



# TEAMGYM

## CODICE DI VALUTAZIONE L1, L2, L3

VALIDO ANCHE PER LE ATTIVITA' DI TRIO E INDIVIDUALI

EDIZIONE DICEMBRE 2019

### I. PARTE GENERALE

#### **Art. 1 Scopi ed obiettivi del Codice dei Punteggi**

- Assicurare un giudizio il più possibile oggettivo ed unanime
- Aumentare la conoscenza dei Giudici.
- Essere di aiuto agli atleti ed agli allenatori

#### **Art. 2 Giurie**

##### **2.1 Generalità**

Ciascun giudice deve essere pronto a spiegare le proprie deduzioni e giustificare il proprio punteggio al Presidente di Giuria, se necessario.

Tutti i giudici devono riunirsi con i propri colleghi presso la sede della gara un'ora prima dell'inizio della gara stessa (incluso riscaldamento e prove).

##### **2.2 Gruppi di giuria**

Il numero dei gruppi di giuria è tre, uno per ogni disciplina in ciascuna sezione. Ogni gruppo consiste di max. 2 Giudici incluso il Capo Giuria

### 2.3 **Disposizione**

I Giudici devono disporsi in modo tale che abbiano la possibilità di avere una corretta ed indisturbata vista degli esercizi della squadra e con una ragionevole distanza gli uni dagli altri.

### 2.4 **Doveri del Capo Giuria**

- Dirige la riunione di giuria prima della gara nella propria sezione.
- Segnala alle squadre l'inizio dell'esercizio con un segnale.
- Decide se una interruzione di esercizio dipende dalla squadra o è stato causato da un problema tecnico.
- Informa l'altro Giudice su qualunque variazione del punteggio di partenza.
- Controlla i punteggi, la differenza tra i punteggi e calcola il punteggio finale.
- Commina le deduzioni speciali sul punteggio finale in ogni disciplina.

### 2.5 **Doveri dei Giudici**

- Tutti i Giudici devono valutare gli esercizi delle squadre onestamente e con grande professionalità.
- I giudici devono dare i loro punteggi indipendentemente dagli altri.

## Art. 3 **Valutazione**

### 3.1 **Generalità**

Il giudice deve calcolare la difficoltà, l'esecuzione e le deduzioni. Il Giudice segna i falli piccoli, medi e grandi e definisce le penalità relative.

Le deduzioni sono comminate in relazione ai seguenti valori:

<b>Piccoli falli</b>	<b>0,1</b>
<b>Falli medi</b>	<b>0,2</b>
<b>Grandi falli</b>	<b>0,3</b>

Altre specifiche deduzioni nei capitoli delle rispettive discipline e nel quadro riassuntivo.

### **Tolleranza tra i punteggi dei Giudici**

La differenza tra il punteggio più basso e quello più alto in caso di 2 Giudici non può essere maggiore di 0,4. Se uno dei 2 Giudici è in affiancamento formativo, il Capo Giuria può decidere autonomamente.

## Art. 4 **Dichiarazione**

Gli elementi che le squadre intendono presentare al Suolo, Tumbling e Trampolino dovranno essere scritti con i valori di difficoltà sulle schede preposte (Tariff Form).

Le schede dovranno essere consegnate al Capo Giuria durante il riscaldamento.

## Art. 5 **Abbigliamento**

### 5.1 **Giudici**

I Giudici devono indossare pantaloni/gonne e giacche, grigio scuro, blu scuro o nero o una divisa preventivamente scelta (T-shirt o polo o altro).

### 5.2 **Atleti**

#### **Generalità**

L'abbigliamento dovrà dare una impressione di pulizia ed ordine.

Gli abiti dovranno essere uguali per tutti i componenti della stessa squadra, con alcune eccezioni per la squadra mista.

Indossare le scarpe ginniche è opzionale in tutte le discipline ma, se scelto, esse devono essere indossate da tutta la squadra nell'esecuzione del collettivo a corpo libero.

I bendaggi e le fasciature sono permessi. Devono però essere correttamente fermati e di colore appropriato.

Non è permesso indossare alcun tipo di ornamento da parte sia degli atleti che degli allenatori (questo include orecchini, piercing visibili, anelli, catenine, spille, etc...).

I colori corporali non sono ammessi (i tatuaggi non sono deducibili).

Oggetti sciolti come cinture, bretelle, fermagli e pizzi, non sono ammessi.

Fermagli per capelli devono essere assolutamente sicuri e fissati.

I fermagli per capelli decorati sono considerati ornamenti.

### **Donne e Uomini**

Gli atleti devono indossare un abbigliamento ginnico uguale per tutti i componenti della squadra, sia come colori che come forma.

### **Mista**

Sebbene gli atleti debbano vestire in maniera identica, ai due generi è permesso differire nella combinazione di colori o fantasie.

### **Allenatori**

Gli allenatori devono indossare l'abbigliamento ginnico.

## **Art. 6**

### **Aiuto o assistenza**

Una presenza di sicurezza è richiesta obbligatoriamente al trampolino durante l'esecuzione di tutti gli elementi dell'esercizio della squadra. Due allenatori (anche di squadre differenti) devono essere presenti sui tappeti di arrivo durante tutto l'esercizio, pronti ad intervenire rapidamente in caso di pericolo. E' permesso il loro momentaneo spostamento fuori dai tappeti per ragioni di sicurezza.

Il Capo Giuria segnalerà l'inizio dell'esercizio solo quando la presenza di sicurezza sarà assicurata.

Aiuto ed assistenza saranno penalizzati sul punteggio ma sarà anche penalizzata l'assistenza fallita in caso di situazione pericolosa.

## **Art. 7**

### **Ripetizione dell'esercizio di gara**

Un esercizio non può mai essere ripetuto una seconda volta se non per problemi agli attrezzi o all'impianto fonico. Mai per problemi inerenti alla squadra.

Solo il Capo Giuria può decidere se il programma può essere ripetuto. In questo caso verrà eseguito nella stessa disciplina subito dopo la squadra successiva.

Se la squadra conclude il proprio esercizio non potrà ripeterlo una seconda volta.

## **II.**

## **SUOLO**

## **Art.8**

### **Richieste**

- L'esercizio collettivo è senza qualunque tipo di attrezzi, con musica.
- La squadra deve aspettare al di fuori della zona di esecuzione e deve essere pronta ad entrare, correndo, al segnale verde del Capo Giuria.
- La musica per l'ingresso o l'uscita della squadra non è permessa.
- Non è possibile in nessun caso sostituire un ginnasta durante l'esecuzione.

## **Art. 9**

### **Esecuzione**

## Generalità

L'esecuzione è valutata in riferimento ai seguenti punti per ogni componente della squadra, ogni volta :

- Precisione nelle formazioni 0,1 o.v.
- Buona tecnica degli elementi 0,1-0,3 o.v.
- Ampiezza e corretto atteggiamento negli elementi individuali 0,1-0,3 o.v.
- Sincronia di esecuzione 0,1 o.v.
- Espressione in accordo con la musica 0,1 o.v. (max 0,50)
- Uniformità nella presentazione degli elementi 0,1 o.v.

## Deduzioni speciali:

Caduta (appoggio delle mani)	0,5	o.v. per ginnasta
Caduta (con il corpo)	0,5	o.v. per ginnasta
Fuori campo	0,1	o.v.

## Art. 10 Deduzioni del Capo Giuria

Fallo di tempo	0,3
Abbigliamento scorretto	0,5
Musica non corretta	0,5
Indossare ornamenti	0,5
Errato numero di atleti	1,0 per ginnasta
Interruzione dell'esercizio	0,5
Non correre entrando in campo	0,2

Tutte le deduzioni del capo Giuria sono detratte dal punteggio finale della squadra.

## III. TUMBLING

### Art. 11 Richieste

- L'esercizio inizia dalla posizione di avvio sulla corsia di rincorsa quando il capo giuria del tumbling dà il segnale.
- Non è permesso segnare la rincorsa con abbigliamento, gesso o altri oggetti.
- Ciascuna squadra deve eseguire tre differenti round.
- Dopo ciascun round i atleti tornano correndo alla loro posizione di partenza pronti per il round successivo.
- Movimenti addizionali prima o tra i round non sono permessi. Gli atleti devono ritornare insieme nello stesso tempo.
- In ciascun round è possibile utilizzare atleti differenti.
- Il valore di difficoltà di ciascun elemento è dato dalla tabella delle difficoltà.
- Tutti gli atleti devono terminare il loro ultimo elemento sulla zona di arrivo.
- In caso di situazione pericolosa essi devono intraprendere azione appropriata.
- Terzo round (se richiesto): uguale al secondo.

### 11.1 Intensificazione

Nel primo round non ci saranno deduzioni per l'intensificazione. Se un atleta esegue una serie differente la deduzione sarà per "esecuzione di programma scorretto".

Nel secondo e nel terzo round (dove richiesto) agli atleti è permesso incrementare la difficoltà degli elementi con atteggiamenti corporei, giri e salti. Le serie con più alte difficoltà devono essere eseguite dopo le serie con difficoltà più basse all'interno del round.

## **Art. 12 Esecuzione (10,0)**

### **12.1 Generalità**

Le deduzioni vengono comminate in relazione alle seguenti voci :

- Buona tecnica degli elementi
- Arrivi in controllo ed equilibrio
- Almeno due atleti devono sempre essere in movimento nello stesso tempo.

Le deduzioni per i falli sono sommate per ciascun round.

### **12.2 Deduzioni speciali**

Assistenza non attiva	0,3 o.v.
Non intervento in situazione di pericolo	1,0 o.v.
Mancanza di ondata (fra 2 atleti)	0,2 per round
Totale mancanza di ondata	1,0 per round
Caduta (appoggio delle mani)	0,5 per ginnasta
Caduta (con il corpo)	0,5 o.v. per ginnasta
Caduta (senza aver prima appoggiato i piedi)	elemento nullo
Correre senza eseguire nulla	1,5 per ginnasta
Errato numero di atleti	1,5 per ginnasta/round *
Esecuzione errata del programma	1,5 per ginnasta/round *
* non cambia il valore di difficoltà	

## **Art. 13 Deduzioni del Capo Giuria**

Abbigliamento scorretto	0,5
Indossare gioielli (orecchini,catenine,spille,anelli...)	0,5
Fallo di tempo	0,3
Dare istruzioni verbali o visive al ginnasta	0,5
Non correre ritornando al via fra i rounds	0,2 o.v.
Movimenti supplementari prima o fra i rounds	0,5
Segnare la corsia di rincorsa (nastro, gesso, scarpa,etc..)	0,3

Tutte le deduzioni del Capo Giuria vengono tolte dal punteggio finale di squadra.

## **IV. TRAMPOLINO**

### **Art. 14 Richieste**

- L'esercizio inizia dalla posizione di partenza sulla corsia di rincorsa dopo che il capo giuria del trampolino ha dato il segnale.
- Non è permesso segnare la corsia di rincorsa con abbigliamento o altri oggetti.
- Ciascuna squadra deve eseguire tre round differenti.  
Primo round: tutti i atleti eseguono lo stesso elemento.  
Secondo round: tutti i atleti eseguono lo stesso elemento o lo incrementano di valore.
- Terzo round (se richiesto): uguale al secondo.

- Dopo ciascun round i atleti ritornano correndo alla loro posizione di partenza pronti per il round successivo. Movimenti addizionali prima o tra i round non sono permessi. I atleti devono ritornare insieme nello stesso momento.
- Ciascun round può essere eseguito da atleti differenti.
- Il valore della difficoltà di ciascun elemento è dato dalla “tabella delle difficoltà”.
- Due allenatori (solo due) devono essere presenti sulla zona di arrivo per rendere sicuro l’arrivo degli elementi.
- In caso di situazione pericolosa essi devono intraprendere azione appropriata.

## **Art. 15 Esecuzione (10,0)**

### **15.1 Generalità**

Le deduzioni vengono comminate in relazione alle seguenti voci :

- Buona tecnica degli elementi
- Arrivi in controllo ed equilibrio
- Almeno due atleti devono sempre essere in movimento nello stesso tempo.

Le deduzioni per i falli sono sommate per ciascun round.

### **15.2 Deduzioni speciali**

Assistenza non attiva	0,3 o.v.
Non intervento in situazione di pericolo	1,0 o.v.
Mancanza di ondata (fra 2 atleti)	0,2 per round
Totale mancanza di ondata	1,0 per round
Caduta (appoggio delle mani)	0,5 per ginnasta
Caduta (con il corpo)	0,5 o.v. per ginnasta
Caduta (senza aver prima appoggiato i piedi)	elemento nullo
Correre senza eseguire nulla	1,5 per ginnasta
Errato numero di atleti	1,5 per ginnasta/round *
Esecuzione errata del programma	1,5 per ginnasta/round *
* non cambia il valore di difficoltà	

## **Art. 16 Deduzioni Capo Giuria**

Abbigliamento scorretto	0,5
Indossare gioielli (orecchini,catenine,spille,anelli...)	0,5
Fallo di tempo	0,3
Dare istruzioni verbali o visive al ginnasta	0,5
Non correre ritornando al via fra i rounds	0,2 o.v.
Movimenti supplementari prima o fra i rounds	0,5
Segnare la corsia di rincorsa (nastro, gesso, scarpa,etc..)	0,3

Tutte le deduzioni del Capo Giuria vengono tolte dal punteggio finale di squadra.

## Tabella Riepilogativa

<b>FALLI DI ESECUZIONE</b>	<b>PICCOLI 0,10</b>	<b>MEDI 0,20</b>	<b>GRANDI 0,30</b>
Braccia piegate/gambe flesse o.v.	x	x	x
Gambe/ginocchia divaricate o.v.	x	x	x
Divaricata insufficiente o.v.	x	x	x
Rotazione incompleta (fino ad un massimo di 45°, oltre viene declassato) o.v.	x	x	x
Mancanza di tenuta o.v.	x	x	x
Mancanza di direzione o.v.	x	x	x
Passi/saltelli supplementari (fino a max 3)	0,10 cadauno		
Massima accosciata	0,40		
Sfiorare l'attrezzo	0,40		
Non toccare l'attrezzo	nullo		
Caduta (qualunque tipo)	0,50		
Mancanza esigenze specifiche	0,30 cadauna		
Equilibri tenuti meno di 2 sec.	ogni volta Elemento nullo		
Durata dell'esercizio superiore o inferiore al tempo previsto	ogni volta 0,30		
Interruzioni di serie e/o mancanza di continuità nell'esecuzione	ogni volta 0,30		
Mancanza del Saluto iniziale e finale	ogni volta 0,20		
Espressione/attinenza con la musica	Ogni volta 0,10 fino ad un massimo di 0,50 per tutto l'esercizio		
Assistenza diretta (attiva) del tecnico	ogni volta Salto o elemento nullo		
Suggerimenti del tecnico (dopo che l'esercizio è iniziato)	Ogni volta 0,10 ad esclusione delle categorie sotto gli 8 anni		