggio Finale

15.3.4.5 Non rispetto delle richieste della disciplina o della competizione

Questa penalità è applicata se la squadra non rispetta le richieste della disciplina o altre richieste di gara

- utilizzo di attrezzi con le mani,
- entrare nell'arena non rispettando le regole
- utilizzo di musica per entrare in pedana
- sostituzione di ginnasti durante il collettivo al Suolo,
- nelle competizioni MIX, non stesso numero di maschi e femmine ginnasti (0,3 per ginnasta mancante)

CG detrazione per il mancato rispetto delle richieste della disciplina o della competizione 0,3 per ciascuna voce **dal Punteggio Finale**

| Penalità del Capo Giuria (B1) | |
|--|-----|
| Istruzioni verbali o visive date dall'allenatore | 0.3 |
| Abbigliamento scorretto | 0.3 |
| Gioielli indossati | 0.3 |
| Bendaggi intrusivi (colorati) | 0.3 |
| Non rispetto delle richieste specifiche | 0.3 |

15.4 Composizione (3.5) & Valore Artistico (0.5) (4.0 max) – Giuria C**15.4.1 General**

Nella Composizione & Valore Artistico vi sono limitazioni per penalità massime / articolo (es. 15.4.1.5 formazioni, max penalità 0,2). La squadra potrebbe "prendere" ancora più penalità, ma i giudici possano detrarre solo fino al limite della penalità massimo / articolo

15.4.2 Definizione delle penalità di Composizione**15.4.2.1 Tempo**

Il tempo limite è tra 2.30 and 3.00 minuti. Il cronometraggio inizia con l'inizio della musica e termina con l'ultimo elemento eseguito.

Gli elementi eseguiti dopo il tempo limite sono riconosciuti e valutati

La penalità per 'Fuori Tempo' è **0.3** e sarà detratta per tempo inferiore/superiore

Penalità di **2.0** per esercizio troppo corto (meno di 2:15)

15.4.2.2 Musica

La presentazione della musica è di libera scelta. La musica deve essere strumentale, non cantata. Ciò significa senza parole – anche se non si conosce il significato delle parole. La voce umana (vocalizzo) può essere usata come strumento. Es. Ronzio e fischi.

Penalità di **0.3** per assenza di musica o musica cantata

15.4.2.3 Scelta degli elementi e movimenti

L'esercizio dovrebbe presentare una varietà di diversi movimenti e coinvolgere tutto il corpo.

L'esercizio deve contenere diversi elementi ginnastici. Tutti i movimenti e gli elementi dovrebbero favorire un'esecuzione dinamica. Sequenze di semplici movimenti di braccia e gambe isolati si tradurrà in una penalità di 0,1 ogni volta.

Massima Penalità per la scelta degli elementi e movimenti **0.4**

15.4.2.4 Limitazione degli Elementi Acrobatici

Le squadre possono eseguire un massimo di quattro elementi acrobatici. Tutti gli elementi acrobatici verranno conteggiati dai Giudici di Composizione, anche se tutta la squadra non esegue l'elemento (es. metà del team esegue Rondana e flic flac e metà del team esegue Rondana e salto indietro. Vi sono **tre** elementi acrobatici).

Se sono presenti più di quattro elementi acrobatici, il team otterrà una penalità di 0,2.

Gli Elementi Acrobatici devono essere parte integrante del programma al Suolo ed essere collegati ad esso in modo fluido. Una penalità è data se gli elementi acrobatici non si fondono ritmicamente nelle sequenze dei movimenti. Per es.: pausa per preparare un elemento acrobatico o una lunga rincorsa (più di tre passi) in preparazione a un elemento acrobatico, la penalità sarà 0,2.

Massima penalità per Elementi Acrobatici **0.4**

15.4.2.5 Formazioni

Devono essere presenti nel collettivo al Suolo almeno sei (6) differenti formazioni.

Penalità di 0,1 per ogni formazione in meno.

La forma e la grandezza delle formazioni devono variare. Se le formazioni sono tutte simili a linee dritte, sarà data una penalità. Devono essere presenti almeno 2 formazioni con linee curve diverse (es. due diverse dimensioni di cerchi non vengono considerate due formazioni diverse linea curva).

Penalità di 0,1 per ogni formazione curva non presente

Deve essere presente almeno una grande formazione (da lato a lato e dal dietro al davanti pedana) ed una piccola formazione (compatta).

Penalità di 0,1 per mancanza di variazione nella dimensione delle formazioni

Massima penalità per Formazioni **0.2**

15.4.2.6 Transizioni

Per transizioni si intendono i cambiamenti da una formazione all'altra con movimenti/elementi. Le transizioni devono avere qualità ginnastiche e ritmiche e costituiscono una parte naturale del programma al Suolo. Cambiare le dimensioni e la forma della formazione semplicemente camminando, marciando o correndo senza eseguire nulla di ginnastica, causerà una penalità di 0,1 ogni volta. Le transizioni tra formazioni devono essere pianificate in modo che i ginnasti possano eseguirle facilmente senza grandi passi e/o passi supplementari.

Massima penalità per Transizioni **0.2**

15.4.2.7 Collegamenti fluidi

Connessione o collegamento significa i singoli elementi/movimenti sono costruiti insieme per formare una sequenza armoniosa. Non ci devono essere arresti tra i movimenti o pause per preparare per i movimenti.

La penalità per le connessioni è 0,1 ogni volta.

Massima penalità per *Collegamenti fluidi* **0.3**

15.4.2.8 Uso della pedana del Suolo, livelli e direzioni

L'intera area del Suolo deve essere utilizzata durante tutto l'esercizio. Se alcune parti della pedana (sinistra, destra, avanti, dietro, centro) non sono utilizzate, la penalità è 0.2 per ogni mancanza.

Altra richiesta è l'utilizzo di diversi livelli (piani): es. decubito, seduti, ritti e in volo durante Il Programma al Suolo.

Se qualche stazione è omessa, la penalità sarà 0.2.

Il programma deve essere eseguito con fronte su tutti i 4 lati. Non sono richiesti fronti in diagonale. Non tutti i ginnasti devono essere allo stesso tempo sullo stesso fronte.

Se manca una direzione, la detrazione sarà 0,2.

.Massima penalità per *Uso della Pedana* **0.6**

| Uso della pedana del Suolo | Penalità per omissione di / level/ direction |
|---|--|
| Utilizzo di tutte le parti della pedana: sinistra, destra, avanti e dietro, centro | 0.2 |
| Utilizzo dei diversi piani: Decubito, Seduia, Eretti e in Volo | 0.2 |
| Movimenti nelle diverse direzioni: Avanti, Indietro e Laterale | 0.2 |
| Esecuzione con fronte sui 4 lati | 0.2 |

Massima penalità per l'utilizzo della pedana **0.6**

15.4.2.9 Ripetizione inutile di elementi/movimenti

Se gli stessi elementi/movimenti (ad esempio movimenti delle braccia) vengono eseguiti esattamente più di 3 volte, ci sarà una penalità di 0,1 per ogni elemento.

Massima penalità per inutile ripetizione **0,3**

15.4.2.10 Efficace lavoro di squadra

Il programma deve dare l'impressione di un lavoro di insieme. Assoli e Canoni possono dare delle sfumature per la composizione, ma non devono essere predominanti. Infine, i 2/3 del programma deve essere eseguite all'unisono. Se più di 1/3 viene eseguita in canone o in gruppi diversi di coreografia, la penalità è 0,3. Se più 1/2 non è in sintonia, detrarre **0,5**.

Penalità per l'assenza di efficace lavoro di squadra **0,3 o 0,5**

15.4.4 Penalità di Composizione (Giuria C)

| Penalità di Composizione (3.5) – Giuria C | Piccolo 0.1 | Medio 0.2 | Grande 0.3 | Molto Grande |
|--|-----------------|------------------|---------------|-----------------|
| Tempo (0.3) Tempo inferiore o superiore (fuori tempo) Esercizio troppo corto – meno di 2'15 | | | X | 2.0 |
| Musica (0.3) Assenza di musica o musica cantata | | | X | |
| Scelta degli Elementi e Movimenti (0.4) Mancanza di esecuzione dinamica & movimenti del corpo Semplici, isolati movimenti di braccia e gambe | X o.v. | | | |
| Limitazione di Elementi Acrobatici (0.4) Elementi Acrobatici dominanti (più di 4) Elementi Acrobatici non sono fusi ritmicalmente | | X X o.v. | | |
| Formazioni (0.2) Meno di 6 formazioni Forma e grandezza delle formazioni non è varia | X X | | | |
| Transizioni (0.2) Mancanza di qualità ginniche e ritmiche nelle Transizioni | X ogni volta | | | |
| Collegamenti fluidi (0.3) Serie di elementi non fluidi e senza logica | X ogni volta | | | |
| Utilizzo della Pedana (0.6) Mancanza di utilizzo di tutte le parti dell'area Mancanza di utilizzo delle diverse stazioni Mancanza di movimenti in tutte le direzioni Mancanza di esecuzione con tutte le fronti di lavoro | | X X X X | | |
| Ripetizioni inutili (0.3) Stessi movimenti eseguiti più di 3 volte | X | | | |
| Lavoro di Squadra (0.5) Eseguire meno dei 2/3 del programma Eseguire meno dei 1/2 del programma | | | X | 0.5 |

15.4.4 Definizione di Valore Artistico**15.4.4.1 Movimenti attinenti alla musica**

Ci deve essere relazione tra musica e movimento. L'esercizio deve dare la sensazione di "vedere ciò che si sente e sentire quello che si vede". Se la musica viene riprodotta solo come musica di sottofondo, la detrazione sarà 0,3.

Penalità per Movimenti non attinenti alla musica **0.1, 0.2 or 0.3**

15.4.4.2 Variazione di tempo (ritmo)

Le sequenze di elementi/movimenti devono variare nel tempo (anche se la musica non comprende qualsiasi variazione nel tempo). Ciò significa che gli elementi devono essere eseguiti in tempi differenti (misura), ad esempio, interi, metà e raddoppiare le misure.

Penalità per mancanza di variazione di ritmo/tempo **0.2**

15.4.5 Penalità per Valore Artistico (Giuria C)

| Penalità per Valore Artistico (0.5) – Giuria C | Piccolo 0.1 | Medio 0.2 | Grande 0.3 |
|---|----------------|--------------|---------------|
| Movimenti attinenti alla musica (0.3) Movimenti che non sono attinenti alla musica Sottofondo musicale | X | X | X |
| Variazione di tempo / ritmo (0.2) Insufficiente variazione di tempo / ritmo | | X | |

Art 16 Tumbling

16.1 Richieste della Disciplina

16.1.1 Generale

- Ogni Squadra deve eseguire tre Round differenti
- Nel Primo Round – tutti i ginnasti devono eseguire la stessa serie (sequenza)
- Nel Secondo e Terzo Round - tutti i ginnasti devono eseguire la stessa serie o intensificare le difficoltà della serie
- Tutti i ginnasti che eseguono anche solo una serie al tumbling devono partecipare al programma del Suolo, a meno che non ci sia una certificazione del medico di gara a causa di infortunio (pena la squalifica)
- Il team deve attendere di fuori dell'area di gara pronto ad entrare di corsa nell'arena, non appena gli organizzatori di gara annunciano loro di entrare
- Le prestazioni inizieranno dalla posizione di partenza sulla corsia quando la squadra vede la bandiera verde alzata da Capo Giuria (B1) del Tumbling
- Non è consentito contrassegnare la corsia durante il riscaldamento del giorno precedente o segnare il tumbling con indumenti o altre cose

16.1.2 Difficoltà

- I valori di maggior difficoltà degli elementi vengono riportati in tabella di difficoltà (appendice A2) e possano anche essere calcolati valori addizionali per altri elementi

16.1.3 Esecuzione

- La Squadra deve presentare solo sei ginnasti per ogni round
- In ogni round possono gareggiare ginnasti diversi della squadra
- Dopo ogni round i ginnasti devono tornare indietro di corsa per prendere posizione per il round successivo e deve tornare insieme, nello stesso tempo
- Non sono consentiti movimenti ginnici o di danza prima/tra l'esecuzione dei rounds
- Un allenatore (e solo uno) può essere presenti sull'area di arrivo sul lato opposto ai giudici, per la sicurezza

16.1.4 Composizione

- Almeno un round dovrà essere eseguito in avanti e un round indietro
- Un round può essere avanti, indietro, combinato o un misto di diverse serie
- Ogni serie (individuale) deve essere formata da una combinazione di almeno tre diversi elementi acrobatici, senza passi intermedi o pause
- Tutti i ginnasti devono terminare il loro ultimo elemento nell'area di arrivo
- La presentazione completa viene eseguita con la musica (scelta opzionale) che deve essere strumentale non cantata
- Il termine è di 2 minuti e 45 secondi - il cronometrando inizia con la musica e termina quando l'ultimo ginnasta esegue l'arrivo nel terzo round.

16.2 Difficoltà (Open value) – Giuria A

16.2.1 Generale

- La difficoltà di ogni serie non è limitata.
- Il valore di difficoltà della serie viene calcolato sommando i 3 elementi diversi con valore più alto (anche se non dalla direzione del round).
- Il valore dell'atteggiamento del corpo (shape) e della rotazione viene aggiunto a ogni elemento base per attribuire il valore all'elemento
- Il valore dell'atteggiamento del corpo nel doppio salto può essere calcolato dalla somma del valore di ogni singolo salto (es. – teso nel primo salto e carpiato nel secondo salto riceverà un valore aggiunto di 0.10 (teso) + 0,05 (carpio) per atteggiamento. In questo caso al valore per il doppio salto indietro raccolto di 0,65 si assegna un valore aggiunto di 0.15)
- Tutte le rotazioni con più di ½ giro saranno riconosciute come raccolte o tese, ma mai carpiate.
- Tutti gli elementi sono ri-esaminati su ciò che effettivamente viene eseguito - tranne che nel primo round e se un ginnasta non esegue la serie della squadra, quel ginnasta avrà la difficoltà valuta uguale a zero

- Gli elementi dopo una pausa, una caduta o passi intermedi non conteranno come difficoltà
- Se l'arrivo non è prima con piedi, l'elemento sarà valutato difficoltà zero
- La corsa senza eseguire nulla, sarà ri-valutata come difficoltà pari a zero
- Nell'esecuzione di solo uno o due elementi diversi sarà valutato ciò che è eseguito
- I valori di difficoltà delle 6 serie di in un round sono sommati per determinare il valore del round, quindi si determina la media dei 3 round e solo allora si arrotondata al più vicino punto 0.1 per difetto, per definire il Valore Finale di Difficoltà della squadra

16.2.4 Valore degli Elementi di Base

| Direzione | Elemento di Base | Valore |
|-----------|--------------------------|------------------|
| Avanti | Ribaltata | 0.15 |
| | Flic Flac avanti | 0.20 |
| | Salto Avanti Raccolto | 0.25 |
| | Doppio Avanti Raccolto | 0.75 |
| | Triplo Avanti Raccolto | Non riconosciuto |
| Indietro | Rondata | 0.15 |
| | Flic Flac | 0.20 |
| | Salto tempo | 0.20 |
| | Salto Indietro Raccolto | 0.25 |
| | Arabian (twist) | 0.25 |
| | Doppio Indietro Raccolto | 0.65 |
| | Triplo Indietro Raccolto | Non riconosciuto |

16.2.5 Valore degli Elementi Addizionali:

| Atteggiamento / Rotazione | Salto singolo | Doppio Salto |
|---------------------------------|----------------|--------------|
| Carpiato (ogni Salto) | 0.05 per salto | |
| Teso (ogni Salto) | 0.10 per Salto | |
| 180° giro (½ – 1 ½) | 0.05 | 0.15 |
| 180° giro (2 – plus) | 0.10 | 0.25 |
| Salto-salto * | 0.05 | 0.05 |
| Ribaltata/Flic avanti - salto * | 0.05 | 0.05 |

* Il valore addizionale sarà calcolato solo se entrambi gli elementi sono contati

16.3 Esecuzione (10.0 points) – Giuria B

16.3.1 Generale

Il giudice per calcolare il punteggio detrae le penalità di esecuzione da 10 punti per ciascuno dei tre round. Dei tre punteggi viene calcolata la media.

Tutti i giudici di Esecuzione usano le penalità suddivise nei seguenti gruppi:

- Molto piccolo 0.05
- Piccolo 0.1
- Medio 0.2
- Grande 0.3/ 0.5/ 1.0./ 1.5/ 2.0/ 3.0

Ogni giudice dà un punteggio con una precisione di 0,1 punto.

16.3.2 Definizione dei Falli di Esecuzione

16.3.2.1 Altezza e lunghezza ottimale

Gli elementi devono essere eseguiti in altezza sufficiente e non troppo lungo.

Penalità 0.1, 0.2, 0.3 ogni volta per ginnasta

16.3.2.2 Atteggiamento del Corpo

Gli elementi devono essere eseguiti con una posizione del corpo e tecnica ben chiara.

Penalità 0.05, 0.1, 0.2, 0.3 ogni volta per ginnasta

16.3.2.3 Tecnica di Rotazione

Nei salti carpiati e raccolti avanti l'azione del bacino (anche) deve essere chiara
Penalità 0.1, 0.2, 0.3 ogni volta per ginnasta

16.3.2.4 Definizione di Rotazione (Twist)

Nei doppi salti con meno di 3 giri si deve vedere una netta separazione dei salti
Penalità 0.1 ogni volta per ginnasta

16.3.2.5 Streaming

Lo streaming dovrebbe sempre esserci tra tutti i ginnasti. Almeno due ginnasti devono essere in spostamento nello tempo stesso.

Penalità 0.1 ogni volta per ginnasta Totale mancanza di streaming 0.5

16.3.2.6 Deviazione dalla linea centrale

Gli elementi devono essere eseguiti lungo la linea centrale del tumbling e della zona di arrivo..

Penalità 0.05 per piccolo deviazione, 0.1 per 0,5 mt e 0.2 per 1mt o più per ginnasta.

16.3.2.7 Posizione di Arrivo

La posizione di arrivo è corretta con lieve piegamento delle ginocchia e lieve inclinazione del busto (fino a 15 gradi)

Penalità 0.1 da 15° a 45°, 0.2 da 45° e oltre, 0.3 massima accosciata / per ginnasta.

16.3.2.8 Cadute

L'atterraggio deve essere controllato e il ginnasta può continuare a muoversi avanti o indietro ma sotto controllo.

Penalità 0.1 per piccolo perdita di controllo, 0.2 per perdita significativa, 0.3 appoggio 1 mano sul tappeto, 0.5 per 2 mani sul tappeto o del bacino, 1.0 non arrivo prima dei piedi / per ginnasta

16.3.2.9 Azioni dell'Allenatore

Se un allenatore è presente, egli è lì per reagire in caso di una situazione pericolosa. L'allenatore non è lì per arrestare una caduta ma per evitare infortuni ai ginnasti. Tutte le azioni di sostegno sono penalizzate.

Penalità 0.3 per piccolo aiuto, 0.5 per assistenza importante / per ginnasta

16.3.2.10 Perdita di Slancio (velocità)

Un ginnasta al tumbling dovrebbe mantenere o incrementare la velocità.

Penalità 0.3 ogni volta per perdita di velocità / a ginnasta

Penalità n 0.5 per perdita totale di velocità / a ginnasta

16.3.2.11 Detrazioni Speciali per Ginnasta

| | |
|---|---------------------|
| Esecuzione di due elementi soltanto | Penalità 1.0 |
| Esecuzione di un solo elemento | Penalità 2.0 |
| Attraversare il tumbling correndo | Penalità 3.0 |
| Errato numero dei ginnasti | Penalità 3.0 |
| Nel Squadra Mista, non equal numero masc/femm | Penalità 1.5 |

16.3.3 Penalità di Esecuzione (Giuria B ogni volta all'occorrenza)

| Penalità di Esecuzione (10.0) – Giuria B | Molto piccolo 0.05 | Piccolo 0.1 | Medio 0.2 | Grande 0.3 |
|---|-----------------------|----------------|--------------|---------------|
| Altezza e Lunghezza ottimale | | X | X | X |
| Atteggiamento del Corpo | X | X | X | X |
| Tecnica di Rotazione | | X | X | X |
| Definizione della Rotazione | | X | | |
| Streaming | | X | | 0.5 |
| Deviante dalla linea centrale | X | X | X | |
| Posizione di Arrivo | | X | X | X |
| Caduta | | X | X | 0.3, 0.5, 1.0 |
| Interventi dell'allenatore | | | | 0.3, 0.5 |
| Perdita di velocità | | | | 0.3, 0.5 |
| Detrazioni Speciali: | | | | |
| Eseguire soltanto 2 elementi | | | | 1.0 |
| Eseguire 1 solo elemento | | | | 2.0 |
| Attraversare il tumbling correndo | | | | 3.0 |
| Errato numero dei ginnasti | | | | 3.0 each |
| Non ugual n° mas/fem nella squadra Mista | | | | 1.5 |

Le Richieste Tecniche e le penalità per falli si trovano nell'Appendice A5.

16.3.4 Penalità di Esecuzione del Capo Giuria (B1)**16.3.4.1 L'allenatore da segnali verbali o visivi**

Agli allenatori non è consentito dare istruzioni visive o verbali ai ginnasti durante il programma al Tumbling eccetto che nel caso di infortunio o intervento pericoloso.

CG. Penalità per istruzioni date dall'allenatore **0.3** ogni volta, dal Punteggio Finale

16.3.4.2 Abbigliamento scorretto

Se l'abbigliamento dei ginnasti non è conforme all'art. 8.2, ci sarà una penalità. Indumenti, oggetti sciolti, tatuaggi o pittura del corpo e pubblicità non conforme al regolamento FIG/UEG saranno penalizzate.

CG Penalità per abbigliamento scorretto **0.3**, una volta dal Punteggio Finale

16.3.4.3 Monili e Gioielli

- Nessun tipo di gioielli può essere indossato da ginnasti o allenatori (questo include orecchini, anelli e Piercing – non è consentito usare il cerotto per nasconderli)
- Mollette per capelli decorate (visibili) sono classificati come gioielli

CG Penalità per gioielli indossati **0.3** per ginnasta, dal Punteggio Finale

16.3.4.4 Indossare bendaggi intrusivi

I bendaggi (compresi i tutori) devono essere fissati in modo sicuro e di un colore non intrusivo. Questo significa il colore della pelle (o della calzamaglia: tinta su tinta) I bendaggi possono anche essere nascosti sotto la divisa di gara.

CG Penalità per bendaggi colorati **0.3** per ginnasta, dal Punteggio Finale

16.3.4.5 Non rispetto delle richieste della disciplina o della competizione

Questa penalità è applicata se la squadra non rispetta le richieste della disciplina o altera richieste di gara

- Iniziare la performance prima del segnale verde dato dal Capo Giuria
- Porre segni sulla corsia di rincorsa, indumenti o altri oggetti
- Entrare nell'arena senza rispettare i regolamenti
- Non atterrare nella zona di arrivo dall'ultimo elemento

CG detrazione per il mancato rispetto delle richieste della disciplina o della competizione 0,3 per ciascuna voce **dal Punteggio Finale**

| | |
|--|-----|
| Penalità del Capo Giuria (B1) | |
| Istruzioni verbali o visive date dall'allenatore | 0.3 |
| Abbigliamento scorretto | 0.3 |
| Gioielli indossati | 0.3 |
| Bendaggi intrusivi (colorati) | 0.3 |
| Non rispetto delle richieste specifiche | 0.3 |

16.4 Composizione (2.0 punti) – Giuria C

16.4.1 Definizione di Penalità di Composizione

La detrazione massima nella composizione è 2.0. La squadra potrebbe "perdere" ulteriori penalità, ma i giudici possono dedurre solo fino al limite massimo di detrazione.

Tutte le penalità per Composizione vengono detratte dal punteggio 'C'

16.4.1.1 Tre Elementi Differenti

Ogni serie deve essere composta da almeno tre elementi differenti.

Penalità per omissione di elementi / per ginnasta **0.2**

16.4.1.2 Tempo

Il tempo limite è di 2'45 minuti. Il cronometraggio inizia con l'inizio della musica e termina con l'ultimo elemento eseguito.

Gli elementi eseguiti dopo il tempo limite sono riconosciuti e valutati

La penalità per 'Fuori Tempo' detratta per tempo superiore **0.3**

16.4.1.3 Musica

La presentazione della musica è di libera scelta. La musica deve essere strumentale, non cantata. Ciò significa senza parole – anche se non si conosce il significato delle parole. La voce umana (vocalizzo) può essere usata come strumento. Es. Ronzio e fischi.

Penalità per assenza di musica o musica cantata **0.3**

16.4.1.4 Non tornare di corsa tra i rounds

I ginnasti devono ritornare correndo dopo ogni round. Essi devono tornare insieme

Penalità per mancanza della corsa **0.3**

Penalità se non tornano insieme **0.2**

16.4.1.5 Movimenti supplementari tra i Round

Non sono permessi movimenti supplementari tra i rounds (es. movimenti di danza, ginnici o coreografici)

Penalità per movimenti supplementari **0.2 ogni volta**

16.4.2 Richieste del round

16.4.2.1 Round di Squadra (Team Round)

Nel primo round (Team Round) ogni ginnasta deve eseguire esattamente la stessa serie.

Per ogni ginnasta che esegue di una serie diversa si avrà una penalità di 0,2

16.4.2.2 Intensificazione

Nel secondo e terzo round le serie con valore maggiore dovranno essere eseguite dopo quelle con valore minore.

Deduzione 0,1 per ogni ginnasta ogni volta

16.4.3 Variazione

La Squadra dovrebbe mostrare una grande varietà di scelta delle serie.

16.4.3.1 Ripetizione della serie

Se qualsiasi ginnasta esegue la stessa serie eseguita in un altro round, ci sarà una detrazione di 0,2 per ginnasta ogni volta.

Il calcolo delle penalità è basato sul round dove le serie vengono eseguite più volte. In questo round le serie è/sono esente da deduzione. In qualsiasi altro round viene detratto per ogni ginnasta 0,2.

Penalità **0. 2** per ginnasta ogni volta

16.4.3.2 Round Avanti e Indietro

La squadra deve eseguire almeno un round indietro e un round avanti.

La penalità si applica sul round che non soddisfa la richiesta

Penalità **0. 2** per ginnasta ogni volta

16.4.3.3 Definizione di serie Avanti, Indietro e Combinata

- **Seria Avanti:** Un ginnasta esegue una serie avanti se almeno tre elementi sono avanti (vedi 16.2.1), compreso l'elemento con il valore più alto. L'elemento finale deve anche essere avanti
- **Serie Indietro:** Un ginnasta esegue una serie indietro se almeno tre elementi sono indietro, compreso l'elemento con il valore più alto. L'elemento finale deve anche essere indietro.
- **Serie Combinata:** Un ginnasta esegue una serie combinata se la serie se non è né avanti né indietro come definito sopra

16.4.3.4 Rotazioni

La squadra deve eseguire un round che contiene un elemento con almeno 360° di rotazione in un salto singolo o 180° in doppio salto. La penalità si basa sul round dove viene eseguita la rotazione dalla maggior parte dei ginnasti

Penalità **0.2** per ginnasta

16.4.4 Penalità di Composizione – Giuria C

| Penalità di Composizione – Giuria C | Penalità |
|--|----------------------------|
| Generale | |
| Meno di tre elementi | 0.2 per omissione elemento |
| Tempo scorretto | 0.3 |
| Musica scorretta | 0.3 |
| Non tornare correndo tra I round | 0.3 ogni volta |
| Non correre insieme | 0.2 ogni volta |
| Movimenti supplementari tra i round | 0.2 ogni volta |
| Richieste del round | |
| Mancanza del “Team Round” | 0,2 ogni volta |
| Intensificazione scorretta | 0.1 ogni volta |
| Variazione | |
| Ripetizione di serie | 0.2 ogni volta |
| Omissione di round avanti / indietro | 0.2 per ginnasta |
| Non eseguire elementi con rotazione A.L. | 0.2 per ginnasta |

Trampolino

17.1 Richieste della Disciplina

17.1.1 Generale

- Ogni Squadra deve eseguire tre Round differenti
- Nel Primo Round – tutti i ginnasti devono eseguire lo stesso elemento
- Nel Secondo e Terzo Round - tutti i ginnasti devono eseguire lo stesso elemento o intensificare le difficoltà dell'elemento
- Tutti i ginnasti che eseguono anche un solo salto al trampolino devono partecipare al programma del Suolo, a meno che non ci sia una certificazione del medico di gara a causa di infortunio (pena la squalifica)
- Il team deve attendere al di fuori dell'area di gara pronto ad entrare di corsa nell'arena, non appena gli organizzatori di gara annunciano loro di entrare
- Le prestazioni inizieranno dalla posizione di partenza sulla corsia, quando la squadra vede la bandiera verde alzata da Capo Giuria (B1) del Tumbling
- Non è consentito contrassegnare la corsia durante il riscaldamento del giorno precedente o segnare il tumbling con indumenti o altre cose

17.1.2 Difficoltà

- I valori di maggior difficoltà degli elementi vengono riportati in tabella di difficoltà (appendice A3) e possono anche essere calcolati valori addizionali per altri elementi

17.1.3 Esecuzione

- La Squadra deve presentare solo sei ginnasti per ogni round
- In ogni round possono gareggiare ginnasti diversi della squadra
- Dopo ogni round i ginnasti devono tornare indietro di corsa per prendere posizione per il round successivo e devono tornare insieme, nello stesso tempo
- Non sono consentiti movimenti ginnici o di danza prima/tra l'esecuzione dei rounds
- Due allenatori (e solo due) devono essere presenti sull'area di arrivo per la sicurezza, devono controllare gli arrivi e in caso di una situazione pericolosa, devono intervenire in modo appropriato

17.1.4 Composizione

- Almeno un round dovrà essere eseguito con attrezzo (tavola) che deve essere toccato con entrambe le mani
- Non è concesso toccare l'attrezzo con i piedi
- Almeno un round deve essere eseguito senza attrezzo
- La presentazione completa viene eseguita con la musica (a libera scelta) che deve essere strumentale non cantata
- Il termine è di 2 minuti e 45 secondi - il cronometrando inizia con la musica e termina quando l'ultimo ginnasta esegue l'arrivo nel terzo round.

17.2 Difficoltà (Open value) – Giuria A

17.2.1 Generale

- La difficoltà di ogni serie non è limitata.
- Il valore dell'atteggiamento del corpo nel doppio salto può essere calcolato dalla somma del valore di ogni singolo salto (es. – teso nel primo salto e carpiato nel secondo salto riceverà un valore aggiunto di 0.10 (teso) + 0,05 (carpio) per atteggiamento. In questo caso al valore per il doppio salto indietro raccolto di 0,65 si assegna un valore aggiunto di 0.15)
- Tutte le rotazioni con più di ½ giro saranno riconosciute come raccolte o tese, ma mai carpiate.
- Tutti gli elementi sono ri-esaminati su ciò che effettivamente viene eseguito - tranne che nel primo round.
- Se un ginnasta non esegue la serie della squadra, quel ginnasta avrà la difficoltà valuta uguale a zero. I doppi salti con meno di 3 avvitamenti devono essere gli stessi. Ciò significa che per es. tutti eseguono 1½ (540°) nel 1° salto e 1 (360°) rotazione nel 2°.

- Se l'arrivo non è prima con piedi, l'elemento sarà valutato difficoltà zero
- Non toccare la tavola con le mani, l'elemento sarà valutato difficoltà zero
- La corsa, scartando il trampolino, sarà ri-valutata come difficoltà pari a zero
- I valori di difficoltà dei 6 elementi di in ogni round sono sommati per determinare il valore del round, quindi si determina la media dei 3 round e solo allora si arrotondata al più vicino punto 0.1 per difetto, per definire il Valore Finale di Difficoltà della squadra

17.2.2 Valore degli Elementi di Base:

| Gruppo | Elemento di Base | Valore |
|----------------------|--------------------------|--------------|
| Salto senza attrezzo | Salto | 0.30 |
| | Doppio salto | 0.65 |
| | Triplo salto | Non permesso |
| Salto con attrezzo | Ribaltata | 0.40 |
| | Ribaltata e salto avanti | 0.75 |
| | Ribaltata e doppio salto | Non permesso |
| | Ribaltata 90°on - 90°off | 0.35 |
| | Tsukahara | 0.70 |
| | Doppio Tsukahara | Non permesso |

17.2.3.1 Valori Elementi Addizionali:

| Atteggiamento / Rotazione | Salto singolo | Doppio Salto |
|---------------------------|----------------|--------------|
| Carpiato (ogni Salto) | 0.05 per salto | |
| Teso (ogni Salto) | 0.10 per Salto | |
| 180° giro (½ – 1 ½) | 0.05 | 0.15 |
| 180° giro (2 – plus) | 0.10 | 0.25 |

17.3 Esecuzione (10.0 punti) – Giuria B

17.3.1 Generale

Il giudice per calcolare il punteggio detrae le penalità di esecuzione da 10 punti per ciascuno dei tre round. Dei tre punteggi viene calcolata la media.

Tutti i giudici di Esecuzione usano le penalità suddivise nei seguenti gruppi:

- Molto piccolo 0.05
- Piccolo 0.1
- Medio 0.2
- Grande 0.3/ 0.5/ 1.0./ 1.5/ 2.0/ 3.0

Ogni giudice dà un punteggio con una precisione di 0,1 punto

17.3.2 Definizione dei Falli di Esecuzione

17.3.2.1 Altezza e lunghezza ottimale

Gli elementi devono essere eseguiti in altezza sufficiente e non troppo lungo.

Penalità 0.1, 0.2, 0.3 ogni volta per ginnasta

17.3.2.2 Atteggiamento del Corpo

Gli elementi devono essere eseguiti con una posizione del corpo e tecnica ben chiara.

Penalità 0.05, 0.1, 0.2, 0.3 ogni volta per ginnasta

17.3.2.3 Tecnica di Rotazione

Nei salti carpiati e raccolti avanti l'azione del bacino (anche) deve essere chiara

Penalità 0.1, 0.2, 0.3 ogni volta per ginnasta

17.3.2.4 Definizione di Rotazione (Twist)

Durante i doppi salti con meno di 3 giri AL, i si deve vedere una netta separazione tra ogni salto

Penalità 0.1 ogni volta per ginnasta

17.3.2.5 Streaming

Lo streaming deve esserci tra tutti i ginnasti. Almeno due ginnasti devono essere in spostamento nello tempo stesso.

Penalità 0.1 ogni volta per ginnasta Totale mancanza di streaming **0.5**

17.3.2.6 Deviazione dalla linea centrale

Gli elementi devono essere eseguiti lungo la linea centrale e della zona di arrivo..

Penalità 0.05 per piccolo deviazione, 0.1 per 0,5 mt e 0.2 per 1mt o più per ginnasta.

17.3.2.7 Posizione di Arrivo

La posizione di arrivo è corretta con lieve piegamento delle ginocchia e lieve inclinazione del busto (fino a 15 gradi)

Penalità 0.1 da 15° a 45°, 0.2 da 45° e oltre, 0.3 massima accosciata / per ginnasta.

17.3.2.8 Falli e Cadute

L'atterraggio deve essere controllato e il ginnasta può continuare a muoversi avanti o indietro solo sotto controllo.

Penalità 0.1 per piccolo perdita di controllo, 0.2 per perdita significativa, 0.3 appoggio 1 mano sul tappeto, 0.5 per 2 mani sul tappeto o del bacino, 1.0 non arrivo prima dei piedi / per ginnasta

17.3.2.9 Azioni dell'Allenatore

Se un allenatore è presente, egli è lì per reagire in caso di una situazione pericolosa. L'allenatore non è lì per arrestare una caduta ma per evitare infortuni ai ginnasti. Tutte le azioni di sostegno sono penalizzate.

Penalità 0.3 per piccolo aiuto,

Penalità 0.5 per assistenza importante / per ginnasta

16.3.2.10 Detrazioni Speciali per Ginnasta

| | |
|---|---------------------|
| Superare l'attrezzo correndo | Penalità 3.0 |
| Non toccare la tavola con le mani | Penalità 2.0 |
| Errato numero dei ginnasti | Penalità 3.0 |
| Nel Squadra Mista, non ugual numero masc/femm | Penalità 1.5 |
| Errore del Round di Squadra | Penalità 1.0 |

17.3.3 Penalità di Esecuzione (Giuria B ogni volta all'occorrenza)

| Execution Deductions (10.0) – Giuria B | Molto piccolo 0.05 | Piccolo 0.1 | Medio 0.2 | Grande 0.3 |
|---|-----------------------|----------------|--------------|---------------|
| Altezza e Lunghezza ottimale | | X | X | X |
| Atteggiamento del Corpo | X | X | X | X |
| Tecnica di Rotazione | | X | X | X |
| Definizione della Rotazione | | X | | |
| Streaming | | X | | 0.5 |
| Deviante dalla linea centrale | X | X | X | |
| Posizione di Arrivo | | X | X | X |
| Caduta | | X | X | 0.3, 0.5, 1.0 |
| Interventi dell'allenatore | | | | 0.3, 0.5 |
| Detrazioni Speciali: | | | | |
| Superare l'attrezzo correndo | | | | 3.0 |
| Non toccare la tavola con le mani | | | | 1.0 |
| Errato numero dei ginnasti | | | | 3.0 each |
| Non ugual n°mas/fem nella squadra Mista | | | | 1.5 |

I falli di esecuzione sono più dettagliatamente spiegati nella Tabella dei falli Generali E delle Penalità, contenute nell'Appendice A5 e negli esempi di riconoscimento degli Elementi nell'Appendice A4
Specifici requisiti tecnici e deduzioni per errori possono essere trovati nelle Appendici A4 e A5

17.3.4 Penalità di Esecuzione del Capo Giuria (B1)**17.3.4.1 L'allenatore da segnali verbali o visivi**

Agli allenatori non è consentito dare istruzioni visive o verbali ai ginnasti durante il programma al Tumbling eccetto che nel caso di infortunio o intervento pericoloso.

CG. Penalità per istruzioni date dall'allenatore **0.3** ogni volta, dal Punteggio Finale

17.3.4.2 Abbigliamento scorretto

Se l'abbigliamento dei ginnasti non è conforme all'art. 8.2, ci sarà una penalità. Indumenti, oggetti sciolti, tatuaggi o pittura del corpo e pubblicità non conforme al regolamento FIG/UEG saranno penalizzate.

CG Penalità per abbigliamento scorretto **0.3**, una volta dal Punteggio Finale

17.3.4.3 Monilli e Gioielli

- Nessun tipo di gioielli può essere indossato da ginnasti o allenatori (questo include orecchini, anelli e Piercing – non è consentito usare il cerotto per nasconderli)

- Mollette per capelli decorate (visibili) sono classificati come gioielli

CG Penalità per gioielli indossati **0.3** per ginnasta, dal Punteggio Finale

17.3.4.4 Indossare bendaggi intrusivi

I bendaggi (compresi i tutori) devono essere fissati in modo sicuro e di un colore non intrusivo. Questo significa il colore della pelle (o della calzamaglia – tinta su tinta)

I bendaggi possono anche essere nascosti sotto la divisa di gara.

CG Penalità per bendaggi colorati **0.3** per ginnasta, dal Punteggio Finale

17.3.4.5 Non rispetto delle richieste della disciplina o della competizione

Questa penalità è applicata se la squadra non rispetta le richieste della disciplina o altre richieste di gara

- Iniziare la performance prima del segnale verde dato dal Capo Giuria
- Porre segni sulla corsia di rincorsa, indumenti o altri oggetti
- Entrare nell'arena senza rispettare i regolamenti

CG detrazione per il mancato rispetto delle richieste della disciplina o della competizione 0,3 per ciascuna voce **dal Punteggio Finale**

| | |
|--|-----|
| Penalità del Capo Giuria (B1) | |
| Istruzioni verbali o visive date dall'allenatore | 0.3 |
| Abbigliamento scorretto | 0.3 |
| Gioielli indossati | 0.3 |
| Bendaggi intrusivi (colorati) | 0.3 |
| Non rispetto delle richieste specifiche | 0.3 |

17.4 Composizione (2.0 punti) – Giuria C

17.4.1 Definizione di Penalità di Composizione

La detrazione massima nella composizione è 2.0. La squadra potrebbe "perdere" ulteriori penalità, ma i giudici possono dedurre solo fino al limite massimo di detrazione.

Tutte le penalità per Composizione vengono detratte dal punteggio 'C'

17.4.1.1 Tempo

Il tempo limite è di 2'45 minuti. Il cronometraggio inizia con l'inizio della musica e termina con l'ultimo elemento eseguito.

Gli elementi eseguiti dopo il tempo limite sono riconosciuti e valutati

La penalità per 'Fuori Tempo' detratta per tempo superiore **0.3**

17.4.1.2 Musica

La presentazione della musica è di libera scelta. La musica deve essere strumentale, non cantata. Ciò significa senza parole – anche se non si conosce il significato delle parole. La voce umana (vocalizzo) può essere usata come strumento. Es. Ronzio e fischi.

Penalità per assenza di musica o musica cantata **0.3**

17.4.1.3 Non tornare di corsa tra i rounds

I ginnasti devono ritornare correndo dopo ogni round. Essi devono tornare insieme

Penalità per mancanza della corsa **0.3**

Penalità se non tornano insieme **0.2**

17.4.1.4 Movimenti supplementari tra i Round

Non sono permessi movimenti supplementari tra i rounds (es. movimenti di danza, ginnici o coreografici)

Penalità per movimenti supplementari **0.2 ogni volta**

17.4.1.5 Salto singolo prima di doppio salto

Il salto singolo deve essere eseguito prima del doppio salto nello stesso round.

Penalità **0.2** Ogni volta

17.4.2 Richieste dei Rounds

17.4.2.1 Round di Squadra (Team Round)

Nel primo round (Team Round) ogni ginnasta deve eseguire esattamente lo stesso salto

Per ogni ginnasta che esegue un salto diverso si avrà una penalità di 0,2

16.4.2.2 Intensificazione

Nel secondo e terzo round i salti con valore maggiore dovranno essere eseguiti dopo quelli con valore minore all'interno del round.

In ogni caso se un salto singolo ha valore maggiore di un doppio salto non si applica la penalità in funzione dell'art. 17.4.1.5

Deduzione 0,1 per ogni ginnasta ogni volta

17.4.3 Variazione

La Squadra dovrebbe mostrare una grande varietà di scelta delle serie.

17.4.3.1 Ripetizione degli Elementi

Se qualsiasi ginnasta esegue lo stesso elemento eseguito in un altro round, ci sarà una detrazione di 0,2 per ginnasta ogni volta.

Il calcolo delle penalità è basato sul round dove l'elemento viene eseguito più volte. In questo round l'elemento è esente da deduzione. In qualsiasi altro round viene detratto per ogni ginnasta 0,2.

Penalità **0.2** per ginnasta ogni volta

17.4.3.2 Attrezzo

La squadra deve eseguire almeno un round con la tavola e uno senza

Penalità 2.0 se il round con tavola o senza è omesso

17.4.3.3 Rotazioni

La squadra deve eseguire un round che contiene un elemento con almeno 360° di rotazione in un salto singolo o 180° in doppio salto. La penalità si basa sul round dove viene eseguita la rotazione dalla maggior parte dei ginnasti

Penalità **0.2** per ginnasta

17.4.3.4 Doppi salti

La Squadra deve eseguire un round che contenga un doppio salto. Il doppio salto si conta dal trampolino all'arrivo sul tappeto (es. Tsukahara e Ribaltata-Salto con la tavola sono inclusi).

Le penalità sono applicate sul round dove la maggior parte dei ginnasti esegue doppio salto.

Penalità **0.2** per ginnasta

16.4.5 Penalità di Composizione – Giuria C

| Penalità di Composizione – Giuria C | Penalità |
|--|------------------|
| Generale | |
| Tempo scorretto | 0.3 |
| Musica scorretta | 0.3 |
| Non tornare correndo tra I round | 0.3 ogni volta |
| Non correre insieme | 0.2 ogni volta |
| Movimenti supplementari tra I round | 0.2 ogni volta |
| Intensificazione | |
| Mancanza di Team Round | 0,2 ogni volta |
| Intensificazione scorretta | 0.1 ogni volta |
| Variazione | |
| Ripetizione di serie | 0.2 ogni volta |
| Omissione di salto con tavola o senza | 2.0 |
| Non eseguire elementi con rotazione A.L. | 0.2 per ginnasta |
| Non eseguire doppi salti | 0.2 per ginnasta |

17.0 ATTIVITA' NAZIONALI**17.1 Partecipazione**

La partecipazione alle gare e manifestazioni è riservata a tutti i Clubs affiliati ed a quelli affiliati a EE.PP.SS. convenzionati, purchè in regola con l'Assicurazione ed il tesseramento.

17.2 Attività previste

Le attività previste dal calendario Nazionale sono riferite alle seguenti Categorie e fasce di età in accordo con i regolamenti Internazionali:

Teamgym : Giovani
 Junior
 Senior
 Trio Teamgym: Giovani
 Junior
 Senior

17.2.1 Composizione delle squadre, età

| Teamgym | | | |
|------------------|---------------------|----------------------|----------------|
| Categoria | Partecipanti | Fascia di Età | Riserve |
| Giovani | 6/12 | 9/14 | 2 |
| Junior | 6/12 | 13/17 | 2 |
| Senior | 6/12 | 16 e oltre | 2 |

| Trio Teamgym | | | |
|---------------------|---------------------|----------------------|----------------|
| Categoria | Partecipanti | Fascia di Età | Riserve |
| Giovani | 3/4 | 9/14 | No |
| Junior | 3/4 | 13/17 | No |
| Senior | 3/4 | 16 e oltre | No |

- I ginnasti possono provenire da 2 o più Clubs differenti con esclusione del Trio (Stesso Club).
- Lo stesso ginnasta NON può partecipare sia nella squadra uomini/donne che in quella mista.
- Lo stesso ginnasta NON può partecipare in squadre di categorie d'età differenti.
- I ginnasti componenti di una squadra di Teamgym NON possono gareggiare anche nel Trio.
- Per squadra mista nelle categorie Teamgym Giovani e Trio (tutte), si intende anche un solo componente di sesso opposto.
- Un ginnasta componente di una squadra di Teamgym o di Trio Teamgym può partecipare come individualista alle competizioni di Tumbling e Trampette.
- Per età si intende il compimento dell'anno indicato nell'anno di effettuazione della gara.