2017 - 2021

CODICE DEI PUNTEGGI

Giovani, Junior e Senior

TEAMGYM

Edizione 2017
Revisione “B” Giugno 2019

Traduzione per FISAC a cura di: Eva Luna Maestri e Monica Rasi
Edizione ad uso esclusivo della FISAC e degli Enti ed Associazioni convenzionate, con modifiche, aggiunte e cancellazioni specifiche.

Introduzione

Il presente Codice dei Punti si applica sia alle competizioni Junior che a quella Senior e per la FISAC anche alla Categoria Giovani livello 4 e 5.
La FISAC adotterà questo CoP per le competizioni di Livello 4 e 5 ma con limitazioni e variazioni che saranno comunicate sui programmi Tecnici Nazionali.

Questa versione del codice è stata sostanzialmente modificata nel tentativo di rendere il giudizio più facile ed equo, oltre a un tentativo di allineare il formato con i codici FIG. Essa tiene conto dei seguenti aspetti:

- Rivedere le difficoltà per bilanciare i tre attrezzi
- Maggiore chiarimento dei requisiti
- Aumento della specificità degli elementi
- Sviluppi recenti
- Feedback delle discussioni tecniche
- Feedback di varie federazioni e individui

Il codice è diviso in quattro parti

- Parte I Il codice dei punteggi (CoP) e le regole per i partecipanti
- Parte II Valutazione degli Esercizi
- Parte III Attrezzi
- Parte IV Appendici

© Disegni UEG Grazie a Raili Hamalinen (FIN) e Henning Ottersen (NOR)

Tutti i membri del Comitato UEG TeamGym (TC-TG) hanno contribuito a questa revisione del CoP

Per Sjöstrand	President TC-TG
Heli Lemmetty	Vice President
Keith Hughes	Secretary (up to December 2017)
Peter Tranckle	Secretary (from January 2018)
Petr Gryga	Member
Sólveig Jónsdóttir	Member (up to December 2017)
Max Andersen	Member (from January 2018)
Pauline Ange	Member (from January 2018)
Bianca Franzoi	Member (from January 2018)

Questo nuovo codice è passato attraverso varie fasi di sviluppo. Tutti i feedback sono stati presi in considerazione. La commissione desidera esprimere il proprio sincero ringraziamento a tutti coloro che hanno dato il tempo di presentare le proprie osservazioni.

Questa versione 2017 del Codice dei Punti sostituisce completamente il codice 2013 rivisto. Il formato è stato aggiornato in base ai codici FIG in previsione di una possibile inclusione futura all'interno della FIG.

Questo codice di punti è stato approvato dal Comitato Esecutivo UEG l'8 e il 9 settembre 2017. Entra in funzione il 1 gennaio 2018.
Questa versione include la revisione a maggio 2018. Esso incorpora diversi chiarimenti e correzioni che sono stati discussi nei corsi dei giudici di ottobre e novembre 2017 e maggio 2018. Include anche la revisione B giugno 2019 che contiene chiarimenti dai Campionati Europei di Odivelas (POR) 2018 e un nuovo modo di calcolare i punteggi C- e D-panel al floor per riflettere meglio i diversi punti di vista sul fronte e sul lato dell'area del floor.

ooOOoo

Contenuto

PARTE I - IL CODICE DEI PUNTEGGI E LE REGOLE PER I PARTECIPANTI 10

SEZIONE 1 – IL CODICE DEI PUNTEGGI DEL TEAMGYM (CoP) 10

Art 1 TeamGym e il CoP 10
1.1 Che cos'è TeamGym? 10
1.2 Scopi del Codice dei Punteggi (CoP) 10
1.3 Configurazione del CoP 10
1.4 Regolamento tecnico 10
1.5 Direttive per le attrezzature 10

SEZIONE 2 - REGOLE PER GLI ATLETI 11

Art 2 Diritti della squadra 11
2.1 Alla squadra è garantito il diritto di: 11
2.2 La squadra ha il diritto di: 11
2.3 Riscaldamento in qualifica e finale 11
2.4 Cerimonia di premiazione: abbigliamento 11

Art 3 Responsabilità dei ginnasti 11
3.1 Conoscere il Codice 11

Art 4 Doveri dei Ginnasti 12
4.1 Generale 12
4.2 Abbigliamento da competizione 12

Art 5 Sanzioni per comportamenti inaccettabili 14

Art 6 Giuramento dei ginnasti (FIG TR 7.12.2) 14

SEZIONE 3 – REGOLE PER GLI ALLENATORI 15

Art 7 Diritti degli allenatori 15
7.1 All'allenatore è garantito il diritto di: 15

Art 8 Responsabilità degli allenatori nell'Area di Competizione 15
8.1 Generale 15
8.2 Abbigliamento dell'allenatore 16
8.3 Assistenza o supporto 16
8.4 Dichiarazione degli elementi 17
8.5 Penalità per il comportamento dell'allenatore 18

Art 9 Inchieste (TR Art 6) 18

Art 10 Giuramento degli allenatori 18

SEZIONE 4 - REGOLE PER LA COMMISSIONE TECNICA 19

Art 11 La Commissione Tecnica 19
11.1 Il Presidente del TC-TG 19
11.2 I membri TC-TG 20

SEZIONE 5 - REGOLE PER GIUDICI E GIURIE 21

Art 12 Responsabilità dei giudici 21
12.1 Generale 21
12.2 Comportamento dei giudici 22

Art 13 Composizione delle giurie degli attrezzi 22
13.1 Le giurie degli attrezzi (commissione dei giudici) 22
Art 14 Doveri dei Giudici 23
14.1 Il gruppo CD 23
14.2 Il gruppo E 24
14.3 Funzione dei giudici di riferimento 25
14.4 Diritti dei giudici 25
14.5 Funzioni dei Segretari 25
Art 15 Disposizioni dei posti dei giudici 25
Art 16 Giuramento dei Giudici (TR 7.12) 25

PARTE II - VALUTAZIONE DELLE ESERCIZI 27
SEZIONE 6 - REGOLE CHE DISCIPLINANO I PUNTEGGI 27
Art 17 Contenuto del punteggio C 27
Art 18 Contenuto del Punteggio D 27
18.1 Riconoscimento del DV degli elementi 27
18.2 Riconoscimento degli elementi eseguiti 27
18.3 Nuovi Elementi 28
Art 19 Contenuto del punteggio E 28
SEZIONE 7 - CALCOLO DEI PUNTEGGI 29
Art 20 Regole per il calcolo dei punteggi 29
20.1 Generale 29
20.2 Divisione di punteggi 29
20.3 Calcolo del punteggio finale del gruppoE 29
20.4 Calcolo del punteggio finale del gruppo CD al Floor 30
20.5 Calcolo del punteggio finale CD al Tumble e Trampet 31
20.6 Calcolo del punteggio finale per ogni attrezzo 32
20.7 Calcolo del punteggio finale per ogni squadra 32

PARTE III - GLI ATTREZZI 34
SEZIONE 8 - FLOOR 34
Art 21 Requisiti del Floor 34
21.1 Requisiti generali 34
21.2 Requisiti di composizione (4.0) 34
21.3 Requisiti di difficoltà (valore aperto) 34
21.4 Requisiti di esecuzione (10.0) 35
Art 22 Composizione (4.0) 35
22.1 Generale 35
22.2 Definizioni per elementi/requisiti di composizione supplementare 35
Art 23 Difficoltà (valore aperto) 37
23.1 Generale 37
23.2 Elementi di difficoltà 39

Art 24 Esecuzione (10.0) 40
24.1 Generale 40
24.2 Detrazioni di esecuzione da riassumere 40
24.3 Detrazioni di esecuzione aggiuntive 42
24.4 Requisiti coreografici 43
24.5 Riepilogo dei requisiti coreografici 44
24.6 Bonus esecuzione (max 0.1) 45
24.7 Deduzione del Giudice Capo (E1) 45
24.8 Riepilogo delle detrazioni del Giudice Capo (E1) 47
SEZIONE 9 - TUMBLE 48
Art 25 Requisiti del Tumble 48
25.1 Generale 48
25.2 Composizione (2.0) 48
25.3 Difficoltà (valore aperto) 49
25.4 Esecuzione (10.0) 49
Art 26 Composizione 49
26.1 Generale 49
26.2 Definizioni per le deduzioni di composizione 49
26.3 Team Round e ordine delle routine individuali nelle ondate 49
26.4 Variazione 50
26.5 Riepilogo delle detrazioni di composizione 50
Art 27 Difficoltà (valore aperto) 51
27.1 Generale 51
27.2 Valori degli elementi di base - Tumble 52
27.3 Valori aggiuntivi per gli avvitamenti 52
Art 28 Esecuzione (10.0) 53
28.1 Generale 53
28.2 Definizioni degli errori di esecuzione 53
28.3 Detrazioni speciali 55
28.4 Riepilogo delle detrazioni di esecuzione (gruppoo E) 57
28.5 Bonus esecuzione (max 0.1) 58
28.6 Deduzioni del Giudice Capo (E1) 58
28.7 Riassunto delle deduzioni del Giudice Capo (E1) 59
SEZIONE 10-TRAMPET 60
Art 29 Requisiti del Trampet 60
29.1 Generale 60
29.2 Composizione (2.0) 60
29.3 Difficoltà (ovalore penna) 60
29.4 Esecuzione (10.0) 61
Art 30 Composizione 61
30.1 Generale 61
30.2 Definizioni per deduzioni di composizione 61
30.3 Team Round e ordine delle routine individuali nelle ondate 61
30.4 Variazione 62
30.5 Riepilogo delle detrazioni di composizione 62

Art 31 Difficoltà (valore aperto) 63
31.1 Generale 63
31.2 Valori degli elementi di base - Trampet 64
31.3 Valori aggiuntivi per gli avvitamenti 64
Art 32 Esecuzione (10.0) 65
32.1 Generale 65
32.2 Definizioni degli errori di esecuzione 65
32.3 Detrazioni speciali 67
32.4 Riepilogo delle detrazioni di esecuzione (gruppo E) 68
32.5 Bonus di esecuzione (max 0,1) 69
32.6 Detrazioni del Giudice Capo (E1) 69
32.7 Riassunto delle detrazioni del Giudice Capo (E1) 70

PARTE IV - GLI APPENDICI 72
A1 Tabella di difficoltà per il Floor 72
A2 Tabella di Difficoltà per il Tumble 72
A3 Tabella di difficoltà per il Trampet 72
A4 Riconoscimento degli elementi 72
A5 Tabella generale degli errori e penalità 72

Diritto d'© 2017-2021
Tutti i diritti riservati
V3 – Giugno 2019

Abbreviazioni

Le seguenti abbreviazioni appariranno in tutto il Codice dei Punti:

A	Elementi acrobatici
C	Combinazione
Punteggio C	Composizione del punteggio
Gruppo CD	Composizione e difficoltà
CF	Formazione curva in movimento
CoP	codice del punteggio
Punteggio D	Punteggio di difficoltà
DB	Equilibrio dinamico
DD	Distribuzione di difficoltà
DV	Valore di difficoltà
Tabella E	Tabella di esecuzione
E	Punteggio di esecuzione del punteggio
EC	Comitato esecutivo
F	Elemento di flessibilità
G	Collaborazione (group element)
HB	Equilibrio sulle mani
J	Salti, (jumps)
JoA	Giuria d'Appello
LOC	Comitato Organizzatore Locale
RS	Sequenza ritmica
SB	Equilibri su una gamba
SEC	Segretario
SJ	Giuria Superiore
TC-TG	Commissione tecnica UEG del TeamGym
TR	Regolamento tecnico

* Le abbreviazioni sono in inglese con spiegazione in italiano

AGGIORNAMENTI DEL CODICE UEG

Dopo la competizione ufficiale UEG, l'UEG/TC-TG pubblica un aggiornamento del codice

- Questo includerà tutti i nuovi elementi e le variazioni con i numeri di codice e le illustrazioni
- L'aggiornamento del codice verrà inviato dall'ufficio UEG a tutte le federazioni affiliate insieme alla data di validità

PARTE I

Il CoP E
LE REGOLE PER I PARTECIPANTI

SEZIONI 1-5

PARTE I - IL CoP E LE REGOLE PER I PARTECIPANTI

SEZIONE 1 – IL TEAMGYM CODICE DEI PUNTEGGI (CoP)

Art 1 TeamGym e il CoP

1.1 Che cos'è TeamGym?

Il TeamGym è una disciplina ginnastica sviluppata dall'UEG da una forma di competizione che si è sviluppato in Scandinavia.

Si tratta di una competizione per le squadre, che devono presentare performance sulla musica, sui tre attrezzi; il Floor, il Tumble e il Trampet (mini-trampolino).

Ci sono squadre maschili, squadre femminili e squadre miste (metà maschile e metà femminile), sia nelle categorie Junior che Senior. Ogni squadra può avere tra 8 e 10 ginnasti.

1.2 Scopi del Codice dei Punteggi (CoP)

Gli scopi del Codice dei Punteggi sono:

- Fornire la base di un mezzo oggettivo per valutare gli esercizi TeamGym, a tutti i livelli di competizioni regionali, nazionali e internazionali
- Standardizzare la valutazione delle competizioni ufficiali
- Assicurare l'identificazione delle migliori squadre in qualsiasi competizione
- Guidare allenatori e ginnasti nella composizione degli esercizi di gara

1.3 Configurazione del CoP

Questo codice è diviso in 4 parti, che coprono:

- Il CoP e le regole per i partecipanti
- Valutazione degli esercizi
- Gli attrezzi
- Appendici

Le parti sono suddivise in 10 sezioni chiave, suddivise in 32 Articoli.

1.4 Regolamento tecnico

Il regolamento tecnico contiene informazioni aggiuntive riguardanti la composizione della delegazione, il numero di ginnasti, riserve, indagini, giurie, ecc.

1.5 Direttive per gli attrezzi

Le direttive per le attrezzature contengono i requisiti minimi per l'attrezzo ginnico utilizzato per i Campionati Europei UEG TeamGym.

SEZIONE 2 - REGOLE PER I GINNASTI

Art 2 Diritti della squadra

2.1 Alla squadra è garantito il diritto di:

a) Far rispettare correttamente, in modo equo, le loro prestazioni in conformità con le disposizioni del Codice dei Punteggi

b) Ricevere per iscritto la valutazione del valore di difficoltà per un nuovo elemento inviato entro un tempo ragionevole.

c) Far esporre pubblicamente il loro punteggio, seguendo la loro performance o in conformità con le norme specifiche che disciplinano tale competizione.

d) Ripeti l'intero esercizio, se è stato interrotto per motivi al di là del loro controllo o responsabilità, con il permesso della Giuria Superiore. Possono ripetere l'intero esercizio alla fine della rotazione, o se sono l'ultima squadra nella rotazione, in un momento a discrezione del SJ.

e) Ricevere, attraverso il loro capo delegazione, il corretto risultato finale, mostrando tutti i loro punteggi ricevuti nella competizione.

2.2 La squadra ha il diritto di:

a) Avere apparecchi e corsie identiche nella sala riscaldamento e nell'area di competizione, che è conforme alle specifiche e alle norme per le competizioni ufficiali UEG

b) Utilizzare il magnesio (gesso) su tutti gli attrezzi

c) Chiedere all'allenatore di controllare le impostazioni del Trampet e della tavola

d) Chiedere all'allenatore di spostare il tappeto di sicurezza aggiuntivo in Trampet o Tumble

2.3 Riscaldamento in qualifica e finale

a) Ogni squadra concorrente (riserve incluse) ha diritto a un periodo di riscaldamento di 10 minuti per attrezzo, nella sala di riscaldamento, prima della competizione

b) La fine del periodo di riscaldamento è segnalata da un annuncio della squadra successiva su ogni attrezzo. Se in questo momento, una ginnasta è ancora sull'attrezzo, può completare il singolo elemento o serie iniziata. I ginnasti non possono iniziare un'altra ondata.

2.4 Cerimonia di premiazione: Abbigliamento

Per partecipare alla rispettiva Cerimonia di Premiazione, vestirsi in abbigliamento da competizione (body/tutine) secondo il Protocollo UEG.

Art 3 Responsabilità dei ginnasti

3.1 Conoscere il Codice

I ginnasti devono essere pienamente consapevoli del Codice dei Punteggi e di altri documenti pertinenti e di comportarsi di conseguenza.

Art 4 Doveri dei ginnasti

4.1 Generale

a) Un ginnasta della squadra può presentare al giudice E1, nel modo corretto (braccio/a su), quando viene mostrata la bandiera verde (o la luce)

b) Astenersi dal cambiare l'altezza di qualsiasi attrezzo

c) Astenersi dal parlare con i giudici attivi durante la competizione

d) Astenersi dal ritardare la competizione, rimanendo nell'area di competizione per troppo tempo

e) Astenersi da qualsiasi altro comportamento indisciplinato o abusivo o violare quelli di qualsiasi altro partecipante (ad esempio segnare la zona di rincorsa/floor, danneggiamento di qualsiasi superficie dell'attrezzo)

4.2 Abbigliamento da competizione

4.2.1 Ginnasti

I ginnasti devono indossare abbigliamento sportivo e non trasparente. Tutte le parti dell'abbigliamento da competizione devono essere non trasparenti. Un pulito e proprio aspetto atletico dovrebbe essere l'impressione generale, con l'abbigliamento identico per i membri della stessa squadra, con alcune eccezioni per le squadre miste (vedi 4.2.4.) L'abbigliamento non deve essere largo o non attillato.

Le deduzioni applicate dal giudice E1 da a) fino a e) sono contrassegnate con (E1) e dalla Giuria Superiore per f) e g) contrassegnate con (SJ).

a) L'uso di calzature da ginnastica è opzionale su ogni attrezzo, ma se scelti per il Floor, devono essere indossati da tutta la squadra (E1)

b) Le bende (compresi i supporti articolari) sono consentite, ma devono essere fissate in modo sicuro e di colore non intrusivo. Questo significa colore della pelle. Le bende possono anche essere nascoste sotto l'abbigliamento da competizione. Per chiarimenti, le bende visibili devono sempre avere lo stesso colore dell'area coperta (E1)

c) Nessun gioiello di alcun tipo può essere indossato dalle ginnaste. Le spille per capelli decorate, borchie orecchini e piercing sono classificati come gioielli – il tape per nasconderli non è consentito (E1)

d) La pittura del corpo non è consentita (i tatuaggi non sono compresi) (E1)

e) Non sono ammessi oggetti sciolti come cinghie, bretelle e lacci (E1)

- Le forcine per capelli devono essere sicure e fissate (E1)
- I numeri di competizione non devono essere sciolti o mancanti (E1)

f) Devono indossare un'identificazione nazionale o uno stemma sul body/tutina in conformità con le più recenti regole di pubblicate dal UEG (SJ)

g) Devono indossare solo i loghi, gli identificatori pubblicitari e di sponsorizzazione consentiti nelle più recenti regole di pubblicità UEG (SJ)

4.2.2 Donne

I ginnasti devono indossare un body o una tutina (body monopezzo) senza parti sciolte. Detrazioni da parte della SJ come indicato da (SJ). Indossare leggings è facoltativo.

a) La scollatura della parte anteriore e posteriore del body/tutina deve essere corretta, che non è più della metà dello sterno nella parte anteriore e non inferiore (ulteriore) rispetto alla linea inferiore delle scapole.
b) Body/tutine possono essere con o senza maniche. La larghezza della spallina deve essere minima di 2 cm (SJ)
c) Il taglio della gamba del body non può estendersi oltre l'osso dell'anca (massimo) (SJ)
d) La lunghezza delle braccia è opzionale, così come la lunghezza delle gambe di tutine e leggings. Devono essere attillate per tutta la gamba – per niente larghi (SJ)
e) I leggings possono essere indossati sotto o sopra il body (SJ)

4.2.3 Uomini

I Ginnasti devono indossare un body, una tutina o una maglia/polo sportiva da ginnastica, con un paio di pantaloncini da ginnastica o pantaloni lunghi attillati. (SJ)

La parte superiore dell'abbigliamento maschile non deve avere un taglio aperto sotto la metà dello sterno nella parte anteriore o sotto la scapola sul retro (parte posteriore) (SJ)

4.2.4 Misto

Le donne e gli uomini devono seguire le regole rispettivamente nel 4.2.2 e 4.2.3 (SJ)

L'abbigliamento femminile e maschile può non essere identico, ma tutte le donne devono avere abbigliamento identico tra loro e tutti gli uomini devono avere abbigliamento identico tra loro - ad esempio le donne possono indossare un colore e gli uomini uno diverso (SJ)

4.2.5 Numeri di competizione

I numeri da gara sono utilizzati per identificare i ginnasti per il pubblico, la stampa e soprattutto per la selezione All Stars. La squadra deve fornire e indossare numeri (da 1 a 20) per identificare le proprie ginnaste. Se l'intera squadra non ha numeri, la detrazione è da parte del SJ. I singoli numeri mancanti o staccati sono coperti dall'E1.

a) I numeri devono avere la stessa dimensione e lo stesso tipo di carattere. I numeri devono essere chiari, da 8 mm a 10 mm di spessore e circa 8 cm di altezza (SJ)
b) Posizionamento dei numeri (SJ):
    - Quando si indossano pantaloni lunghi, leggings o tutine, i numeri devono essere posizionati su entrambe le cosce, lateralmente, sulla parte superiore della coscia
    - Quando si indossano pantaloncini corti, i numeri devono essere posizionati su entrambi i lati, il più in basso possibile.
    - Quando si indossa solo un body (senza pantaloni, pantaloncini o leggings) i numeri devono essere posizionati su entrambi i lati, sopra l'anca
c) I numeri devono differenziarsi chiaramente dallo sfondo (ad es. numeri bianchi su pantaloni neri) (SJ)

Art 5 Sanzioni per comportamenti inaccettabili

a) La sanzione per una violazione delle regole e delle aspettative in Art 4 è -0.30 per violazioni comportamentali e violazioni legate agli attrezzi (SJ)

b) La penalità è detratta dal Presidente della Giuria Superiore, dal Punteggio Finale della Squadra (SJ)

c) In casi estremi, il ginnasta, la squadra o l'allenatore può essere espulso dall'area di competizione, dalla SJ, oltre a subire la penalità specificata (SJ)

Violazioni legate al comportamento dei ginnasti coperte dalla Giuria Superiore (può essere notificato dall'E1)	
Violazione	**Penalità**
Non autorizzato rimasto nell'area di competizione	0,30 per ginnasta dal Punteggio finale della squadra
Altri indisciplinati o abusivi comportamenti	
Identificazione nazionale mancante o stemma e/o posizionamento errato	
Pubblicità errata	
Abbigliamento da competizione errato	
Mancanza in tutta la squadra del numero di competizione	

Tutte le altre penalità sono coperte dall'E1	
Violazione	**Penalità**
Violazioni di abbigliamento	0.30 dal punteggio finale dell'attrezzo Vedi 24.7, 28.6 e 32.6
▪ Manca un numero	
▪ Abbigliamento scorretto – gioielli,	
Colore della benda, vernice del corpo o	
calzature, ecc.	

Art 6 Giuramento dei ginnasti (FIG TR 7.12.2)

"In nome di tutte/i le/i ginnaste/i prometto che parteciperemo ai Campionati Europei (o a qualsiasi altro evento UEG ufficiale) rispettando le regole che li governano, impegnandoci in uno sport senza doping e senza droghe, nel vero spirito di sportività, per la gloria dello sport e l'onore delle ginnaste.

SEZIONE 3 – REGOLE PER GLI ALLENATORI

Art 7 Diritti degli allenatori

7.1 All'allenatore è garantito il diritto di:

a) Inviare richieste scritte relative alla valutazione di un nuovo elemento
b) Avere tre allenatori presenti su tutti gli attrezzi, durante l'allenamento e il riscaldamento
c) Inviare i dettagli scritti dell'attrezzo
    - Quale Trampet è richiesto
    - Altezza del Trampet e la distanza dalla tavola
    - Altezza della tavola
    - Presenze di tappetino aggiuntivo
d) Controllare il set-up dell'attrezzo immediatamente prima della competizione
e) Avere un allenatore presente al Tumbling durante la routine per motivi di sicurezza
f) Avere due allenatori presenti sulla zona di atterraggio del trampet, durante la routine, per motivi di sicurezza
g) Spostare il Trampet da/verso ila tavola durante la routine
h) Far visualizzare pubblicamente il punteggio della squadra in base alle loro prestazioni o in conformità con le norme che disciplinano tale competizione
i) Indagare, tramite una persona nominata, alla Giuria Superiore per quanto riguarda la valutazione della difficoltà di routine

Art 8 Responsabilità degli Allenatori nell'Area di competizione

8.1 Generale

a) Conoscere il Codice dei Punteggi e altri documenti pertinenti e condurre se stessi di conseguenza
b) Presentare i nomi dei membri della squadra, i Tariff Form (moduli di gara) e altre informazioni richieste in concordanza con il Codice dei punteggi e/o del regolamento tecnico UEG che disciplinano tale competizione.
c) Astenersi dal cambiare l'altezza di qualsiasi attrezzo senza un permesso specifico
d) Astenersi dal ritardare la competizione, ostruendo deliberatamente il parere dei giudici e di abusare o interferire in altro modo con i diritti di qualsiasi altro partecipante
e) Astenersi dal parlare con le ginnaste o dall'assisterle in qualsiasi altro modo (dare segnali, grida o simili) durante le loro prestazioni (E1)
f) Astenersi dalle discussioni con giudici attivi o altre persone al di fuori dell'area di gara, durante la competizione (tranne: medico di squadra, capo delegazione)
g) Astenersi da qualsiasi altro comportamento indisciplinato o abusivo.
h) Condotta in modo equo e sportivo in ogni momento
i) Partecipare in modo sportivo in qualsiasi cerimonia di premiazione applicabile

8.2 Abbigliamento dell’allenatore

a) Gli allenatori devono indossare abbigliamento sportivo corrispondente quando sono in accompagnamento alla squadra in campo di gara

b) Gli allenatori devono indossare indumenti che identifichino il loro paese in competizione (SJ)

c) Gli allenatori non devono indossare oggetti che possono essere un pericolo o disturbare l'impressione generale, quando fanno l’assistenza o il supporto (E1). Ciò include:

- Bende fissate in modo insicuro o intrusive
- Gioielli, orologi e anelli, ecc.
- Oggetti sciolti come cinghie, bretelle o sospensori
- Spille per capelli non sicure
- Cordini (pass, accreditamento o altro)

Violazioni dell'abbigliamento degli allenatori coperte dalla Giuria Superiore (Può essere notificato dall'E1)	
Violazione	**Penalità**
Abbigliamento degli allenatori non corretto	0,30 per ginnasta del punteggio finale della squadra dalla Giuria Superiore
Pubblicità errata	
Identificazione nazionale o stemma mancante	

Altre sanzioni sono coperte dall'E1	
Violazione	**Penalità**
Gioielli, colore benda, Oggetti sciolti, cordini/pass ecc.	0.30 dal punteggio Finale Dell’attrezzo. Vedi 28.6 e 32.6

8.3 Assistenza o supporto

a) L’assistenza di sicurezza per Tumble e Trampet è necessaria durante l'intera performance della squadra. Questo dovrebbe includere l’allenamento e il riscaldamento

b) Il giudice responsabile dell'esecuzione (E1) su Tumble/Trampet segnalerà l'inizio del programma solo quando l’assistenza di sicurezza è in atto

c) La mancanza di assistenza o di supporto comporterà sempre detrazioni (tabella E)

d) La mancata reazione in situazioni pericolose comporterà anche detrazioni (tabella E)

e) Gli allenatori non sono autorizzati a dare istruzioni alle ginnaste e / o disturbarli durante la competizione (E1)

f) Numero di allenatori ammessi nell'Area di competizione:
Qualifiche e Finali:

- Floor – Nessun allenatore
- Tumble – 1 allenatore
- Trampet – 2 allenatori

g) Un'area sarà fornita ad altri allenatori, personale medico e riserve durante la competizione

8.4 Dichiarazione degli elementi

a) Gli elementi proposti degli esercizi Floor, Tumble e Trampet devono essere inseriti sul sistema elettronico, il cui accesso sarà notificato dagli organizzatori

b) I Tariff Form devono essere compilati elettronicamente prima dell'accreditamento

c) Le correzioni, sui moduli Tariff Form, possono essere effettuate prima del tempo indicato nel piano di lavoro

d) Se una squadra si qualifica per le Finali, i nuovi Moduli Tariff Form devono essere reinseriti nel sistema come indicato nel Piano di Lavoro

8.4.1 Tariff Forms del Floor

Come contrassegnare gli elementi sul Tariff Form

a) Ulteriori elementi/requisiti di composizione supplementari
- Elementi di flessibilità F
- Collaborazione (group element) G
- Sequenza ritmica RS →, RS ←
- Difficoltà di distribuzione DD contrassegnato con una linea orizzontale

b) difficoltà

- Un massimo di nove elementi di difficoltà può essere contrassegnato sul modulo Tariff Form
- Gli elementi di difficoltà devono essere contrassegnati accanto alla formazione dove si intende effettuarli e nell'ordine corretto di prestazione
- Simboli e numeri di codice per gli elementi che devono essere conteggiati per il punteggio D

  - Combinazione di due elementi di difficoltà marcati } C

- Valori di difficoltà degli elementi conteggiati

a) Requisiti coreografici

- Ogni formazione (forma diversa) da mostrare, nell'ordine in cui devono essere eseguite in modo che la posizione di ogni ginnasta sia chiaramente contrassegnata. Solo forme diverse da contrassegnare, non posizioni diverse (delle stesse forme). La sequenza ritmica deve essere visualizzata in una casella, a meno che la forma non cambi
- Le Formazioni Curve in movimento sono contrassegnate CF

  - Fronti →, ,
  - Direzioni < , >, ^ , V

8.4.2 Tariff Form del Tumble

- Simboli per tutti gli elementi della serie
- Valori di difficoltà degli elementi conteggiati

8.4.3 Tariff Forms del Trampet

- Simboli per gli elementi
- Valori di difficoltà degli elementi conteggiati

8.5 Penalità per il comportamento dell'allenatore

Per Presidente della Giuria Superiore	**Sistema di avvertimento**
Comportamento dell'allenatore <u>senza impatto diretto</u> sul risultato/prestazioni della squadra	
Comportamento antisportivo	Primo – avvertimento verbale
	Secondo - rimozione dell'allenatore dalla competizione
Altri flagranti, indisciplinati e comportamento abusivo	Rimozione immediata dell'allenatore dalla competizione
Comportamento dell'allenatore <u>con impatto diretto</u> sul risultato/prestazioni della squadra	
Comportamento antisportivo Altri flagranti, indisciplinati e	Prima volta – 0,50 dal punteggio finale della squadra e avvertimento verbale per l'allenare
comportamento abusivo L'allenatore parla in modo aggressivo con i giudici attivi	Seconda volta – 1.00 dal punteggio finale della squadra e rimozione dell'allenatore dall'area di competizione

Art 9 Inchieste (TR Art 6)

Le procedure generali per la richiesta di revisione dei risultati (Inchiesta) è inclusa nell'Art 6 del regolamento tecnico (vedi articolo 1.4 sopra). Per la procedura dettagliata, fare riferimento al piano di lavoro per i campionati.

Art 10 Giuramento degli allenatori

"A nome di tutti gli Allenatori e di altri membri dell'entourage dell'atleta, prometto che ci impegneremo a garantire che lo spirito di sportività ed etica sia pienamente rispettato e sostenuto secondo i principi fondamentali dello spirito olimpico. Ci impegneremo a educare i ginnasti ad aderire al fair play e allo sport antidroga e a rispettare tutte le regole UEG che disciplinano i Campionati Europei."

SEZIONE 4 - REGOLE PER LA COMMISSIONE TECNICA

Ai concorsi ufficiali UEG, i membri della Commissione Tecnica UEG TeamGym costituiranno la Giuria Superiore e fungeranno da Supervisori degli Attrezzi presso i diversi attrezzi.

Art 11 La commissione Tecnica

11.1 Il Presidente del TC-TG

Il Presidente del Comitato Tecnico TeamGym o il suo rappresentante saranno presidente della Giuria Superiore. Le responsabilità comprendono:

a) L'orientamento tecnico generale della competizione, come indicato nel regolamento tecnico

b) Chiamare e presiedere tutte le riunioni e le sessioni di istruzione dei giudici

c) Applicare le disposizioni del regolamento dei giudici pertinenti a tale competizione

d) Assicurarsi che il l'ordine di lavoro pubblicato nell'ordine di lavoro sia rispettato

e) Controllare il lavoro dei Supervisori Dell'Attrezzo e intervenire se ritenuto necessario. Tranne nei casi di richieste di difficoltà, in genere, non è consentito alcun cambiamento di punteggio dopo che il punteggio è stato mostrato sul tabellone.

f) Trattare con inchieste come descritto qui

g) In collaborazione con i membri della Giuria Superiore, di emettere avvertimenti a qualsiasi persona, in qualsiasi ruolo di giudizio, che sia considerata insoddisfacente o che abbia infranto il loro giuramento

h) Condurre un'analisi, con il TC, per valutare gli errori e le discordanze, se necessario, presentare i risultati alla Commissione Disciplinare UEG

i) Supervisionare il controllo delle specifiche di misura dell'attrezzo in base alle direttive dell'attrezzature del TeamGym

j) Per supervisionare la validità del sistema di punteggio

k) In circostanze insolite o particolari può nominare un giudice alla competizione

l) Per presentare una relazione al comitato esecutivo UEG, che deve essere inviata all'Ufficio pertinente il più presto possibile, ma non oltre 30 giorni dopo l'evento, che contiene quanto segue:

- Osservazioni generali sulla competizione, compresi eventi speciali e conclusioni per il futuro
- Analisi delle prestazioni del giudice
- Elenco dettagliato di tutti gli interventi e le modifiche al punteggio
- Analisi tecniche del punteggio D dei giudici

11.2 I membri TC-TG

Durante ogni fase del concorso, i membri del Comitato Tecnico TeamGym o i loro rappresentanti fungeranno da membri della Giuria Superiore e come Supervisori dell'attrezzo.

Le loro responsabilità includono:

a) Partecipare alla direzione delle riunioni e delle sessioni di istruzioni dei giudici e guidare i giudici a svolgere il lavoro corretto sul rispettivo attrezzo.
b) Applicare la Carta dei Giudici con equità, coerenza e completa conformità alle normative e ai criteri attualmente validi
c) Supervisionare la valutazione totale e i punteggi finali per ogni squadra
d) Controllo dell'attrezzo utilizzato durante l'allenamento, il riscaldamento e la competizione con le direttive UEG sulle attrezzature, prima dell'inizio della competizione
e) Controllo e convalida del sistema di punteggio
f) Controllo e convalida dei sistemi di registrazione video
g) Controllo e approvazione delle sistemazioni dei posti a sedere dei giudici, compresi i rinfreschi, ecc.

SEZIONE 5 – REGOLE PER GIUDICI E GIURIE

Art 12 Responsabilità dei Giudici

12.1 Generale

Ogni Giudice è pienamente e solo responsabile per il proprio punteggio.

Tutti i membri delle Giurie degli Attrezzi hanno la responsabilità di:

a) Avere una conoscenza approfondita di:
   - Il regolamento tecnico UEG
   - Il codice dei punteggi UEG
   - La Carta dei Giudici UEG
   - Qualsiasi altra informazione tecnica necessaria per svolgere i propri compiti in una competizione

b) Avere una vasta conoscenza della ginnastica contemporanea e comprendere l'intento, lo scopo, l'interpretazione e l'applicazione di ogni regola

c) Essere in possesso del brevetto di Giudice Internazionale valido per l'attuale Ciclo e produrre il registro del Giudice

d) Partecipare a tutte le sessioni di istruzione programmate e alle riunioni dei giudici prima del rispettivo concorso

e) Seguire le istruzioni speciali didattiche o di giudizio fornite dalle autorità di governo (ad es. istruzioni del sistema di punteggio)

f) Assistere all'allenamento nell'area di competizione, quando possibile,

g) Essere in grado di adempiere i vari doveri necessari, che includono:
   - Completamento corretto di eventuali fogli di valutazione richiesti
   - Utilizzo di qualsiasi sistema di immissione del punteggio necessario
   - Facilitare il funzionamento efficiente della competizione
   - Comunicare efficacemente con altri giudici

h) Essere ben preparati, riposati, vigili e puntualmente presenti prima dell'inizio della competizione, secondo le istruzioni del piano di lavoro

i) Indossare l'uniforme da competizione prescritta UEG (abito blu scuro/nero – gonna o pantaloni - e camicetta/camicia bianca e cravatta)

j) Ogni giudice conferma i punteggi inserendoli nel computer (presentazione elettronica) o quando utilizza le schede di punteggio firmando il modulo del segretario, prima di lasciare il gruppo di giuria, dopo ogni la competizione

12.2 Comportamento dei giudici

Durante i Campionati tutti i giudici devono:

a) Comportarsi in ogni momento in modo etico professionale
b) Adempiere alle funzioni descritte nell'articolo 12 precedente
c) Valutare ogni esercizio in modo accurato, coerente, rapido, oggettivo ed equo e in caso di dubbio, dare il beneficio di tale dubbio alla squadra
d) Mantenere un registro dei loro punteggi personali
e) Rimanere al posto assegnato, ad eccezione del permesso di E1 (o CD1 al Floor)
f) Astenersi dall'avere contatti o discussioni con ginnasti, allenatori, dirigenti di delegazione o altri giudici, durante la competizione

Le sanzioni per una valutazione e un comportamento inappropriati da parte dei giudici saranno conformi all'attuale versione della Carta dei giudici UEG e/o del TR applicabili a tale competizione.

Art 13 Composizione delle Giurie degli attrezzi

13.1 Le giurie degli Attrezzi (Commissioni dei giudici)

Per i Campionati Europei ufficiali dell'UEG, la Giuria degli Attrezzi sarà composta da:

- Un gruppo CD (composizione e difficoltà)
- Un gruppo E (esecuzione)

I giudici CD1 ed E1 sono i capi della commissione e sono nominati dal comitato tecnico UEG in conformità con i più attuali regolamenti tecnici UEG.

Le posizioni supplementari per i gruppi saranno compilate sotto l'autorità del TC, in conformità con l'attuale regolamento tecnico o procedura che regola tale competizione.

La struttura delle Giurie degli Attrezzi per i campionati Europei è:

Tabella dei Giudici dei Campionati Europei	
Giuria del floor	**Giurie Tumble e Trampet**
Gruppo E – E1, E2, E3 ed E4	Gruppo E – E1, E2, E3 ed E4
Gruppo CD – CD1, CD2, CD3 e CD4	Gruppo CD – CD1 e CD2

Al Floor, il gruppo E e CD1 e CD2 stanno insieme (formazione frontale) e CD3 e CD4 stanno insieme (formazione laterale). Su Tumble e Trampet, i gruppi di giuria sono insieme ad un unico tavolo.

Sono possibili modifiche ai gruppi di lavoro dei giudici per altre competizioni internazionali e per competizioni nazionali e locali.

Art 14 Doveri dei Giudici

14.1 IL gruppo CD

a) I giudici del gruppo CD valutano in modo indipendente, senza distorsioni e determinano il contenuto del punteggio C e il contenuto del punteggio D

b) Il punteggio C contiene i requisiti di composizione

c) Il contenuto dei punteggi D include il valore di difficoltà degli elementi approvati

d) Il segretario (o singoli giudici) inserisce il punteggio C e il punteggio D nel computer

14.1.1 Compiti del gruppo CD

a) Durante la competizione, controllare il valore di difficoltà degli elementi, che rispettano le norme del Floor, Tumble o Trampet per il punteggio D

- Al Floor, ogni giudice valuta il risultato per ogni abilità fatta eseguita a metà o non eseguita. Una procedura simile viene utilizzata per gli elementi coreografici e i requisiti.
- Su Tumble e Trampet, la media della difficoltà di tutti e tre i turni è il punteggio D del giudice

b) Completare le distinte di punteggio per le tabelle C e D con una firma leggibile o inserire i risultati nel computer

c) Al Floor, non ci sono tolleranze o discussioni. Tuttavia, a volte i giudici CD potrebbero dover conferire sull'interpretazione del Codice o delle schede Tariff Form

d) Su Tumble e Trampet, se i punteggi del gruppo sono fuori tolleranza, i giudici del CD sono autorizzati a discutere i loro punteggi e, se necessario, modificare il loro punteggio C individuale e/o il punteggio D

14.1.2 I doveri del CD1

a) Assicurarsi che sia CD2 che CD4 giudichino il tempo di distribuzione della difficoltà sul Floor

b) Invia il loro giudizio prima di vedere i risultati degli altri giudici

c) Al Floor, valuta il risultato di ogni abilità in base al giudizio del valore. Vedere 20.4 su come calcolare i punteggi del gruppo C e D

d) Su Tumble e Trampet, rivedere le tolleranze tra la composizione dei giudici e i punteggi di difficoltà

- Chiamare i giudici a una riunione in caso di differenza di punteggio inaccettabile
- Se i punteggi rimangono fuori tolleranza, calcolare il punteggio di base per difficoltà o per la composizione

e) Calcolare i punteggi di composizione finale e difficoltà per il loro attrezzo

f) Completare le distinte di punteggio separatamente per il punteggio C del gruppo C e il punteggio del gruppo D e inserirli nel computer

g) Unirsi alla Giuria Superiore per esaminare eventuali richieste del punteggio D

h) Dopo la competizione, presentare una relazione scritta sulla competizione diretta dal Presidente TC-TG, con le seguenti informazioni:

- moduli che elencano violazioni, ambiguità e decisioni discutibili con l'identificazione della squadra
- i DV e i cambiamenti di difficoltà

14.2 IL gruppo E

a) I giudici del gruppo E valutano in modo indipendente, senza pregiudizi e ne determinano il punteggio E. La discussione non è consentita

b) Il segretario (o giudice individuale) inserisce i punteggi E del singolo giudice nel computer con una precisione di 1 decimale

14.2.1 I doveri del gruppo E

a) Osservare attentamente gli esercizi, valutare i difetti e applicare le detrazioni corrispondenti correttamente, in modo indipendente e senza consultare gli altri giudici

b) Registrare le detrazioni al Floor per:

- Esecuzione
- Richieste coreografiche

c) Registrare le detrazioni su Tumble e Trampet per:

- Esecuzione

d) Completa i punteggi con una firma leggibile o inserisci il loro punteggio nel computer

e) Dopo aver consegnato i loro punteggi individuali, se i punteggi del gruppo sono fuori tolleranza, i giudici E sono autorizzati a discutere i loro punteggi e, se necessario, modificare i loro punteggi E individuali

f) Essere in grado di fornire una registrazione scritta personale della loro valutazione di tutti gli esercizi

14.2.2 I doveri di E1

a) Assumere il ruolo di Giudice Capo nel rispettivo attrezzo

b) Mostrare la bandiera verde, la luce o altri segnali, quando la squadra deve iniziare la propria routine

c) Assicurarsi che il tempo della routine sia registrato da E2

d) Calcolare e inviare il proprio punteggio prima che vedano i punteggi degli altri giudici.

e) Nota Detrazioni giudice capo esecuzione

f) Rivedere le tolleranze tra i punteggi dei giudici E

g) Chiamare una riunione dei giudici in caso di una differenza di punteggio inaccettabile

h) Calcolare il punteggio di base per l'esecuzione, se necessario

i) Calcolare il punteggio finale di esecuzione del gruppo e inviarlo e calcolare le detrazioni HJ al segretario

j) Aggiornare il gruppo, se ci sono deduzioni del giudice capo, dopo che i giudici hanno presentato il loro punteggio

k) Collegamento con il supervisore dell'Attrezzo

- Informare l'Attrezzo superiore per ogni mancanza di rispetto (art. 5 e 8.5)
- Informare se un'interruzione del programma è stata causata dalla squadra o da una questione tecnica

l) Applicare detrazioni ai punti in base agli articoli 24,7, 28.6 e 32.6

14.3 Funzione dei giudici di riferimento

Non ci sono giudici di riferimento nel TeamGym.

14.4 Diritti dei giudici

Nel caso di qualsiasi azione intrapresa nei confronti di un giudice, essi hanno il diritto di presentare ricorso a:

a) Giuria Superiore, se l'azione è stata avviata dal Supervisore dell'Attrezzo
b) Giuria d'Appello, se l'azione è stata avviata dalla Giuria Superiore

14.5 Funzioni dei Segretari

a) I Segretari devono conoscere il CoP e il sistema di punteggio. Di solito sono nominati dal Comitato Organizzatore
b) I Segretari sostengono i giudici nell'utilizzo del sistema di punteggio. Dovrebbero inoltre essere in contatto con il Comitato Organizzatore per un buon svolgimento della competizione.

Art 15 Disposizioni dei posti dei giudici

I giudici saranno seduti in un luogo e una distanza dall'attrezzo che consente una visione libera della prestazione totale e che consente loro di adempiere a tutti i loro compiti di valutazione.

Floor – formazione centrale	E4	E3		E1	Sec	CD1	CD2

La formazione centrale deve essere situata in linea con il centro dell'area centrale del Floor e deve essere elevato di circa 3-4 metri, come indicato nelle direttive sulle attrezzature.

Floor – formazione laterale	CD3 CD4	Sec

Il gruppo laterale deve essere situato in linea con il centro del lato (sinistra o destra) dell'area del Floor, come indicato nelle direttive sulle attrezzature.

Tumble/Trampet	E4	E3	E2	E1	Sec	CD1	CD2

Le formazioni Tumble e Trampet devono essere collocate come indicato nelle direttive sulle attrezzature.

Variazioni nella disposizione dei posti a sedere sono possibili a seconda delle condizioni disponibili nell'area di competizione.

Art 16 Giuramento dei Giudici (TR 7.12)

Ai Campionati Europei e ad altri importanti eventi internazionali, giurie e giudici si impegnano a rispettare i termini del Giuramento dei Giudici.

"A nome di tutti i giudici e funzionari, prometto che officeremo in questi Campionati Europei (o in qualsiasi altro evento UEG ufficiale) con completa imparzialità, rispettando le regole che li governano, nel vero spirito di sportività.

PARTE II

VALUTAZIONE DEGLI ESERCIZI SEZIONI 6-7

PARTE II – VALUTAZIONE DEGLI ESERCIZI

SEZIONE 6 - REGOLE CHE DISCIPLINANO I PUNTEGGI

Art 17 Contenuto del punteggio C

I requisiti di composizione sono descritti nelle rispettive sezioni dell'attrezzo.

Un massimo di 4,00 è possibile sul Floor e 2.00 su Tumble e Trampet.

Art 18 Contenuto del punteggio D

Il punteggio D è la somma dei Valori di Difficoltà di tutti gli elementi approvati della Tabella di Difficoltà dell'attrezzo specifico.

I DV sono i valori della Tabella di Difficoltà nelle Appendici. Il punteggio D totale è aperto finito e limitato solo dal numero di elementi che possono essere eseguiti. La difficoltà di questi elementi può essere ampliata in base alle esigenze.

18.1 Riconoscimento del DV degli elementi

a) Il gruppo CD riconoscerà il valore di difficoltà dell'elemento a meno che non vi sia un mancato rispetto del requisito tecnico. Al Floor, solo gli elementi contrassegnati nel Tariff Form saranno considerati

b) Per premiare la DV un elemento deve essere eseguito in base alla descrizione della posizione del corpo nella Tabella di Difficoltà

18.2 Riconoscimento degli Elementi eseguiti

a) Al Floor

- Gli elementi saranno riconosciuti se soddisfano i requisiti negli Appendici A1, A4 e A5
- Tutti gli elementi riconosciuti devono essere indicati sul Tariff Form

b) Su Tumble e Trampet

- Gli elementi saranno riconosciuti se soddisfano i requisiti negli Appendici A2, A3 e A4

18.3 Nuovi elementi

Le federazioni sono incoraggiate a presentare nuovi elementi che non sono ancora stati eseguiti e/o che non compaiono ancora nella Tabella delle Difficoltà.

Inviare nuovi elementi al TC-TG per posta elettronica, tramite l'UEG, in qualsiasi momento durante l'anno.

a) La richiesta di valutazione deve essere accompagnata da disegni tecnici, nonché da un video
b) In linea di principio, solo gli elementi che sono stati eseguiti in un campionato europeo di TeamGym appariranno nel Codice dei Punteggi
c) Per essere riconosciuto come nuovo elemento, l'elemento deve essere eseguito con successo in un campionato UEG
d) I nuovi elementi devono essere presentati entro e non oltre due mesi prima dei campionati
e) Il TC-TG valuterà il valore di difficoltà dei nuovi elementi
f) La decisione sarà poi comunicata al più presto per iscritto alla Federazione
g) I giudici saranno informati immediatamente prima della rispettiva competizione

Art 19 Contenuto del punteggio E

Per la perfezione di esecuzione, combinazione e arte della presentazione, la squadra può guadagnare un punteggio di 10.0.

Un Bonus (0.1) può essere aggiunto al punteggio di esecuzione di ogni giudice.

Al Floor, il punteggio E del giudice è la somma dei difetti di esecuzione e di eventuali requisiti coreografici mancanti presi da un valore massimo di 10,0.

Su Tumble e Trampet, il punteggio E del giudice è la media della somma dei difetti di esecuzione per ogni round/ondata, preso da un valore massimo di 10,0.

SEZIONE 7 - CALCOLO DEI PUNTEGGI

Art 20 Regole per il calcolo del punteggio

20.1 Generale

Le regole che disciplinano la valutazione degli esercizi e la determinazione del punteggio finale sono identiche sia per la qualificazione che per le finali.

20.2 Divisione dei punteggi

	Floor	Tumble	Tram pet
Composizione (C)	4.0	2.0	2.0
Difficoltà (D)	aperto	aperto	aperto
Esecuzione (E)	10.0	10.0	10.0

20.3 Calcolo dei punteggi finali del gruppo E

a) Dopo ogni performance, i giudici calcolano il loro punteggio a una cifra decimale e lo inviano all'HJ (E1)
b) L'E1 esamina i punteggi, per vedere se sono in tolleranza
c) Se sono in tolleranza, il punteggio finale del gruppo è la media dei due punteggi medi
d) Se non sono entro la tolleranza, l'E1 condurrà una riunione o discuterà un dubbio con un giudice
e) Se i giudici non sono in grado di concordare, viene utilizzato il punteggio di base.

20.3.1 Tolleranza tra i giudici per i punteggi finali E

a) Per Floor, Tumble e Trampet, la differenza tra tutti i punteggi dei giudici consentiti e i due punteggi medi è come mostrato nella tabella:

Punteggio finale E	Tolleranze ammissibili per i punteggi medi	Tolleranze ammissibili per i punteggi di tutti i giudici
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

b) Il giudice E1 deve calcolare il punteggio finale preliminare E prima di controllare la tolleranza
c) Se la differenza tra tutti i giudici è troppo grande o la differenza tra i punteggi medi non è in tolleranza, il giudice capo (E1) indice una riunione per discutere il punteggio.

d) Durante la riunione, possono essere intraprese le seguenti azioni:

- I giudici possono regolare i loro punteggi in modo che siano in tolleranza ammissibile

o

- Il punteggio base viene utilizzato come punteggio finale E, se i giudici non sono d'accordo

20.3.2 Calcolo del punteggio base del gruppo E

Punteggio base per un gruppo di quattro giudici

$$\text{Punteggio base} = \frac{\text{media dei due punteggi centrali più il punteggio del capo giudice}}{2}$$

Esempio per un gruppo E a 4 giudici:

Giudice Capo	8.3*
Giudice E2	8.9
Giudice E3	8.3
Giudice E4	8.8*

Il punteggio finale sarebbe 8,55, ma i due punteggi centrali rimangono fuori dalla tolleranza consentita, quindi verrà utilizzato il punteggio base.

Il punteggio finale = Il punteggio di base = (8,55 + 8,3) / 2 = **8,425** (a 3 cifre decimali)

20.4 Calcolo dei punteggi finali del gruppo CD al Floor

a) Dopo ogni performance, i giudici valutano il risultato per ogni elemento di difficoltà, qualsiasi combinazione tra gli elementi di difficoltà segnati e gli elementi/requisiti di composizione
b) Essi presentano il risultato della loro valutazione all'HJ (CD1)
c) Per calcolare il punteggio C, il CD1 combinerà l'input di tutti e 4 i giudici per determinare il risultato di ogni elemento/requisito di composizione eseguito, secondo la tabella seguente
d) Per calcolare il punteggio D, il CD1 combinerà l'input di tutti e 4 i giudici per determinare il risultato di ogni abilità e la combinazione, secondo la tabella seguente.
e) Il CD1 calcola i punteggi finali del gruppo C e D in base ai DV premiati degli elementi/requisiti

Determinazione dei punteggi del Floor C e D Input da singoli giudici per elemento/requisito				**Valore Premiato**
CD #	CD#	CD#	CD#	
pieno	pieno	pieno	pieno	**pieno**
metà	pieno	pieno	pieno	**pieno**
No	pieno	pieno	pieno	**pieno**
metà	metà	pieno	pieno	**pieno**
No	metà	pieno	pieno	**metà**
metà	metà	metà	pieno	**metà**
metà	metà	metà	metà	**metà**
No	metà	metà	pieno	**metà**
No	No	pieno	pieno	**metà**
No	metà	metà	metà	**metà**
No	No	metà	pieno	**metà**
No	No	metà	metà	**metà**
No	No	No	pieno	**No**
No	No	No	metà	**No**

No	No	No	No	**No**

20.5 Calcolo dei punteggi finali del gruppo CD su Tumble e Trampet

a) Dopo ogni performance, i giudici calcolano i loro punteggi C e D a una cifra decimale e li inviano all'HJ (CD1)
b) Per Tumble e Trampet (2 giudici), la tolleranza per i punteggi C e D tra i giudici è 0,2.
c) Se sono in tolleranza, il punteggio finale del gruppo è la media dei punteggi C e D
d) Se non sono entro la tolleranza, il CD1 convocherà una riunione
e) Se i giudici non sono in grado di concordare, viene utilizzato il punteggio di base.

20.5.1 Calcolo del punteggio base del gruppo CD

Punteggio base per un gruppo a due giudici in Tumble e Trampet

Punteggio base = (Media dei 2 punteggi + punteggio del Giudice Capo) / 2

20.6 Calcolo del punteggio finale per ogni Attrezzo

a) Il punteggio finale su ogni attrezzo sarà stabilito utilizzando i tre punteggi separati dal gruppo di giuria - un punteggio C, un punteggio D e un punteggio E

b) Il gruppo CD stabilisce il punteggio C e il punteggio D

- Il punteggio C si basa sui requisiti di composizione
- Il punteggio D è una valutazione del contenuto di difficoltà dell'esercizio

c) Il gruppo E valuta il punteggio E in base all'esecuzione della routine.

d) L'HJ (E1 e CD1) calcola i punteggi del gruppo con una precisione di 0,005 (arrotondato per difetto)

e) Il punteggio finale di un attrezzo è l'aggiunta del punteggio C, del punteggio D e del punteggio E, meno eventuali detrazioni del giudice capo E1, con una precisione di 0,005 (arrotondamento per difetto)

Esempio per una giuria al Floor:

Punteggio dell'Attrezzo Finale = Punteggio C + Punteggio D + Punteggio E

Punteggio C	composizione	-1,0 (un componente C mancante)	3.000
Punteggio D	difficoltà	Somma di tutti gli elementi concordati	5.700
Punteggio E	esecuzione	1,6 detrazioni da 10,0	8.400
	Detrazioni del giudice capo (E1)		- 0.000
		Punteggio Finale Attrezzo	17.100

20.7 Calcolo del punteggio finale per ogni squadra

a) Il punteggio finale per ogni squadra sarà stabilito utilizzando i tre punteggi separati dai tre attrezzi - Floor, Tumble e Trampet, meno eventuali penalità applicate dalla Giuria Superiore

b) Esempio di calcolo del punteggio finale

Punteggio finale = Punteggio Floor + Punteggio Tumble + Punteggio Trampet – Penalità SJ

Floor	17.100
Tumble	15.700

Trampet	18.40
Penalità della Giuria Superiore (SJ)	-0.00
Punteggio finale della squadra	**51.20**

PARTE III

GLI ATTREZZI

SEZIONI 8 - 10

PARTE III – GLI ATTREZZI

SEZIONE 8 - FLOOR

Art 21 Requisiti del Floor

21.1 Requisiti generali

a) Il programma del Floor è una routine per tutta la squadra, eseguita con la musica. La musica deve supportare i movimenti; la musica di sottofondo è deducibile. Il limite di tempo per il Floor è da 2 minuti e 15 secondi a 2 minuti e 45 secondi

b) Tutti i ginnasti concorrenti della squadra devono partecipare al Floor

c) L'intero programma deve essere eseguito all'interno dell'area del Floor (14 m x 16 m)

d) La squadra deve entrare nell'area della competizione quando gli organizzatori della competizione li dirigono. La squadra si allinea sul bordo dell'area del Floor dove aspettano la bandiera/ luce verde. Dopo la bandiera verde, la squadra entra nella loro posizione di partenza sul Floor. Iniziano il loro programma quando inizia la musica

e) Il programma del Floor deve essere eseguito con buon equilibrio, tecnica, ampiezza ed estensione. La squadra deve mostrare la sincronizzazione e l'uniformità quando è destinato a farlo. Tutti gli elementi scelti devono essere eseguiti con esecuzione dinamica, le “frasi” di movimento devono mostrare continuità con fluidità logica e naturalezza. L'intero programma dovrebbe avere qualità ritmica e ginnastica, dove i piedi e tutto il corpo sono attivi

f) Le formazioni devono essere visibili e chiare. Le transizioni, ciò che fanno le ginnaste quando si passa da una formazione all'altra, devono avere qualità ginnastica

g) Il programma deve essere eseguito in direzioni diverse. I ginnasti hanno bisogno anche di muoversi su diversi piani e fronti.

21.2 Requisiti di Composizione (4.0)

Il punteggio di composizione è costituito da quattro diversi elementi e requisiti di composizione. Questi componenti sono:

- Elemento di flessibilità (F)
- Collaborazione (group element) (G)
- Requisito di sequenza ritmica (RS)
- Requisito di distribuzione di difficoltà (DD)

Ogni componente (eseguito secondo la definizione) guadagna un valore di 1,0 verso il punteggio C.

21.3 Requisiti di difficoltà (valore aperto)

Il punteggio di difficoltà è costituito da nove diversi valori degli elementi di difficoltà e da un valore di combinazione. Tutti i valori degli elementi sono riportati nella tabella delle difficoltà nell'Appendice A1.

21.4 Requisiti di esecuzione (10.0)

Due tipi di detrazioni possono essere prese dal punteggio di esecuzione:

- Esecuzione
- Requisiti coreografici

Tutte le detrazioni in questi due gruppi vengono sottratte da 10.0.

- Un Bonus (0.1) può essere aggiunto al punteggio di esecuzione di ogni giudice

Art 22 Composizione (4.0)

Ulteriori elementi/requisiti di composizione

22.1 Generale

Il punteggio di composizione (punteggio C) viene calcolato dal gruppo CD. Il punteggio di composizione sarà conteggerà solo gli elementi indicati sul Tariff Form.

Se più elementi sono contrassegnati sul Tariff Form, vengono considerati solo i primi di ciascuno di essi.

22.2 Definizioni per elementi/requisiti di composizione supplementare

22.2.1 Elemento di flessibilità(F) 1.0

a) Il programma Floor può includere più di un Elemento di Flessibilità, ma solo uno può essere contrassegnato sul Tariff Form e conteggiato per il punteggio C
b) I ginnasti della squadra possono scegliere individualmente un elemento di flessibilità, che eseguono allo stesso tempo secondo la coreografia. Ogni ginnasta può scegliere una delle seguenti opzioni:
    - Staccate sagittali (gamba sinistra o destra)
    - Staccata frontale
    - Carpio divaricato a sedere (apertura della gamba min 90°, parte superiore del corpo flesso verso il suolo)
    - carpio unito (petto sulle ginocchia)
c) Nell'elemento di flessibilità, la posizione deve essere mostrata chiaramente, ma non deve rimanere ferma. Se l'elemento di flessibilità non viene eseguito in accordo alla definizione, il 1.0 non viene dato e il valore verrà ridotto. Se una o due ginnaste non riescono a eseguire l'elemento secondo la definizione, la squadra otterrà 0,5 (metà del valore di flessibilità). Per tre o più errori, il valore per l'elemento flessibilità sarà zero
d) Se una ginnasta non sta nemmeno cercando di eseguire l'elemento di flessibilità, allora il valore per la flessibilità è zero per la squadra
e) L'elemento deve essere contrassegnato sul Tariff form con F

22.2.2 Collaborazione (group element) (G)1.0

a) Il Programma del Floor può includere più di una collaborazione, ma solo uno può essere contrassegnato sul tariff form e conteggiato per il punteggio C

b) Nella collaborazione, tutte le ginnaste devono partecipare e svolgere un ruolo attivo sia in un sollevamento visibile dal Floor che in un lancio (cioè sollevare, essere sollevati, o presi o essere lanciati)

c) Sollevamento significa che il gruppo deve avere almeno una delle ginnaste totalmente fuori dal Floor dal supporto attivo dei compagni di squadra

- Le/i ginnasti sollevati può/possono essere chiaramente sollevati dagli altri, o gli altri possono sostenerli in modo che possano rimanere fuori dal Floor durante la collaborazione

- Supporto attivo significa che il supporto deve lavorare per eseguire il sollevamento o per mantenere la propria posizione per sostenere realmente la ginnasta sollevata (ad esempio, non solo sdraiato sul Floor). Supporto permanente, inginocchiato su tutti e quattro o simili, mentre altri li usano per sollevare, è accettabile

- Le/i ginnasti sollevati devono rimanere più a lungo in aria di quanto potrebbe rimanere eseguendo l'elemento da solo

d) L'elemento deve essere eseguito contemporaneamente in gruppi (un gruppo è di tre o più ginnasti, il movimento in coppie non viene conteggiato come collaborazione) o insieme a tutta la squadra

e) Gruppi diversi possono eseguire collaborazioni diverse.

f) Se la collaborazione non viene eseguito in base alla definizione, il valore per la collaborazione è zero per la squadra

g) La collaborazione deve essere indicata sul Tariff form con G

22.2.3 Sequenza ritmica (RS) 1.0

a) Il programma del Floor può includere più di una Sequenza Ritmica, ma solo una può essere contrassegnata sul Tariff form e conteggiata per il punteggio C

b) L'intera squadra deve eseguire la stessa sequenza, il lavoro a specchio è consentito

c) Durante la sequenza, tutte le ginnaste devono viaggiare contemporaneamente attraverso l'area del Floor. Possono viaggiare da un lato all'altro, da dietro a davanti, da davanti a dietro o diagonale.

d) Viaggiare significa che le ginnaste si muovono tutto il tempo e non ci sono pause nella sequenza. Ci deve essere un movimento continuo del baricentro

e) I ginnasti possono viaggiare in uno o due gruppi composti da almeno 3 ginnasti ciascuno. I gruppi possono iniziare da diverse parti dell'area del Floor. I gruppi possono scegliere percorsi RS diversi

f) Le posizioni di partenza e di fine, per ogni ginnasta, non devono essere più lontane di 3 m dal bordo del Floor. Per una RS diagonale, la distanza è un massimo di 5 m dall'angolo del Floor misurato come un raggio di un cerchio con il suo centro nell'angolo del Floor

g) È consentito cambiare la formazione durante la sequenza

h) La sequenza deve avere almeno un cambiamento di ritmo

i) Il numero di elementi eseguiti è facoltativo

j) Non è consentito eseguire alcun elemento di difficoltà (elementi dell'Appendice A1) nella sequenza ritmica

k) Per ottenere il valore (1.0) per RS, è necessario soddisfare tutti i requisiti seguenti:

- Tutte le ginnaste eseguono la stessa sequenza
- Tutte le ginnaste eseguono RS contemporaneamente
- Viaggiare sul Floor (3 diverse opzioni)
- Cambio di ritmo e nessun arresto
- Nessun elemento di difficoltà incluso

l) L'inizio e la fine della Sequenza Ritmica devono essere contrassegnati nel Tariff Form del Floor con le lettere RS → per l'inizio e RS ← per la fine. La sequenza ritmica deve essere mostrata in una formazione chiusa fino a che la forma della formazione cambi durante la sequenza

22.2.4 Distribuzione di difficoltà (DD) 1.0

m)

a) Gli elementi di difficoltà devono essere distribuiti uniformemente nel programma del Floor

b) Almeno tre elementi di difficoltà devono essere eseguiti dopo 1 minuto e 30 secondi. L'elemento verrà conteggiato come parte del DD, se l'elemento D è:

- Contrassegnato nel Tariff Form
- Dichiarato come uno dei nove elementi conteggiati
- Eseguito (o almeno ha provato a essere stato eseguito) dopo il limite di tempo 1 minuto e 30 secondi (indipendentemente dal fatto che la squadra ottenga un valore dell'elemento)

c) Se dopo 1 minuto e 30 secondi non vengono eseguiti tre diversi elementi di difficoltà, il valore per la distribuzione delle difficoltà è zero per la squadra.

d) Il tempo di 1 minuto e 30 secondi deve essere indicato sul Tariff Form con una linea retta orizzontale, in modo che sia chiaramente visibile quali elementi di difficoltà, che vengono eseguiti dopo il limite di tempo.

Art 23 Difficoltà (valore aperto)

23.1 Generale

23.1.1 Formazione del valore di difficoltà

a) Il valore di difficoltà è costituito da nove elementi diversi dei seguenti gruppi:

- Elementi di equilibrio 4
- Salti / saltelli 3
- Elementi acrobatici 2

e una combinazione tra due degli elementi selezionati secondo 23.2.4.

b) La squadra deve segnare sul Tariff Form solo i nove elementi di difficoltà che devono essere calcolati (compresi quelli che contano anche per la combinazione). Se vengono contrassegnati più di nove elementi, verranno valutati solo i primi nove. Ulteriori elementi di difficoltà possono essere eseguiti purché non siano contrassegnati sul Tariff Form

c) Tutti i valori degli elementi sono mostrati nella tabella di difficoltà nell'Appendice A1

d) I valori degli elementi di equilibrio, salti/saltelli, elementi acrobatici e la combinazione sono tutti riassunti per il valore di difficoltà della squadra. Il punteggio di difficoltà (punteggio D) viene calcolato dal gruppo CD. Esempio di conteggio DV per gli elementi acrobatici: A203 + A403 = 0,6, DV di elementi acrobatici è 0,6

e) Il punteggio D finale per la squadra è arrotondato per eccesso allo 0,1 più vicino dall'HJ (CD1)

23.1.2 Contrassegno dei valori di difficoltà

a) La squadra è autorizzato a eseguire più elementi di difficoltà di quelli contrassegnati nel Tariff Form, ma vengono conteggiati solo i nove elementi contrassegnati. Gli elementi devono essere contrassegnati nell'ordine corretto, accanto alla formazione (forma) in cui viene eseguito l'elemento

b) Gli elementi di difficoltà (nove) devono essere contrassegnati con il simbolo e il numero di codice. La combinazione tra due elementi di difficoltà deve essere contrassegnata con } C

c) Gli elementi di difficoltà, che sono contrassegnati sul Tariff Form e conteggiati per il valore di difficoltà, devono avere numeri di codice diversi.

23.1.3 Requisiti di prestazioni

a) Le prestazioni di ogni elemento di difficoltà devono essere conformi alle norme (vedi Appendici A1 e A4), altrimenti non verrà conteggiato come elemento di difficoltà o il suo valore di difficoltà (DV) sarà ridotto

b) Tutte le ginnaste della squadra devono eseguire gli stessi elementi di difficoltà, con lo stesso numero di codice e variazione A/B/C. Gli elementi devono essere eseguiti con braccia e gambe nelle stesse posizioni (eccezione: verticali). Il lavoro a specchio è consentito (ad esempio eseguendo un salto o una piroetta con gambe diverse)

c) Gli elementi di difficoltà devono essere eseguiti da tutte le ginnaste allo stesso tempo, secondo la coreografia. "Secondo la coreografia" significa che l'elemento è coreografato per essere eseguito allo stesso tempo. Se, ad esempio, qualcuno è in ritardo nel programma ma poi esegue correttamente l'elemento un po' più tardi rispetto agli altri, la squadra otterrà comunque il valore dell'elemento (anche detrazioni E per essere in ritardo)

d) Non sono ammessi più di tre passi (camminare o correre) prima di qualsiasi elemento di difficoltà, secondo la coreografia

23.1.4 Riduzione del DV dell'elemento

a) Il valore di piena difficoltà di un elemento sarà dato solo se tutte le ginnaste eseguono correttamente l'elemento contrassegnato sul Tariff Form

b) Se tutte le ginnaste provano a eseguire l'elemento, ma 1 o 2 ginnasti falliscono, la squadra riceverà metà del DV dell'elemento

c) Se tre o più ginnasti falliscono l'elemento, allora DV sarà zero per la squadra

d) Se uno o più ginnasti non provano nemmeno a fare l'elemento, il DV dell'elemento sarà zero per la squadra

e) La visualizzazione di una maggiore flessibilità non influisce sul DV dell'elemento

23.2 Elementi di difficoltà

23.2.1 Elementi di equilibrio (DB, SB, HB)

a) Quattro diversi elementi di equilibrio (contrassegnati sul Tariff Form) possono essere conteggiati per il valore di difficoltà

b) Un equilibrio deve essere la verticale (HB1001). Almeno uno degli equilibri deve essere dinamico (piroette o elemento di potenza) in piedi o supportato sulle mani. Il quarto elemento di equilibrio conteggiato può essere dinamico, in piedi o in un equilibrio di sostegno sulla mano

23.2.2 Salti (inclusi saltelli) (J)

Tre diversi salti, o saltelli (contrassegnati sul Tariff Form) possono essere conteggiati nel valore difficoltà.

23.2.3 Elementi acrobatici (A)

Due diversi elementi acrobatici (contrassegnati sul Tariff Form) possono essere conteggiati per il valore di difficoltà.

23.2.4 Combinazione (C)

Verrà assegnato un valore combinato per un collegamento diretto tra due dei nove elementi di difficoltà inclusi, come segue:

- Salti/saltelli + salti/saltelli
- Salti/saltelli + piroetta o equilibrio in piedi
- Salti/saltelli + elemento acrobatico

o invertire

Il valore di una combinazione:

(Dato il valore del primo elemento + Dato il valore del secondo elemento) / 2

Tutte le ginnaste devono eseguire con successo la connessione diretta e almeno cercare di eseguire entrambi gli elementi di difficoltà nella combinazione per ottenere il valore. Il valore specificato per uno degli elementi può essere zero, ma se la combinazione è diretta la squadra riceverà comunque un valore di combinazione.

Il valore di combinazione non è dato se 1 o più ginnasti non riescono a eseguire la connessione diretta.

Una squadra può contrassegnare una sola combinazione nel Tariff Form. Tutte le ginnaste eseguono la combinazione allo stesso tempo, secondo la coreografia.

Art 24 Esecuzione (10.0)

24.1 Generale

Durante il calcolo del punteggio del giudice E viene preso in considerazione quanto segue:

- Esecuzione (detrazioni da riassumere e detrazioni supplementari)
- Requisiti coreografici
- Bonus di esecuzione

Sia le detrazioni di esecuzione che quelle coreografiche sono prese da 10.00 punti.

24.2 Detrazioni di esecuzione da riassumere

Il principio è quello di identificare se l'errore è Piccolo, Medio o Grande e quindi applicare la detrazione in base al numero di ginnasti che commettono l'errore. I giudici devono effettuare la detrazione più appropriata per ogni momento della routine. Ogni giudice E può effettuare le detrazioni di esecuzione 0.1, 0.2, 0.4, 0.7 o 1.0.

Si noti che la detrazione massima per un determinato punto della routine non deve superare la colonna errori principali nella tabella seguente.

Tabella delle detrazioni di esecuzione

Numero di errori	**Dimensione dell'errore →**	**Errori piccoli**	**Guasti medi**	**Errori grandi**
Una ginnasta commette l'errore		Molto piccolo 0.1	Piccolo 0.2	Medio 0,4
Meno della metà della squadra commette l'errore		Piccolo 0.2	Medio 0,4	Grande 0,7
Metà o più della squadra commette l'errore		Medio 0,4	Grande 0,7	Molto grande 1.0

Guida per le detrazioni:

Molto piccolo 0.1

Questa detrazione è fatta quando un errore è piccolo, ed è fatto da una ginnasta.

Piccolo 0.2

Questa detrazione viene effettuata quando gli errori piccoli sono fatti da più di una persona ma meno della metà della squadra. Può anche essere preso quando una ginnasta fa più errori piccoli o un errore medio.

Medio 0,4

Questa detrazione viene effettuata quando gli errori medi sono fatti da meno della metà della squadra. Può anche essere piccoli errori commessi da metà o più della squadra. Inoltre, questa è la detrazione se un grande errore è fatto da una ginnasta.

Grande 0,7

Questa detrazione viene effettuata quando vengono commessi errori grandi da meno della metà della squadra. Questa detrazione sarebbe anche appropriata quando oltre la metà della squadra sta commettendo una combinazione di difetti piccoli, medi e grandi o errori medi fatti dalla metà o più della squadra.

Molto grande 1.0

Questa detrazione viene effettuata solo quando metà o più di una squadra commette errori grandi.

Ogni giudice dà un punteggio ad una precisione di 0.1. Le detrazioni di esecuzione vengono compilate utilizzando la tabella degli errori di esecuzione A5.

24.2.1 Definizioni di esecuzione e detrazioni

Detrazioni da riassumere.

24.2.1.1 Precisione nelle formazioni

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

Gli errori si considerano piccoli

24.2.1.2 Transizioni

Le transizioni significano quegli elementi o movimenti inclusi nel modificare una formazione (forma) in un'altra o nel prepararsi a eseguire la collaborazione.

Qualità delle transizioni:

Le transizioni devono avere qualità ginnastica e ritmica e formare una parte naturale del programma del Floor.

L'intero corpo superiore, non solo le braccia, deve essere incluso nel movimento.

Le transizioni fatte semplicemente camminando, marciando o correndo senza alcuna qualità ginnastica o ritmica sono penalizzabili ogni volta.

La penalità è piccola

Facile accesso:

Tutte le transizioni devono essere eseguite con un facile accesso, senza fare grandi/extra passi o stringerli in uno spazio insufficiente. Non avere un facile accesso è penalizzabile ogni volta.

Gli errori si considerano piccoli

Quando vengono effettuati piccoli errori di transizione da parte di tutta la squadra, la detrazione sarà di 0,4 ogni volta.

24.2.1.3 Sincronizzazione Secondo la coreografia

La squadra deve eseguire gli elementi contemporaneamente quando inteso secondo la coreografia.

Gli errori si considerano piccoli, medi o grandi

24.2.1.4 Uniformità in esecuzione

La squadra deve eseguire gli stessi movimenti ed elementi esattamente allo stesso modo, a meno che la coreografia non dichiari chiaramente il contrario. Ad esempio in DB201 la gamba libera deve essere posizionata allo stesso modo (da tutte le ginnaste della squadra). Per gli elementi di difficoltà e flessibilità

questa detrazione viene utilizzata solo nel caso in cui non vi siano altre detrazioni di esecuzione specifiche per tali elementi.

Gli errori si considerano piccoli o medi

24.2.1.5 Prestazioni negli elementi di difficoltà e nell'elemento di flessibilità

Gli elementi devono essere eseguiti in base ai requisiti definiti.

Gli errori si considerano piccoli, medi o grandi

24.2.1.6 Esecuzione dinamica

La squadra deve eseguire il programma con l'esecuzione dinamica. L'esecuzione dinamica include un buon ritmo e senso di gravità con rilassamento ed estensione. Le “frasi” di movimento devono mostrare continuità con una fluidità logica e naturale. Lo slancio dovrebbe essere utilizzato dal movimento passato invece di creare una "nuova" forza. Non devono esserci soste senza scopo tra movimenti o pause per prepararsi ai movimenti. Tutti i movimenti e gli elementi favoriscono l’esecuzione dinamica. Le sequenze eseguite solo con movimenti isolati del braccio e delle gambe senza che il corpo sia coinvolto (parte superiore del corpo fermo) si tradurrà sempre in una deduzione.

Gli errori si considerano piccoli

Quando vengono eseguiti errori di esecuzione dinamica piccoli da parte di tutta la squadra, la detrazione sarà 0,4 ogni volta.

24.2.1.7 Ampiezza ed estensione

Gli elementi e i movimenti devono essere eseguiti con l'ampiezza ottimale. L'estensione deve essere visibile in tutti gli elementi attraverso l'intero programma.

Gli errori si considerano piccoli

24.2.1.8 Equilibrio ed esecuzione controllata

Il programma del Floor deve essere eseguito controllato con equilibrio. Ad esempio, ci sarà una detrazione per passi extra, salti, movimenti di braccia e gambe o un supporto con la mano, per mantenere l'equilibrio.

Gli errori si considerano piccoli o medi

24.3 Detrazioni di esecuzione aggiuntive

24.3.1 Numero sbagliato di ginnasti

Nel caso in cui ci siano troppo pochi o troppi ginnasti che gareggiano, o non ci siano uguali numeri di ginnasti maschi e femmine in una squadra mista, ci sarà una deduzione. Se dopo un'interruzione del programma, ci sono meno di otto ginnasti sul Floor, non ci sarà alcuna detrazione per il numero sbagliato di ginnasti. Non è consentito sostituire una ginnasta durante la routine del Floor.

Deduzione 1.0 una volta per ginnasta mancante o extra.

24.3.2 Caduta

Se una ginnasta cade da una posizione eretta di sedere, di schiena, di pancia o sul fianco, o da un equilibrio sulle mani sulla schiena, pancia o sul fianco.

Deduzione 0.3 ogni volta per ginnasta

24.3.3 Violazioni di linea

Superare l'area del Floor prescritta (14 m x 16 m), toccando il suolo con qualsiasi parte del corpo al di fuori della marcatura del confine, si tradurrà in una deduzione di ogni volta. Le marcature dei bordi (la linea bianca) fanno parte dell'area di esecuzione.

Deduzione 0.1 ogni volta

24.4 Requisiti coreografici

24.4.1 Movimenti corrispondenti alla musica (0.2)

Ci deve essere una relazione tra la musica e il movimento. Il programma deve dare la sensazione di "vedere ciò che si sente e sentire ciò che si vede".

Deduzione 0.2 una volta per non avere relazione tra il movimento e la musica.

24.4.2 Formazione (1.6)

Numero di Formazioni

Ci devono essere almeno sei formazioni diverse nel Programma Del Floor. Le formazioni vengono conteggiate come diverse se la forma è diversa. Cambiare solo le dimensioni o la posizione della formazione non lo rende diverso (ad esempio, il cerchio piccolo viene contato come un grande cerchio e un cerchio sul lato sinistro del Floor viene contato come un cerchio sul lato destro del Floor). La squadra ha bisogno di rimanere in una formazione abbastanza a lungo da renderlo chiaramente visibile per i giudici.

Deduzione 0.2 per ogni formazione mancante.

Ogni formazione (forma diversa) deve essere contrassegnata sul Tariff Form.

Formazione grande

Ci deve essere almeno una formazione di grandi dimensioni in cui tutte le ginnaste sono collocate in una forma (non in diversi piccoli gruppi). La dimensione della formazione deve essere almeno da un lato all'altro e dalla parte posteriore verso la parte anteriore (non oltre 1m da ogni bordo del Floor). Una linea diagonale da un angolo all'altro non viene conteggiata come una grande formazione.

Deduzione 0.2 per la mancanza di grande formazione.

Formazione piccola

Ci deve essere una formazione di piccole dimensioni (compatta), non più grande di 4m x 4m.

Deduzione 0.2 per la mancanza di piccola formazione.

Formazione curva in movimento (CF)

Ci deve essere almeno una formazione curva in movimento a cui partecipano tutte le ginnaste. Una formazione è conteggiata come una curva in movimento se il percorso, che le ginnaste eseguono, è chiaramente curvo e le ginnaste si susseguono lungo quella forma curva. La curva deve essere chiaramente visibile e contenere almeno tre elementi o movimenti.

Le dimensioni e la forma della curva possono variare durante il movimento. L'intera squadra può eseguire una formazione insieme o due curve separate in due gruppi. Il numero minimo di ginnasti in una formazione curva in movimento è quattro ginnaste.

Deduzione di 0,2 per la formazione curva in movimento mancante.

La formazione curva in movimento deve essere contrassegnata sul Tariff Form con CF.

24.4.3 Piani (0.4)

Il programma del Floor deve includere i ginnasti che si muovono su due piani diversi: all'indietro e lateralmente (sinistra o destra, questo può variare all'interno della squadra, alcune ginnaste possono muoversi a destra e alcune a sinistra, allo stesso tempo). In entrambi i piani, ci deve essere almeno una sequenza di una combinazione di tre diversi movimenti o elementi. Girare di (> 45°) non è permesso durante il movimento nei piani. Nel piano all'indietro, gli elementi devono essere eseguiti con il retro del corpo che conduce. Il lato del corpo deve condurre lateralmente. Sono consentiti passaggi intermedi. Gli elementi acrobatici non possono essere utilizzati per spostarsi nei piani. Tutte le ginnaste hanno bisogno di fare ogni piano allo stesso tempo.

La penalità per il piano mancante (indietro o laterale) è 0,2 / piano.

I piani devono essere contrassegnati sul Tariff Form con le frecce ↑, ↔.

24.4.4 Direzioni (0.6)

Durante il programma del Floor, le ginnaste devono eseguire direzioni in davanti, in dietro e a sinistra o destra (l'intera squadra deve scegliere lo stesso; sinistra o destra). Le direzioni diagonali non sono richieste o conteggiate. Tutti i ginnati hanno bisogno di svolgere le indicazioni richieste allo stesso tempo per soddisfare questo requisito coreografico. Questo non significa che l'intero programma deve essere eseguito con l'intera squadra di fronte alla stessa direzione per tutto il tempo. Deve essere presente almeno una sequenza che combina almeno tre movimenti o elementi diversi, rivolti in ogni direzione.

Penalità per la direzione mancante è 0.2 / direzione.

Le indicazioni devono essere contrassegnate nel Tariff form con V (avanti) ^ (indietro) e < o > (sinistra o destra).

24.5 Riepilogo dei requisiti coreografici

Tabella dei requisiti coreografici

Movimenti corrispondenti alla musica	0.2
Formazioni	
- 6 formazioni diverse	0.2 / ciascuno
- Grande formazione	0.2
- Piccola formazione	0.2
- Formazione curva in movimento	0.2
piani	
- Indietro	0.2
- Laterale	0.2
Direzioni	

- Avanti	0.2
- Indietro	0.2
- Sinistra o destra	0.2

24.6 Bonus di esecuzione (max 0.1)

Se il programma del Floor o parti di esso vengono eseguite con abilità eccellente e il programma è particolarmente ben trasmesso al pubblico, la squadra può essere premiata con un bonus.

Bonus di 0,1 per squadra sul punteggio E di ogni giudice.

24.7 Deduzioni del Giudice Capo (E1)

Le detrazioni E1 sono tratte dal punteggio finale degli Attrezzi.

24.7.1 Interruzione del programma del Floor (1.0)

Se una ginnasta si ferma e lascia la superficie del Floor, ci sarà una penalità.

penalità HJ 1.0 / ginnasta per aver interrotto il programma del Floor.

24.7.2 Tempo errato (0.3/ 2.0)

Il limite di tempo è compreso tra 2 minuti e 15 secondi e 2 minuti e 45 secondi.

Il cronometraggio inizia con la musica e termina quando viene eseguito l'ultimo movimento.

Gli elementi eseguiti dopo il limite di tempo verranno riconosciuti e valutati.

Deduzione HJ 0.3 per tempo troppo corto (< 2 min e 15 sec.) o tempo troppo lungo (> 2 min. e 45 sec.)

Deduzione HJ 2.0 per il programma molto corto (meno di 2 min).

Il giudice E2 misura il tempo.

24.7.3 Musica errata (0.3)

La presentazione completa viene eseguita su musica opzionale.

La musica deve essere strumentale senza testi. Questo significa nessuna parola, anche se non sappiamo cosa significano le parole. I vocalizzi e i fischi possono essere usati come strumento.

HJ deduzione 0.3 per l'assenza di musica o musica con testi.

24.7.4 Abbigliamento errato (0.3)

Quanto segue causerà detrazioni per abbigliamento errato (diverse dalle detrazioni SJ)

- Numero di gara mancante (ginnasta individuale)
- Calzature (se non indossate da tutta la squadra)
- Articoli sfusi (compresi i numeri di concorrenza sfusi)
- Pittura del corpo

Deduzione HJ 0.3 una volta per abbigliamento errato.

24.7.5 Indossare Gioielli (0.3)

Nessun gioiello di alcun tipo può essere indossato dalle ginnaste secondo l'articolo 4.2.1

HJ deduzione 0.3 per indossare gioielli una volta.

24.7.6 Indossare fasce insicure o colorate in modo intrusivo (0.3)

Le bende (compresi i supporti articolari) devono essere fissate in modo sicuro e di colore non intrusivo, secondo l'articolo 4.2.1

Deduzione HJ 0.3 per bende non fissate o di colore intrusivo, una volta in tutta la gara.

24.7.7 Rispetto dei requisiti di attrezzo o di competizione (0,3/articolo)

La detrazione per il mancato rispetto dei requisiti dell'attrezzo o della competizione è utilizzata nei seguenti casi:

- Entrare nell'arena contro i requisiti della competizione
- Non correre alla posizione di partenza sulla superficie del Floor
- Cambiare ginnasta durante il programma del Floor

Deduzione HJ 0,3 per articolo per non rispettare i requisiti di attrezzo/competizione.

24.8 Riassunto delle detrazioni del Giudice Capo (E1)

Riepilogo delle deduzioni HJ di esecuzione	
. Interruzione del programma Floor	1.0 / ginnasta
. Tempo - Inferiore/superiore alla tempistica - Programma molto breve	 0.3 2.0
. Musica - Assenza di musica - Musica con testi chiari	 0,3 una volta
. Abbigliamento errato - Numeri di competizione mancanti - Calzature (se non indossate da tutta la squadra) - Oggetti sciolti (compresi i numeri di competizione sfusi) - Pittura del corpo painting	 0,3 una volta
. Indossare Gioielli	0.3
. Indossare fasce insicure o colorate in modo intrusivo	0.3
. Non rispettare l'Attrezzo/Concorrenza Requisiti - Entrare nell'arena contro i requisiti di competizione - Non correre alla posizione di partenza sulla superficie del Floor - Cambiare le ginnaste durante il programma del Floor	 0.3 / articolo

SEZIONE 9 - TUMBLE

Art 25 Requisiti del Tumble

25.1 Generale

a) Tutti i ginnasti che saltano al Tumble devono eseguire anche il programma del Floor a meno che non giustificati dal medico UEG a causa di un infortunio (la penalità è la squalifica della squadra)

b) La squadra deve correre nell'area di competizione quando gli organizzatori della competizione li dirigono. La squadra si allinea all'inizio della rincorsa dove aspettano la bandiera verde

c) Quando la squadra è in posizione e ottengono la bandiera verde dal giudice capo (E1) la musica inizierà, e la squadra può iniziare il loro programma

d) Il programma viene eseguito su musica, che deve essere strumentale senza testi. Il limite di tempo è di 2 minuti e 45 secondi

e) Non è consentito segnare la zona di rincorsa o il Tumble con vestiti o altre cose. Un metro a nastro sarà collegato al pavimento sul lato della rincorsa. Misurerà la distanza dall'inizio dell'area di atterraggio

f) Ogni squadra esegue tre rounds diversi, in cui ogni serie deve essere costituita da una combinazione di almeno tre elementi acrobatici. Per i più giovani, è consentito eseguire un round con routine individuali costituite da almeno due elementi acrobatici. Gli altri due rounds devono essere composti da almeno tre elementi acrobatici,

g) Tutte le serie devono essere eseguite senza passaggi intermedi o pause

h) La squadra presenta sei ginnaste per ogni round. Diverse ginnaste della squadra possono esibirsi in ogni round.

i) Le squadre miste devono avere lo stesso numero di ginnaste maschili e femminili che si esibiscono in ogni round

j) Tutte le ginnaste devono arrivare con il loro ultimo elemento nella zona di atterraggio

k) Dopo il primo e il secondo round, le ginnaste devono tornare correndo insieme

l) Un allenatore (e solo uno) deve essere presente per le assistenze nel tappeto di arrivo per la sicurezza, preferibilmente sul lato lontano dai giudici. L'allenatore è temporaneamente autorizzato ad andare sul Tumble

m) L'esecuzione di tripli salti ai Campionati Europei richiederà una lettera di autorizzazione ufficiale da parte della Federazione Nazionale della Ginnastica

25.2 Composizione (2.0)

a) Prima ondata tutti i ginnasti eseguono esattamente la stessa serie (Team Round)

b) Seconda ondata tutte le ginnaste eseguono la stessa serie o aumentano la difficoltà

c) Terza ondata tutte le ginnaste eseguono la stessa serie o aumentano la difficoltà

d) Almeno un'ondata deve essere indietro, e una deve essere in avanti. Nell'altra ondata, non ci sono requisiti per la direzione degli elementi e possono essere avanti, indietro o una combinazione di elementi avanti e indietro.

e) Quando si girano doppi o tripli con meno di tre avvitamenti nel Team Round le ginnaste devono eseguire lo stesso numero di avvitamenti in ogni salto

f) La squadra deve mostrare una grande variazione nella serie scelta (vedi 26.4)

25.3 Difficoltà (valore aperto)

a) La scelta degli elementi nel programma non dovrebbe mai sacrificare stile e precisione tecnica a favore della difficoltà. Il programma deve sempre adattarsi alla conoscenza e alla maturità delle ginnaste

b) I valori di difficoltà per ogni ondata sono calcolati come la somma dei valori di difficoltà per le singole routine di tutte le ginnaste. Vedi 27.1 b) & k)

c) I valori di difficoltà per tutti gli elementi di base validi si trovano nell'articolo 27.2 con valori aggiuntivi nell'articolo 27.3

25.4 Esecuzione (10.0)

a) Il punteggio di esecuzione (E) per ogni ondata viene calcolato prendendo detrazioni da 10,0 punti in base all'articolo 28.1 Gli errori di esecuzione sono spiegati in maniera più dettagliata nella Tabella degli errori e penalità generali contenuti nell'Appendice A5

b) È possibile aggiungere al punteggio di esecuzione il bonus di esecuzione (0,1) come spiegato nell'articolo 28.5

Art 26 Composizione

26.1 Generale

Tutti gli elementi eseguiti dopo una pausa, una caduta o passaggi intermedi non saranno conteggiati nella composizione.

Per la composizione vengono considerati tutti gli elementi con un valore D accreditato.

Nel team Round, questo è anche il caso in cui una ginnasta non sta eseguendo esattamente la stessa serie della maggior parte.

26.2 Definizioni per le deduzioni di composizione

Tutte le detrazioni di composizione sono effettuate sotto il punteggio di composizione. La penalità massima nella composizione è 2,0. La squadra potrebbe causare detrazioni superiori a 2,0, ma i giudici possono detrarre solo fino al limite massimo.

Una ginnasta esegue una serie all'indietro se tutti gli elementi sono indietro e una serie in avanti se tutti gli elementi sono in avanti.

Se non diversamente indicato tutti i requisiti di composizione sono presi in considerazione, tranne quando ci sono meno di sei ginnasti nell'ondata. In questo caso, nessuna deduzione compositiva sotto art. 26.3, 26.4 è presa per i ginnasti mancanti.

La detrazione è indicata tra parentesi, nell'intestazione delle seguenti voci.

26.3 Team Round e ordine delle routine individuali nelle ondate

26.3.1 Team Round (0,2 per ginnasta)

Nella prima ondata ogni ginnasta deve eseguire esattamente la stessa serie. Si chiama Team round. Vedere l'Appendice A4 per il riconoscimento di diversi elementi.

Deduzione 0.2 per ginnasta che non esegue il Team Round.

26.3.2 Ordine corretto nella seconda e terza ondata (0,1 per ginnasta)

Nella seconda e terza ondata, è consentito aumentare la difficoltà di ogni serie. La serie deve essere eseguita in ordine di difficoltà. Tuttavia, all'interno di ogni ondata, i singoli salti devono essere eseguiti prima del doppio salto e il doppio salto prima del triplo salto. All'interno delle sezioni doppio salto e triplo salto, la serie viene eseguita in ordine di difficoltà.

Deduzione 0.1 per ginnasta per ordine incorretto.

26.4 Variazione

26.4.1 Ripetizione della serie (0,2 per ginnasta ogni volta)

Se una ginnasta esegue esattamente la stessa serie da un'altra ondata, ci sarà una deduzione di 0,2 per ginnasta ogni volta. L'unica eccezione è quando una ginnasta sta eseguendo la serie sbagliata nel Team Round. L'ondata in cui la serie viene eseguita il maggior numero di volte è esente da deduzione.

Deduzione 0.2 per ginnasta ogni volta per la ripetizione.

26.4.2 Ondata in avanti o all'indietro (0,2 per ginnasta)

La squadra deve eseguire almeno un'ondata all'indietro e una in avanti.
La detrazione si basa sull'ondata più vicino all'adempimento del requisito.

Deduzione 0.2 per ginnasta per mancanza di ondata in avanti o indietro.

26.4.3 Richiesta di avvitamenti (0,2 per ginnasta)

La squadra deve eseguire un'ondata in cui le ginnaste eseguono una serie che contiene un elemento con un avvitamento di almeno 360° in singoli salti o almeno un avvitamento di 180° in un salto doppio o triplo. La deduzione si basa sull'ondata in cui l'avvitamento viene eseguito dalla maggior parte delle ginnaste.

Deduzione 0.2 per ginnasta per non soddisfare il requisito degli avvitamenti.

26.5 Riepilogo delle detrazioni di composizione

Deduzioni di composizione	**deduzione**
Team Round e ordine delle routine individuali	
- Team Round mancante	0.2 per ginnasta
- Ordine non corretto nel seconda e terza ondata	0.1 per ginnasta
variazione	
- Ripetizione di serie	0.2 per ginnasta
- mancanza di un'ondata in avanti o all'indietro	0.2 per ginnasta
- Non soddisfare il requisito di avvitamenti	0.2 per ginnasta

Art 27 Difficoltà (valore aperto)

1. Generale

a) La difficoltà di ogni serie in Tumble è aperta

b) Il valore di difficoltà della serie viene calcolato in base ai due diversi elementi con i valori di difficoltà più elevati

c) I valori di difficoltà degli elementi e delle serie validi più comuni sono riportati nella Tabella delle difficoltà (Appendice A2). È consentito eseguire elementi validi che non hanno un numero di codice o un simbolo, se il valore di difficoltà può essere conteggiato utilizzando il valore dell'elemento di base e aggiungere valori per l'avvitamento

d) Il valore di difficoltà nel doppio e nei tripli è definito dalla posizione del corpo meno difficile adottata dalla ginnasta. Esempio – al valore di difficoltà per un doppio salto con il primo salto teso e il secondo carpio verrà assegnato il valore per un doppio carpio

e) Tutti gli elementi eseguiti dopo una pausa, una caduta o passaggi intermedi non saranno conteggiati per difficoltà

f) Tutti gli elementi vengono rivalutati su ciò che viene effettivamente eseguito, ad eccezione della prima ondata (Team Round). Se una ginnasta non esegue esattamente le stesse serie della maggior parte alla prima ondata alla ginnasta sarà dato zero per la difficoltà

g) Gli elementi dove non atterrano prima sui piedi saranno valutati a zero per difficoltà. Toccare con qualsiasi parte delle piante di entrambi i piedi si considera come arrivo prima con i piedi stessi Toccare con qualsiasi altra parte del corpo prima, o allo stesso tempo dei piedi, è definito come non atterrare prima con i piedi.

h) I tripli salti con atterraggi ciechi non vengono conteggiati come elementi validi e saranno dati zero per difficoltà. Un atterraggio cieco si verifica quando il ginnasta sta atterrando dal triplo salto in avanti (+/- 90°) non essendo in grado di individuare l'atterraggio durante l'ultima rotazione

i) Gli elementi eseguiti quando l'allenatore sta aiutando il ginnasta a raggiungere l'elemento saranno rivalutati a zero per la difficoltà (vedi anche Esecuzione 28.2.11. Gli altri elementi del Tumble sono ancora utilizzati per calcolare la difficoltà per la serie tranne che nel team round (27.1.g)

j) Correre senza eseguire alcun elemento valido sarà rivalutato a zero per difficoltà

k) I valori di difficoltà per le tre ondate sono mediati e arrotondati per eccesso allo 0,1 più vicino, per il valore di difficoltà della squadra

l) Nel caso in cui più di sei ginnaste si esibiscano in un'ondata, la difficoltà si basa sugli elementi eseguiti dalle prime sei ginnaste

27.2 Valori degli elementi di base - Tumble

gruppo	Elemento di base	valore
Gruppo 1 – avanti	Ruota	0.10
	Ribaltata a 1	0.20
	Ribaltata senza mani a 2	0.20
	Salto Raccolto	0.20
	Salto carpio	0.30
	Salto teso	0.40
	Salto di partenza **	
	- Raccolto	0.20
	- Carpio	0.30
	- Teso	0.30
	- Teso con 360°	0.40
	Doppio salto raccolto	1.10
	Doppio salto carpio	1.30
	Doppio salto teso	1.50
	Triplo salto raccolto	N/A ***
Gruppo 2 – Indietro	Rondata	0.10
	Flick Flack	0.20
	Salto racccolto	0.20
	Salto carpio	0.20
	Salto teso	0.30
	Flick tempo	0.30
	Doppio salto raccolto	0.80
	Doppio salto carpio	0.90
	Doppio salto teso	1.10

	Triplo salto raccolto	1.60
	Triplo salto carpio	1.90

**Alcuni salto di partenza hanno una difficoltà ridotta
*** n/a: non consentito

Non ci sono in programma di includere quadrupli ai Campionati Europei in questo momento.

27.3 Valori aggiuntivi per l'avvitamento

- 0,1 per ogni mezzo avvitamento (180°) in salto singolo e doppio
- 0,2 per ogni mezzo avvitamento (180°) in ogni triplo salto
- 0,1 extra per avvitamento 1080° e per ogni ulteriore avvitamento completo

Art 28 Esecuzione (10.0)

28.1 Generale

Ogni giudice E presenta un singolo punteggio che è la media dei loro tre punteggi (uno per ogni ondata) arrotondato al più vicino 0.1.

Le detrazioni di esecuzione per ogni ondata sono calcolate come la somma delle detrazioni per tutte le routine individuali dei ginnasti. Gli elementi mancanti, il correre senza eseguire alcun elemento valido e il numero sbagliato di ginnasti sono penalizzabili.

Alcune detrazioni si riferiscono all'intera serie, mentre altre sono correlate all'esecuzione di ogni elemento. Per l'ultimo salto di una serie, ci sono requisiti su altezza, lunghezza e quando si raggiunge una posizione corporea estesa prima che la ginnasta atterri.

L'arrivo deve essere controllato, ma può continuare a muoversi sotto controllo, in direzione del Tumble.

Tutti gli elementi eseguiti dopo una pausa, una caduta o passaggi intermedi non verranno penalizzati in esecuzione.

28.2 Definizioni degli errori di esecuzione

La detrazione massima è indicata tra parentesi, nell'intestazione delle seguenti voci.

28.2.1 Forma del corpo nei Salti (0,5)

Le posizioni del corpo nei salti raccolti, carpi e tesi devono essere eseguite con forma chiara e definita del corpo, con piedi e gambe uniti, così come le punte tirate. Braccia vicine al corpo. I salti doppi e tripli vengono conteggiati come un elemento.

Deduzione 0.1, 0.2 o 0.3 per ginnasta/elemento per errori dell'angolo dell'anca e del ginocchio.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per le gambe aperte/incrociate.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per errori di testa o piedi.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per braccia non vicine al corpo e all'asse di rotazione negli avvitamenti.

28.2.2 Forma del corpo per elementi diversi dai Salti (0.2)

Gli elementi che si trovano nella Tabella della Difficoltà (non i salti) devono essere eseguiti con una forma del corpo chiara e definita con piedi e gambe uniti dove appropriato, così come le punte tirate.

Deduzione 0.1, o 0.2 per ginnasta/elemento per errori dell'angolo dell'anca e del

ginocchio.

Deduzione 0,1 per ginnasta/elemento per errori di apertura/incrocio delle gambe,

della testa o dei piedi

28.2.3 Avvitamenti (0.3)

La fase di decollo deve essere chiaramente mostrata e l'avvitamento deve essere completato a tempo debito prima dell'atterraggio.

Deduzione 0.1 o 0.2 per ginnasta/elemento per l'avvio dell'avvitamento troppo presto.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per finire l'avvitamento troppo tardi nell'aria.

Deduzione 0.1 o 0.2 per ginnasta/elemento con Rotazione scarsa/abbondante durante l'arrivo

28.2.4 Momentum (diminuzione della dinamicità) (0.3)

Il Tumble deve mantenere o aumentare lo slancio/dinamicità.

Deduzione 0.1, 0.2 o 0.3 per ginnasta per perdita di slancio/dinamicità.

28.2.5 Altezza e Lunghezza del Salto Finale (0.3)

Lo salto finale deve essere eseguito ad altezza e lunghezza appropriate.

Deduzione 0,2 per ginnasta/elemento per salto finale troppo basso.

Deduzione 0.1 per ginnasta per salto finale troppo lungo.

28.2.6 Posizione del corpo estesa prima dell'atterraggio (0.2)

Prima di atterrare la ginnasta deve mostrare una posizione estesa del corpo almeno di 30° da verticale. Dopo aver mostrato la posizione estesa, è consentito prepararsi per l'atterraggio (al più presto orizzontale).

Deduzione 0.1 per ginnasta per l'apertura tardiva o l'apertura anticipata non mantenuta fino all'orizzontale.

Deduzione 0.2 per ginnasta per nessuna apertura.

28.2.7 Arrivo (0.3)

La posizione del corpo all'atterraggio deve essere almeno in posizione eretta. È consentita una piegatura delle ginocchia (<90°) e una piegatura ai fianchi (<90°). La detrazione non è data quando l'atterraggio non è prima sui piedi.

Deduzione 0.2 o 0.3 per ginnasta per posizione inclinata.

Deduzione 0.2 o 0.3 per ginnasta per angolo busto/coscia e coscia/gamba ≥ 90° gradi fino a uno squat profondo.

28.2.8 Controllo nell'arrivo (1.5)

L'arrivo deve essere controllato, ma può continuare a muoversi nella direzione del Tumble, sotto controllo.

Deduzione 0.2 per ginnasta per perdita di controllo per la rotazione scarsa/abbondante

Deduzione 0,3 per ginnasta per un piccolo tocco del tappeto con una mano / ginocchio.

Deduzione 0,5 per ginnasta per il piccolo tocco del tappeto con due mani / ginocchia.

Deduzione 0,8 per ginnasta per caduta (seduto, rotolamento, inginocchiato, ecc.).

Deduzione 1.5 per ginnasta per non atterrare prima sui piedi (No DV per l'elemento).

28.2.9 Atterraggio dell'ultimo elemento nell'area di arrivo (0.3)

Ginnasta deve atterrare almeno l'ultimo elemento nell'area di arrivo. Il nastro o velcro che collega l'area di arrivo al Tumble fa parte dell'area di arrivo.

Deduzione 0.3 per ginnasta ogni volta che l'arrivo dell'ultimo elemento non è nell'area di arrivo.

28.2.10 Esecuzione lungo la linea centrale (0.2)

Gli elementi devono essere eseguiti lungo il centro del Tumble e dell'area di arrivo.

Deduzione 0,1 per ginnasta per > 0,5 m dalla linea centrale.

Deduzione 0.2 per ginnasta al di fuori del limite della zona del Tumble o dell'arrivo.

28.2.11 Azioni degli allenatori (1.5)

Un allenatore obbligatorio è lì solo per reagire in caso di situazioni pericolose, non per attirare l'attenzione su se stesso. L'allenatore è lì per evitare lesioni alle ginnaste e non per impedire che i ginnasti cadano. Tutte le azioni di supporto che toccano la ginnasta sono deducibili. C'è una differenza tra supportare e aiutare la ginnasta a raggiungere l'elemento.

Deduzione 0.8 per ginnasta per il supporto.

Deduzione 1.5 per ginnasta per non agire in una situazione pericolosa.

Deduzione 1.5 per ginnasta per aiutare la ginnasta a raggiungere l'elemento (Nessun valore di difficoltà per l'elemento).

28.2.12 Streaming (0.1)

Lo streaming (tempo tra ogni ginnasta) deve essere anche tra tutte le ginnaste. Almeno due ginnaste devono muoversi contemporaneamente e alla prossima ginnasta non è consentito iniziare il primo elemento fino a quando la ginnasta precedente non ha completato l'ultimo elemento.

Deduzione 0.1 ogni volta per ginnasta per lo streaming irregolare.

28.2.13 Correre indietro tra le ondate (0.4)

I ginnasti devono correre di nuovo alla partenza dopo la prima e la seconda ondata. Devono tornare insieme.

Deduzione 0.4 per squadra per ogni ondata per non correre indietro.

Deduzione 0,4 per squadra per ogni ondata per non tornare insieme.

28.3 Detrazioni speciali

28.3.1 Elemento mancante nella serie (1,0 per elemento mancante)

Nel caso in cui una ginnasta sta eseguendo meno elementi validi di quelli richiesti (di solito tre) nella serie (vedi 25.1 f), ci sarà una detrazione. Nella competizione junior, in cui un'ondata può contenere solo due elementi, la deduzione per l'elemento mancante si basa sulla presenza di meno di due elementi in tale ondata. Tutti gli elementi validi vengono conteggiati, anche quando non si atterra prima con i piedi.

Deduzione 1.0 per elemento mancante per ginnasta.

28.3.2 Correre senza eseguire alcun elemento valido (3.0)

Nel caso in cui una ginnasta corre senza eseguire alcun elemento valido ci sarà una detrazione. In questo caso, non ci sono altre detrazioni di esecuzione prese.

Deduzione 3.0 per ginnasta per la cosa senza eseguire alcun elemento valido.

28.3.3 Numero sbagliato di ginnasti (3.0)

Nel caso in cui ci siano troppo pochi o troppi ginnasti che eseguono o non ci siano lo stesso numero di ginnaste maschili e femminili in una squadra mista, ci sarà una deduzione per ondata.

Deduzione 3.0 per ginnasta mancante/extra.

28.4 Riepilogo delle detrazioni di esecuzione (gruppo E)

La tabella seguente fornisce un riepilogo di tutte le possibili detrazioni di esecuzione.

Tabella delle detrazioni di esecuzione (10.0)	**0.1**	**0.2**	**0.3 o più**
1. Forma del corpo poco chiara nei Salti			
- Angolo dell'anca e del ginocchio incorretti	X		X
- Gambe aperte o incrociate	X		
- Errore della testa o dei piedi	X		
- Braccia non vicine al corpo/ asse di rotazione	X		
2. Forma del corpo poco chiara per elementi diversi dai Salti			
- Angolo dell'anca e del ginocchio incorretto	X		
- Errore della testa o dei piedi	X		
3. Avvitamenti poco chiari			
- Iniziare l'avvitamento troppo presto	X		
- Finire l'avvitamento troppo tardi nell'aria	X		
- Rotazione scarsa/abbondante durante l'arrivo	X		
4. Perdita di Momentum	X		X
5. Salto finale Troppo basso (0,2) o troppo lungo (0,1)	X		
6. Posizione del corpo non estesa prima dell'arrivo			
- Apertura tardiva o apertura anticipata non mantenuta fino all'orizzontale	X		
- Nessuna apertura			
7. Posizione di arrivo non ottimale			
- Posizione inclinata			X
- Piegatura di fianchi/ginocchia			X
8. Mancanza di controllo nell'arrivo			
- Perdita di controllo			
- tocco leggero con una mano / un ginocchio			X
- tocco leggero con due mani /due ginocchia			0.5
- Caduta (seduta, rotolamento, ecc.)			0.8
- Non atterrare prima con i piedi			1.5

9. Non atterrare con l'ultimo elemento nell'area di arrivo			X
10. Non in esecuzione lungo la linea centrale	X		
11. Azioni degli allenatori			
- Supporto			0.8
- Non agire in situazioni pericolose			1.5
- Aiutare la ginnasta a raggiungere l'elemento			1.5
12. Streaming irregolare	X		
13. Non correre indietro o insieme, tra un'ondata e l'altra			0.4
14. Detrazioni speciali			
- Elemento mancante nella serie			1,0 ciascuno
- Correre senza eseguire alcun elemento valido			3.0
- Numero errato di ginnaste			3.0

28.5 Bonus di esecuzione (max 0.1)

Il Bonus di Esecuzione viene ricompensato solo se i seguenti criteri sono soddisfatti in almeno un'ondata.

Tecnica identica tra le ginnaste. Tutti gli arrivi in quell'ondata devono essere in posizione eretta e sotto controllo.

Bonus di 0,1 per squadra sul punteggio E di ogni giudice.

28.6 Deduzioni del Giudice Capo (E1)

Deduzioni E1 tratte dal punteggio finale dell'attrezzo:

28.6.1 Tempismo incorretto (0.3)

Il limite di tempo è di 2 minuti e 45 secondi. Il cronometraggio inizia con la musica e termina quando l'ultimo elemento viene eseguito nella terza ondata.

Le serie eseguite dopo il limite di tempo verranno comunque riconosciute e valutate.

La detrazione HJ per l'errore di tempo è 0,3 e sarà presa il superamento del tempo limite.

28.6.2 Musica incorretta (0.3)

La presentazione completa viene eseguita su musica opzionale.

La musica deve essere strumentale senza testi. Questo significa nessuna parola, anche se non sappiamo cosa significano le parole. La voce umana può essere usata come strumento. ad esempio canticchiare e fischiare.

HJ deduzione 0.3 per l'assenza di musica o musica con testi.

28.6.3 Abbigliamento incorretto (0.3)

Quanto segue causerà detrazioni per l'abbigliamento incorretto (diverse dalle detrazioni SJ).

- Numero di competizione mancante (ginnasta individuale)
- Articoli sfusi (compresi i numeri di competizione sfusi)
- Pittura del corpo

Deduzione HJ per abbigliamento incorretto 0.3 una volta.

28.6.4 Istruzioni verbali o visive dell'allenatore (0.3)

Gli allenatori non sono autorizzati a dare istruzioni visive o verbali per la ginnasta durante il programma del Tumble. Nel caso in cui l'allenatore desideri che la squadra interrompa il programma, per motivi tecnici o per infortunio, o per parlare con una ginnasta infortunata, non ci sarà alcuna detrazione.

La detrazione HJ per l'allenatore che dà istruzioni è 0,3 una volta.

28.6.5 Indossare Gioielli (0.3)

Nessun gioiello di alcun tipo può essere indossato da ginnasti o allenatori a seconda dell'articolo 4.2.1 e 8.2

Detrazione HJ per indossare gioielli 0.3 una volta.

28.6.6 Indossare fasce insicure o colorate in modo intrusivo (0.3)

Le bende (compresi i supporti articolari) devono essere fissate in modo sicuro e di un colore non intrusivo secondo l'articolo 4.2.1 e 8.2

Deduzione HJ per bende fissate in modo insicuro o colorate in modo intrusivo 0,3 una volta.

28.6.7 Rispetto dei requisiti dell'attrezzo o competizione (0,3/articolo)

La detrazione per il mancato rispetto dei requisiti dell'attrezzo o di competizione è utilizzata nei seguenti casi:

- Entrare nell'arena contro i requisiti di competizione
- Marcatura o estensione della rincorsa con vestiti o altre cose
- Iniziare la performance prima della bandiera/luce verde dal giudice capo (E1)
- Più di un allenatore nell'area di arrivo
- Allenatore che lascia la zona di arrivo / Tumble durante l'ondata. Se lasciando la zona a causa di azione di supporto o lesioni non vi è alcuna deduzione.

Detrazione HJ per non rispettare i requisiti di attrezzo/competizione 0,3 per articolo.

28.7 Riassunto delle detrazioni del Giudice Capo (E1)

Riepilogo delle deduzioni HJ di esecuzione	**deduzione**
1. Tempo incorretto - Oltre la tempistica	0.3
2. Musica incorretta - Assenza di musica - Musica con testi	0,3 una volta
3. Abbigliamento incorretto - Mancanza dei numeri di competizione - Oggetti sciolti (compresi i numeri di competizione sfusi) - Pittura del corpo	0,3 una volta
4. Istruzioni verbali o visive degli allenatori	0.3
5. Indossare Gioielli	0.3

6. Indossare fasce insicure o colorate in modo intrusivo	0.3
7. Non rispettare i requisiti di attrezzi/competizione - Entrare nell'arena contro i requisiti di competizione - Marcatura o allungare la rincorsa con vestiti o altri oggetti - Iniziale la performance prima della bandiera/luce verde da E1 - Più di un allenatore nell'area di arrivo - Allenatore che lascia la zona di arrivo / Tumble	0,3 per articolo

SEZIONE 10-TRAMPET

Art 29 Requisiti del Trampet

29.1 Generale

a) Tutti coloro che fanno il Trampet devono partecipare al programma del Floor a meno che non siano giustificati dal medico UEG a causa di un infortunio (la penalità è la squalifica della squadra)

b) La squadra deve correre nell'area di competizione quando gli organizzatori della competizione li dirigono. La squadra si allinea alla rincorsa dove aspettano la bandiera verde

c) Quando la squadra è in posizione e ottengono la bandiera verde dal giudice capo (E1) la musica inizierà, e la squadra può iniziare il loro programma

d) Il programma viene eseguito su musica, che deve essere strumentale senza testi. Il limite di tempo è di 2 minuti e 45 secondi

e) Non è permesso segnare la ricorsa con vestiti o altre cose. Un metro a nastro sarà collegato al pavimento sul lato della rincorsa. Misurerà la distanza dall'inizio dell'area di arrivo

f) Ogni squadra esegue tre ondate diverse

g) La squadra presenta sei ginnaste per ogni ondata. Diverse ginnaste della squadra possono esibirsi in ogni ondata

h) Le squadre miste devono avere lo stesso numero di ginnasti maschili e femminili che si esibiscono in ogni ondata

i) Dopo la prima e la seconda ondata, le ginnaste devono tornare indietro correndo insieme

j) Due allenatori (e solo due) devono essere presenti per la sicurezza sul tappeto di arrivo

k) L'esecuzione dei tripli salti ai Campionati Europei richiederà una lettera di autorizzazione ufficiale da parte della Federazione Nazionale di appartenenza

29.2 Composizione (2.0)

a) Prima ondata tutte le ginnaste eseguono esattamente lo stesso elemento (Team Round)

b) Seconda ondata tutte le ginnaste eseguono lo stesso elemento o aumentano la difficoltà

c) Terza ondata tutti i ginnasti eseguono lo stesso elemento o aumentano la difficoltà.

d) Almeno un'ondata deve essere eseguito alla tavola

e) Almeno un'ondata deve essere eseguito senza la tavola

f) Quando si girano doppi o i tripli salti con meno di tre avvitamenti nel Team Round, i ginnasti devono eseguire lo stesso numero di avvitamenti in ogni salto

g) La squadra deve mostrare una grande variazione nell'ondata a scelta (vedi 30.4)

29.3 Difficoltà (valore aperto)

a) La scelta degli elementi nel programma non dovrebbe mai sacrificare stile e precisione tecnica a favore della difficoltà. Il programma deve sempre adattarsi alla conoscenza e alla maturità delle ginnaste

b) I valori di difficoltà per ogni ondata sono calcolati come la somma dei valori di difficoltà per le routine individuali di tutti i ginnasti

c) I valori di difficoltà per tutti gli elementi di base validi si trovano nell'articolo 31.2 con valori aggiuntivi per gli avvitamenti dell'articolo 31.3. Ci sono elementi di base separati consentiti con e senza la tavola

29.4 Esecuzione (10.0)

a) Il punteggio di esecuzione (E) per ogni ondata viene calcolato prendendo detrazioni da 10,0 punti in base a 32,1. Gli errori di esecuzione sono spiegati in modo più dettagliato nella Tabella degli errori e penalità generali contenuta nell'Appendice A5

b) Il bonus (0,1 USD) può essere aggiunto al punteggio di esecuzione, come spiegato nell'articolo 32.5

Art 30 Composizione

30.1 Generale

Per la composizione vengono considerati tutti gli elementi con un valore D accreditato.

Nel team round, questo è anche il caso in cui una ginnasta non sta eseguendo esattamente lo stesso elemento della maggioranza.

30.2 Definizioni per deduzioni di composizione

Tutte le detrazioni di composizione sono effettuate sotto il punteggio della composizione. La detrazione massima nella composizione è 2,0. La squadra potrebbe causare detrazioni superiori a 2,0, ma i giudici possono detrarre solo fino al limite massimo.

Se non diversamente indicato tutti i requisiti di composizione sono presi in considerazione tranne quando ci sono meno di sei ginnasti nell'ondata. In questo caso, nessuna detrazione di composizione per la ginnasta mancante è presa ai sensi degli articoli 30.3 e 30.4.
La detrazione è indicata tra parentesi, nell'intestazione delle seguenti voci.

30.3 Team Round e ordine delle routine individuali nelle ondate

30.3.1 Team Round (0,2 per ginnasta che non si esibisce)

Nella prima ondata ogni ginnasta deve eseguire esattamente lo stesso elemento. Si chiama Team round. Vedere l'Appendice A4. per il riconoscimento di diversi elementi.
Deduzione 0.2 per ginnasta che non esegue il Team Round.

30.3.2 Ordine corretto nella seconda e terza ondata (0,1 per ginnasta)

Nella seconda e terza ondata, si può aumentare la difficoltà di ogni elemento. Gli elementi devono essere eseguiti in ordine di difficoltà. Tuttavia, all'interno di ogni ondata, i singoli salti devono essere eseguiti prima dei doppi salti e i doppi salti devo essere eseguiti prima dei tripli salti. All'interno delle sezioni doppio salto e triplo salto, gli elementi vengono eseguiti in ordine di difficoltà.

Deduzione 0.1 per ginnasta per ordine incorretto.

30.4 Variazione

30.4.1 Ripetizione di elementi (0,2 per ginnasta ogni volta)

Se una ginnasta esegue esattamente lo stesso elemento da un'altra ondata, ci sarà una deduzione di 0,2 per ginnasta ogni volta. L'unica eccezione è quando una ginnasta sta eseguendo l'elemento sbagliato nel Team Round. L'ondata in cui l'elemento viene eseguito il maggior numero di volte è esente da deduzione.

Deduzione 0.2 per ginnasta ogni volta.

30.4.2 Richiesta di avvitamento (0,2 per ginnasta)

La squadra deve eseguire un'ondata in cui le ginnaste eseguono un elemento con almeno 540° di avvitamento in singolo salto o almeno 180° di avvitamento in doppio o triplo salto. L'avvitamento deve essere eseguito dopo il tocco della mano se si utilizza la tavola. La deduzione si basa sull'ondata in cui l'avvitamento viene eseguita dalla maggior parte delle ginnaste.

Deduzione 0.2 per ginnasta per non soddisfare il requisito di avvitamento.

30.4.3 Richiesta del doppio/triplo Salto (0,2 per ginnasta)

La squadra deve eseguire almeno un'ondata che contiene doppi o tripli salti. I salti doppi e tripli sono conteggiati dal Trampet all'arrivo (ad esempio Tsukahara e ribaltata salto sono considerati come salti doppi, Tsukahara doppio e ribaltata doppio sono considerate tripli salti).

La deduzione si basa sull'ondata in cui il doppio/triplo viene eseguito dal maggior numero di ginnasti.

Deduzione 0. 2 per ginnasta per non soddisfare la richiesta del doppio/triplo.

30.4.4 Ondata con e senza la tavola (2.0)

La squadra deve eseguire almeno un'ondata con la tavola e almeno un'ondata senza. Le singole ginnaste che corrono senza eseguire alcun elemento valido (con o senza la tavola) non causeranno questa detrazione.

Deduzione 2.0, se manca l'ondata con o senza la tavola.

30.5 Riepilogo delle detrazioni di composizione

Deduzioni di composizione	**deduzione**
Team Round e ordine delle routine individuali	
Mancanza del Team Round	0.2 per ginnasta
- Ordine non corretto nella seconda e terza ondata	0.1 per ginnasta
Variazione	
Ripetizione degli elementi	0.2 per ginnasta
- Non soddisfare la richiesta di avvitamento	0.2 per ginnasta
- Non soddisfare la richiesta di doppi o tripli salti	0.2 per ginnasta

- Nessuna ondata con o senza la tavola	2,0 per squadra

Art 31 Difficoltà (valore aperto)

31.1 Generale

a) La difficoltà di ogni elemento è aperta

b) I valori di difficoltà degli elementi validi più comuni sono riportati nella Tabella di difficoltà (Appendice A3). È consentito eseguire elementi che non hanno un numero di codice o un simbolo, se il valore di difficoltà può essere conteggiato utilizzando il valore dell'elemento di base e aggiungere valori per l'avvitamento

c) Il valore di difficoltà nel doppio e nel triplo è definito dalla posizione del corpo meno difficile adottata dalla ginnasta. Esempio – il valore di difficoltà per un doppio con il primo salto teso e il secondo carpio gli sarà dato il valore per un doppio carpio

d) Tsukahara e ribaltata salto sono considerati come doppio salto, Tsukahara doppio e ribaltata doppio salto sono considerati come salto triplo

e) Tutti gli elementi vengono rivalutati su ciò che viene effettivamente eseguito, ad eccezione della prima ondata (Team Round). Se un ginnasta non esegue esattamente lo stesso elemento della maggior parte nella prima ondata al ginnasta sarà dato zero per la difficoltà

f) Gli elementi che non arrivano prima con i piedi saranno valutati a zero per la difficoltà. Toccare con qualsiasi parte delle piante di entrambi i piedi si considera come arrivo prima con i piedi stessi. Toccare con qualsiasi altra parte del corpo prima, o allo stesso tempo dei piedi, è definito come non atterrare prima con i piedi

g) Non toccare la tavola con entrambe le mani sarà valutato a zero per difficoltà (elemento non valido)

h) I tripli salto con atterraggi ciechi non vengono conteggiati come elementi validi e saranno dati zero per difficoltà. Un atterraggio cieco si verifica quando il ginnasta sta arrivando da un triplo in direzione avanti (+/- 90) non essendo in grado di individuare l'arrivo durante l'ultima rotazione

i) Gli elementi eseguiti quando l'allenatore sta aiutando la ginnasta a raggiungere l'elemento saranno rivalutati a zero per la difficoltà (vedi anche esecuzione 32.2.9

j) Correre senza eseguire alcun elemento valido sarà rivalutato a zero per difficoltà

k) Le difficoltà delle tre ondate è la medie e l'arrotondamento per eccesso pari allo 0,1 più vicino, per il valore di difficoltà della squadra

l) Nel caso in cui più di sei ginnaste stiano performando un'ondata. La difficoltà si basa sugli elementi eseguiti dalle prime sei ginnaste

31.2 Valori degli elementi di base del Trampet

Gruppo	Elemento di base	valore
Gruppo 1 – Con la tavola	1/4 in – 1/4 out	0.30
	Ribaltata	0.40
	Ribaltata 1/2 in	0.40
	Ribaltata salto raccolto	0.80
	Ribaltata salto carpiato	0.90
	Ribaltata salto teso	1.00
	Ribaltata doppio raccolto con 180° out	1.70
	Ribaltata doppio carpio con 180° out	1.90
	Tsukahara raccolto	0.80
	Tsukahara carpiato	0.90
	Tsukahara teso	1.00
	Doppio Tsukahara raccolto	1.60
	Doppio Tsukahara carpiato	1.80
Gruppo 2 – Senza la tavola	Salto raccolto	0.10
	Salto carpio	0.10
	Salto teso	0.20
	Doppio salto raccolto	0.60
	Doppio salto carpiato	0.70
	Doppio salto teso	0.80
	Triplo salto raccolto con 1/2 out	1.50
	Triplo salto carpio 1/2 out	1.70

31.3 Valori aggiuntivi per l'avvitamento

- 0,1 per ogni mezzo avvitamento (180°) in un singolo o doppio salto
- 0,2 per ogni mezzo avvitamento (180°) in un triplo salto
- 0,1 extra per avvitamenti 1080° e per tutti gli avvitamenti ulteriori completi

Non è in programma di includere quadrupli ai Campionati Europei in questo momento.

Art 32 Esecuzione (10.0)

32.1 Generale

Ogni giudice E presenta un singolo punteggio che è la media dei loro tre punteggi (uno per ogni ondata) arrotondato al più vicino 0.1.

Le detrazioni di esecuzione per ogni ondata sono calcolate come la somma delle detrazioni per tutte le routine individuali dei ginnasti.

Ci sono richieste sia per la fase aerea che per l'arrivo, che include altezza, lunghezza e una posizione del corpo estesa prima dell'arrivo. L'arrivo deve essere controllato, ma può continuare a muoversi in direzione sotto controllo.

32.2 Definizioni degli errori di esecuzione

La detrazione massima è indicata tra parentesi, nell'intestazione delle seguenti voci.

32.2.1 Forma del corpo (0,5)

Le posizioni del corpo raccolto, carpio e teso devono essere eseguite con forma del corpo chiara e definita con piedi e gambe tenuti insieme, così come con le punte tirate. Braccia vicine al corpo. I salti doppi e tripli vengono conteggiati come un elemento.

Deduzione 0.1, 0.2 o 0.3 per ginnasta/elemento per l'angolo dell'anca e del ginocchio sbagliato.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per le gambe aperte/incrociate.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per errori di testa o piedi.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per braccia non vicine al corpo e all'asse di rotazione negli avvitamenti.

32.2.2 Avvitamenti (0.3)

La fase di decollo deve essere chiaramente indicata e l'avvitamento deve essere completata a tempo debito prima dell'arrivo.

Deduzione 0.1 o 0.2 per ginnasta/elemento per l'inizio della rotazione troppo presto.

Deduzione 0.1 per ginnasta/elemento per finire la l'avvitamento troppo tardi nell'aria.

Deduzione 0.1 o 0.2 per ginnasta/elemento per rotazione scarsa/abbondante durante l'arrivo

32.2.3 Contatto con la tavola (0.6)

Al momento della spinta dalla tavola ci deve essere un'estensione del corpo. Ci deve essere anche una spinta visibile dalla tavola.

Deduzione 0.2 per ginnasta per posizione non estesa del corpo.

Deduzione 0.2 per ginnasta per mancanza di spinta.

Deduzione 0.4 per ginnasta per nessuna spinta visibile dalla tavola.

32.2.4 Altezza e lunghezza (0,3)

L'elemento deve essere eseguito ad altezza e lunghezza appropriate.

Deduzione 0.2 per ginnasta per elemento troppo basso.

Deduzione 0.1 per ginnasta per elemento troppo lungo.

32.2.5 Posizione estesa del corpo prima dell'arrivo (0.2)

Prima dell'arrivo la ginnasta deve mostrare una posizione estesa del corpo di almeno 30° dalla verticale. È quindi consentito prepararsi per l'arrivo (al più presto orizzontale).

Deduzione 0.1 per ginnasta per l'apertura tardiva o l'apertura anticipata non mantenuta fino all'orizzontale.

Deduzione 0.2 per ginnasta per nessuna apertura.

32.2.6 Posizione di arrivo (0,3)

La posizione del corpo all'arrivo deve essere quasi in posizione verticale. È consentita una piegatura delle ginocchia (<90°) e una piegatura ai fianchi (<90°). La detrazione non è data quando l'arrivo non è fatto prima sui piedi.

Deduzione 0.2 o 0.3 per ginnasta per posizione di arrivo.

Deduzione 0.2 o 0.3 per ginnasta – angolo busto/coscia e coscia/gamba ≥ 90° gradi fino a uno squat profondo.

32.2.7 Controllo in arrivo (1.5)

L'arrivo deve essere controllato, ma può continuare a muoversi sotto controllo in direzione.

Deduzione 0.2 per ginnasta per perdita di controllo per la rotazione scarsa/abbondante

Deduzione 0.3 per ginnasta per il tocco leggero del tappetino con una mano / ginocchio.

Deduzione 0,5 per ginnasta per il tocco leggero del tappetino con due mani / ginocchia.

Deduzione 0,8 per ginnasta per caduta (seduto, rotolamento, inginocchiato ecc.).

Deduzione 1.5 per ginnasta per l'arrivo non fatto prima sui piedi (Nessun valore di difficoltà dell'elemento).

32.2.8 Arrivo lungo la linea centrale (0.2)

Gli elementi dovrebbero arrivare sulla linea centrale della zona di arrivo.

Deduzione 0.1 per ginnasta per > 0,5 m dalla linea centrale.

Deduzione 0.2 per ginnasta per l'arrivo al di fuori del limite della zona di arrivo.

32.2.9 Azioni degli allenatori (1.5)

Gli allenatori obbligatori in piedi sono lì solo per reagire in caso di situazioni pericolose e non per attirare l'attenzione su se stessi. Sono lì per evitare gravi lesioni alle ginnaste e non per impedire che i ginnasti cadano. Tutte le azioni di assistenza che toccano la ginnasta sono deducibili. C'è una differenza tra il supporto e aiutare la ginnasta a raggiungere gli elementi.

Deduzione 0.8 per ginnasta per il supporto.

Deduzione 1.5 per ginnasta per non agire in una situazione pericolosa.

Deduzione 1.5 per ginnasta per aiutare la ginnasta a raggiungere l'elemento (Nessun valore di difficoltà per l'elemento).

32.2.10 Streaming (0.1)

Lo streaming (tempo tra ogni ginnasta) deve essere anche tra tutte le ginnaste. Almeno due ginnaste devono muoversi contemporaneamente.

Deduzione 0.1 ogni volta per ginnasta per lo streaming irregolare.

32.2.11 Correre indietro insieme tra le ondate(0.4)

I ginnasti devono correre indietro alla rincorsa dopo la prima e la seconda ondata. Devono tornare insieme.

Deduzione 0,4 per squadra per ogni ondata per non correre indietro.

Deduzione 0,4 per squadra per ogni ondata per non tornare insieme.

32.3 Detrazioni speciali

32.3.1 Esecuzione (3.0)

Nel caso in cui una ginnasta corre senza eseguire alcun elemento valido ci sarà una detrazione. In questo caso, non ci sono altre detrazioni di esecuzione prese.

Deduzione 3.0 per ginnasta per correre senza eseguire alcun elemento valido.

32.3.2 Numero sbagliato di ginnasti (3.0)

Nel caso in cui ci siano troppo pochi o troppi ginnasti che eseguono o non ci siano lo stesso numero di ginnaste maschili e femminili in una squadra mista, ci sarà una deduzione per ondata.

Deduzione 3.0 per ginnasta mancante/extra.

32.4 Riepilogo delle detrazioni di esecuzione (gruppo E)

La tabella seguente fornisce un riepilogo di tutte le possibili detrazioni di esecuzione.

Deduzioni di esecuzione (10.0)	0.1	0.2	0.3 O più
Forma del corpo poco chiara			
-Angolo dell'anca e del ginocchio incorretto	X	X	X
- Gambe incrociate/incrociate	X		
- Errore di testa o piedi	X		
- Braccia non vicine al corpo /rotazione	X		
Avvitamento poco chiaro			
- Iniziare l'avvitamento troppo presto	X	X	
- Finire l'avvitamento troppo tardi nell'aria	X		
- Rotazione scarsa/abbondante durante l'arrivo	X	X	
Contatto con la tavola			
- Posizione del corpo non estesa		X	
- Mancanza di spinta		X	
- Nessuna spinta visibile			0.4
Elemento troppo basso o lungo			
- Elemento troppo basso		X	
- Elemento troppo lungo	X		
Posizione del corpo non estesa prima dell'arrivo			
- Apertura tardiva o apertura anticipata non mantenuta fino all'orizzontale	X		
- Nessuna apertura		X	

Posizione di arrivo non ottimale - Posizione inclinata - Fianchi/ginocchia piegate		 X X	 X X
Mancanza di controllo nell'arrivo - Perdita di controllo - Leggero tocco con una mano / un ginocchio - Leggero tocco con due mani /due ginocchia - Caduta (seduta, rotolamento, ecc.) - Non arrivare piedi prima – no DV		 X	 X 0.5 0.8 1.5
Non arrivare lungo la linea centrale	X	X	
Azioni degli allenatori - Supporto - Non agire in situazioni pericolose - Aiuto del ginnasta a raggiungere l'elemento – no DV			 0.8 1.5 1.5
10. Streaming irregolare	X		
11. Non correre indietro o insieme tra le ondate			0.4
12. Detrazioni speciali - Correre senza eseguire alcun elemento valido - Numero errato di ginnaste			 3.0 3.0

32.5 Bonus di esecuzione (max 0,1)

Il Bonus di Esecuzione viene dato solo se i seguenti criteri sono soddisfatti in almeno un'ondata.

Tecnica identica, tra le ginnaste. Tutti gli arrivi in quell'ondata devono essere in posizione eretta e sotto controllo.

Bonus di 0,1 per squadra sul punteggio E di ogni giudice.

32.6 Deduzione del Giudice Capo (E1)

Deduzioni E1 tratte dal punteggio finale dell'attrezzo:

32.6.1 Tempismo incorretto (0.3)

Il limite di tempo è di 2 minuti e 45 secondi. Il cronometraggio inizia con la musica e termina quando l'ultimo elemento viene eseguito nella terza ondata.

Le serie eseguite dopo il limite di tempo verranno comunque riconosciute e valutate.

La detrazione HJ per l'errore di tempo è 0,3 e sarà presa il superamento del tempo limite.

32.6.2 Musica incorretta (0.3)

La presentazione completa viene eseguita su musica opzionale.

La musica deve essere strumentale senza testi. Questo significa nessuna parola, anche se non sappiamo cosa significano le parole. La voce umana può essere usata come strumento, ad esempio canticchiare e fischiare.

HJ deduzione 0.3 per l'assenza di musica o musica con testi.

32.6.3 Abbigliamento incorretto (0.3)

Quanto segue causerà detrazioni per abbigliamento incorretto (diverse dalle detrazioni SJ)

- Mancanza di numeri di competizione (ginnasta individuale)
- Articoli sfusi (compresi i numeri di competizione sfusi)
- Pittura del corpo

Deduzione HJ per abbigliamento incorretto 0.3 una volta.

32.6.4 Istruzioni verbali o visive dell'allenatore (0.3)

Gli allenatori non sono autorizzati a dare istruzioni visive o verbali per la ginnasta durante il programma Trampet. Nel caso in cui l'allenatore desideri che la squadra interrompa il programma, per motivi tecnici o per infortunio, o per parlare con una ginnasta infortunata non ci sarà alcuna detrazione.

La detrazione HJ per le istruzioni degli allenatori 0,3 una volta.

32.6.5 Indossare Gioielli (0.3)

Nessun gioiello di alcun tipo può essere indossato da ginnasti o allenatori secondo l'articolo 4.2.1 e 8.2

Deduzione HJ per indossare gioielli 0.3 una volta.

32.6.6 Indossare fasce insicure o colorate in modo intrusivo (0.3)

Le bende (compresi i supporti articolari) devono essere fissate in modo sicuro e di un colore non intrusivo secondo l'articolo 4.2.1 e 8.2

Deduzione HJ per bende fissate in modo insicuro o colorate in modo inadatto 0,3 una volta.

32.6.7 Rispetto dei requisiti degli attrezzi/competizione (0,3 per articolo)

La detrazione per il mancato rispetto dei requisiti dell'attrezzo o della competizione è utilizzata nei seguenti casi:

a) Entrare nell'area contro le richieste della competizione
b) Marcatura o estensione della rincorsa con vestiti o altri oggetti
c) Iniziare la performance prima della bandiera/luce verde dal giudice capo (E1)
d) Più di due allenatori nell'area di arrivo
e) Entrambi gli allenatori che lasciano l'area di atterraggio durante l'ondata. Se si lascia l'area a causa di un'azione di supporto attivo o di lesioni non vi è alcuna deduzione

Detrazione HJ per non rispettare le richieste degli attrezzi o di competizione 0,3 per articolo.

32.7 Riassunto delle deduzioni del Giudice Capo (E1)

Riepilogo delle deduzioni HJ di esecuzione	**deduzione**
Tempo incorretto - Oltre la tempistica	0.3
Musica incorretta - Assenza di musica - Musica con testi	0,3 una volta
3. Abbigliamento incorretto - Mancanza di numeri di competizione - Oggetti sciolti (compresi i numeri di competizione sfusi) - Pittura del corpo	0,3 una volta
Istruzioni verbali o visive date dagli allenatori	0.3
Indossare Gioielli	0.3

Indossare fasce insicure o colorate in modo intrusivo	0.3
Non rispettare i requisiti degli attrezzi/competizione - Entrare nell'area contro le richieste di competizione - Marcatura o estendere la rincorsa con vestiti o altri oggetti - Iniziare la performance prima della bandiera/luce verde da E1 - Più di due allenatori nell'are di arrivo - Entrambi gli allenatori lasciano l'area di arrivo	0,3 per articolo