

Codice dei Punteggi
TRAMPOLINO

Valido dal 1.1.2017

A. PARTE GENERALE

1. GARE INDIVIDUALI

- 1.1. Le gare di Trampolino prevedono tre (3) esercizi di dieci (10) elementi ciascuno.
- 1.1.1. Un esercizio al Trampolino è caratterizzato da altezza, salti continui e ritmici con arrivo in piedi, in posizione seduta, di pancia o di schiena, senza esitazione o candele (pennelli) intermedie.
- 1.1.2. Un esercizio al Trampolino deve essere composto in modo da dimostrare una varietà di salti avanti e indietro, con o senza avvitamanti. Ogni elemento che compone l'esercizio deve mostrare buona forma, esecuzione, altezza, mantenimento della stessa e apertura, per dimostrare il perfetto controllo del corpo nelle fasi di volo.
- 1.2. Fasi qualificanti
- 1.2.1. La fase qualificante prevede due (2) esercizi. Il primo include richieste speciali come per § 5.1.1; il secondo è un esercizio libero come per § 5.1.3.
- ■ Vedi programma tecnico per ogni categoria d'età, in alcuni casi sono previsti dei requisiti minimi anche per il secondo esercizio.
- 1.2.1.1. Le Federazioni sotto la propria autorità sono libere di stabilire degli esercizi obbligatori al posto del primo esercizio. Vedi anche § 16.1.10.
- ■ A livello nazionale sono previsti esercizi obbligatori solo nelle gare Silver (2017).
- 1.2.2. L'ordine di gara della fase qualificante è determinato da un'estrazione. I ginnasti saranno divisi in gruppi di non più di sedici (16), ogni gruppo eseguirà sia il primo sia il secondo esercizio prima dell'ingresso in gara del gruppo successivo.
- 1.2.3. Ai Campionati del Mondo la fase qualificante prevede tre (3) esercizi:
- *Qualificazione: due (2) esercizi come per § 1.2.1 – 1.2.2.
- *Semifinale: uno (1) esercizio come per §5.1.3
- 1.2.3.1. I ginnasti con i migliori 24 punteggi della qualificazione accedono alla semifinale (vedi anche TR Sezione 4).
- 1.2.3.2. Solo tre (3) ginnasti per Federazione possono partecipare alla semifinale. L'ordine di gara della semifinale sarà in ordine di merito, il ginnasta con il punteggio più basso della qualificazione partirà per primo. In caso di parità vedi Reg 4.4.1, Sezione 4 delle TR. I ginnasti iniziano la semifinale con un punteggio di zero.
- 1.3. Finali
- 1.3.1. La finale prevede un (1) esercizio come per § 5.1.3.
- 1.3.2. I ginnasti (o coppie nelle gare di sincronizzato) con i migliori otto (8) punteggi della fase di qualificazione andranno in finale. Vedi anche Reg.1, Sezione 4 delle TR.
- 1.3.2.1. Agli eventi FIG solo due (2) ginnasti e una (1) coppia di sincro per Federazione possono prendere parte alla Finale (vedi Reg. 4.3.1.2 delle TR, Sezione 4). I ginnasti iniziano la finale con un punteggio di zero.
- 1.3.3. L'ordine di gara per la finale sarà in ordine di merito, il ginnasta con il punteggio più basso della qualificazione partirà per primo. In caso di parità vedi Reg 4.4.1, Sezione 4 delle TR.
- ■ Per le gare nazionali vedi Norme Tecniche.

2. GARE A SQUADRE

- 2.1. Una squadra è composta da un minimo di tre (3) ad un massimo di quattro (4) ginnasti per evento (maschile o femminile).
 - ■ A livello nazionale le squadre possono essere composte da un numero differente di ginnasti a seconda del livello di competizione e possono essere miste – Vedi Norme Tecniche
- 2.2. Ogni membro di una squadra eseguirà due (2) esercizi come da § 1.2.1 ed un ulteriore esercizio come da § 1.3.1.
 - 2.2.1. Ai Campionati del Mondo la prima fase di qualificazione costituisce anche la qualificazione per la Finale a Squadre. In Finale tre (3) ginnasti per ciascuna squadra eseguiranno un (1) esercizio. Vedi anche Reg. 4.3.1.2 delle TR FIG, Sez. 4.
- 2.3. Sistema di calcolo del punteggio
 - 2.3.1. Il punteggio di squadra per ogni esercizio è dato dalla somma dei tre (3) punteggi più alti ottenuti dai membri della squadra in ciascun esercizio.
 - 2.3.1.1. Ai Campionati del Mondo le cinque (5) squadre meglio classificate nella qualificazione hanno accesso alla Finale a Squadre. Nella Finale a Squadre tutti e tre (3) i punteggi contano. Le squadre iniziano la finale da un punteggio di zero. Vedi anche Reg. 4.3.1.2 delle TR FIG, Sez. 4.

3. GARE DI SINCRONIZZATO

- 3.1. Una coppia di sincro è composta da due (2) ginnasti maschi o due (2) ginnaste femmine.
- 3.2. Un ginnasta può competere in una (1) sola coppia di sincro.
- 3.3. Le gare di sincro prevedono una fase di qualificazione e la Finale come per §1.
- 3.4. I componenti una coppia devono eseguire lo stesso elemento nello stesso momento (vedi anche §16.1.9.1) e devono partire rivolti nella stessa direzione. Non è necessario che eseguano gli avvistamenti nella stessa direzione.

4. VINCITORE

- 4.1. Il vincitore è il ginnasta, coppia o squadra con il maggior punteggio ottenuto in Finale.
- 4.2. Medaglie e posizioni saranno assegnate secondo la Reg. 10.3 delle TR FIG, Sez. 1.

5. ESERCIZI

- 5.1. Ogni esercizio è composto di dieci (10) elementi.
 - 5.1.1. Il primo esercizio di qualificazione comprende sia elementi liberi che requisiti speciali. L'ordine in cui gli elementi sono eseguiti è a discrezione del ginnasta (vedi § 7.3 e le eccezioni § 1.2.1.1). Concorrono al totale di questo esercizio i punteggi all'esecuzione, agli spostamenti orizzontali ed il tempo di volo (vedi eccezioni § 5.3).
 - 5.1.2. I cambiamenti e i requisiti speciali saranno pubblicati dal Comitato Tecnico del Trampolino (TRA-TC) attraverso l'ufficio FIG almeno un (1) anno prima dei successivi Campionati del Mondo e saranno validi dal primo di Gennaio dell'anno di suddetti Mondiali.
 - ■ A livello nazionale saranno pubblicati annualmente dalla F.G.I.
 - 5.1.3. Il secondo esercizio e quello della finale sono esercizi liberi in cui ai punteggi all'esecuzione, spostamenti orizzontali e tempo di volo si somma il valore della difficoltà ottenendo così il punteggio totale dell'esercizio. (Ai Campionati del Mondo l'esercizio di semifinale è anch'esso un esercizio libero).

- ■ A livello nazionale in alcuni casi anche per il secondo esercizio sono previsti requisiti minimi.
- 5.2. Non sono concessi secondi tentativi.
- 5.2.1. Se un ginnasta è evidentemente disturbato durante un esercizio (attrezzatura difettosa o sostanziale disturbo esterno) il Presidente di Giuria (di seguito CJP) può autorizzare un secondo tentativo. L'abbigliamento del ginnasta non può essere considerato come "attrezzatura".
- 5.2.2. Applausi, rumore del pubblico e simili generalmente NON costituiscono un disturbo.
- 5.3. Durante gli eventi FIG, negli esercizi di qualificazione, oltre ai § 1.2 - 5.1.1 – 5.1.2 – e 5.1.3 devono essere soddisfatti altri requisiti:
- 5.3.1. Il primo esercizio di qualificazione include elementi di cui si conta il valore della difficoltà. La difficoltà di questi elementi verrà sommata al punteggio all'esecuzione. Il numero di detti elementi sarà stabilito dal TRA-TC (vedi § 5.1.2.)
- 5.3.2. Nel secondo esercizio di qualificazione non può essere ripetuto nessuno degli elementi di cui è già stata calcolata la difficoltà nel primo esercizio, altrimenti la loro difficoltà non sarà conteggiata nel secondo esercizio (vedi § 15.4).
- 5.3.3. Nelle semifinali e nelle Finali tutti gli elementi sia del primo sia del secondo esercizio di qualificazione possono essere ripetuti.
- ■ A livello nazionale queste indicazioni valgono solo per alcune gare – Vedi Norme Tecniche.

6. ABBIGLIAMENTO DI GINNASTI E SPOTTERS

- 6.1. Ginnasti maschi
- Body senza maniche o a mezze maniche
 - Pantaloni da ginnastica (in un solo colore, non nero o colori scuri) o pantaloni corti da ginnastica
 - Scarpette da trampolino e/o calze dello stesso colore dei pantaloni o bianche
- 6.2. Ginnaste femmine
- Body o accademico con o senza maniche (deve essere aderente)
 - Può essere indossata una calzamaglia lunga (deve essere aderente e dello stesso colore del body)
 - Qualsiasi altro "abbigliamento" che non sia aderente non è consentito
 - Per motivi di sicurezza non è consentito coprire la faccia o il capo
 - Scarpette da trampolino e/o calze bianche
- 6.3. Durante le competizioni è vietato indossare orologi e gioielli. Anelli senza pietre possono essere indossati se fissati e coperti con del cerotto a nastro. Bendaggi, taping e altri ausili non devono creare un forte contrasto con il colore della pelle. La biancheria non deve essere visibile.
- 6.4. Ogni violazione dei § 6.1 – 6.2 – 6.3 può causare una penalità di 0,2 dal punteggio totale di ciascun esercizio in cui avvenga la violazione. Alcune violazioni possono portare anche alla squalifica dalla fase di gara in cui avvengono. La decisione in merito è presa dal CJP (vedi anche § 20.13).
- 6.5. Squadre
- 6.6. I membri di una squadra o di una coppia di sincronizzato devono usare la stessa uniforme, identica in colore e disegno. In caso contrario saranno squalificati dalla gara di squadra o di sincronizzato. La decisione è presa dal CJP.
- 6.7. Stemma Nazionale
- 6.8. Agli eventi FIG devono essere indossati emblemi o stemmi nazionali (che devono rispettare i regolamenti FIG per abbigliamento e pubblicità) altrimenti ci sarà una penalità di 0,2 dal punteggio totale di ciascun esercizio in cui avvenga la violazione. Questa decisione è presa dal CJP (vedi anche § 20.13).

- ■ A livello nazionale l'atleta deve applicare sull'abbigliamento di gara il distintivo dell'A.S. per la quale gareggia secondo quanto previsto dalle vigenti norme sulla pubblicità e fatti salvi i diritti derivanti alle Forze Armate dalle convenzioni con la F.G.I. - Qualora tale obbligo non fosse rispettato il CJP applicherà una penalità di 0,3 al punteggio totale acquisito dall'atleta o dalla rappresentativa (ad entrambi qualora la gara preveda classifiche individuale e per rappresentativa).

- 6.9. Spotters
Tuta e scarpe da ginnastica.

7. CARTE DI GARA

- 7.1. Gli elementi del primo esercizio devono essere scritti sulla carta di gara. Ognuno degli elementi richiesti (vedi § 5.1.1 e 5.3.1) deve essere contrassegnato da un asterisco (*). Anche gli elementi del secondo esercizio devono essere scritti sulla carta di gara con il valore della difficoltà di ciascuno.
- 7.1.1. Agli eventi FIG le carte di gara possono essere scritte solo con il sistema numerico FIG altrimenti non saranno accettate (vedi parte III: I. E K.).
- ■ A livello nazionale è obbligatorio l'uso del sistema numerico per gli elementi con un minimo di 270° di rotazione. Per gli elementi con rotazione inferiore si deve usare la terminologia standard.
- 7.2. Le carte di gara devono essere consegnate nel luogo ed all'orario indicato dal comitato organizzatore, altrimenti al ginnasta non sarà consentito di prendere parte alla gara. Il segretario di gara è responsabile della consegna delle carte di gara ai giudici alla difficoltà almeno due (2) ore prima dell'inizio della competizione.
- ■ A livello nazionale le carte di gara devono essere consegnate al momento del controllo tessere, o comunque almeno un'ora prima dell'inizio della gara direttamente al giudice alla difficoltà.
- 7.3. Nel primo esercizio il ginnasta dovrebbe eseguire gli elementi come indicati sulla carta di gara. Ogni elemento o requisito mancante, risulterà in una penalità di punti 2,0 per ciascun elemento o requisito mancante da parte del giudice alla difficoltà (N.B. la penalità è decisa dal giudice alla difficoltà ma applicata al punteggio totale dell'esercizio, non al valore della difficoltà)(vedi §22.3). Tali cambiamenti saranno registrati sulla carta di gara dal giudice alla difficoltà.
- 7.3.1. Nel caso in cui sia adottato un esercizio obbligatorio al posto del primo esercizio, qualunque cambiamento causerà l'interruzione dell'esercizio (vedi § 16.1.10).
- 7.4. In tutti gli esercizi liberi sono consentiti cambi, sia degli elementi sia dell'ordine in cui sono scritti sulla carta di gara, senza penalità.

8. TRAMPOLINI

- 8.1. Vedi le Norme FIG per Trampolini, Tumbling e Double Mini Tramp.

9. REQUISITI DI SICUREZZA

- 9.1. Vedi Reg. 5.1 delle TR-TRA, Sez. 4.
- 9.1.1. Un ginnasta può avere uno (1) o due (2) spotters personali, che prenderanno il posto di altrettanti spotters dell'organizzazione.
- 9.1.2. Il tappetino per l'assistenza può essere usato solo dallo spotter personale del ginnasta da entrambe i lati del trampolino.

10. SEGRETERIA DI GARA

...

11. GIURIA SUPERIORE E GIURIA DI APPELLO

...

B. PROCEDURE DI GARA

12. RISCALDAMENTO

- 12.1. L'attrezzatura selezionata per la competizione dev'essere a disposizione in campo di gara almeno due (2) ore prima dell'inizio della competizione stessa per consentire ai ginnasti di riscaldarsi sull'attrezzatura di gara. (vedi anche Reg. 4.11.6 c) delle TR FIG, Sez.1).
- 12.2. Appena prima del turno di qualificazione e prima della finale ciascun ginnasta avrà a disposizione (al massimo) 30 secondi (N.B. 1 passaggio) di riscaldamento sull'attrezzatura di gara. Se il ginnasta supera questo limite di tempo, il CJP detrarrà una penalità di 0,3 dal punteggio totale del successivo esercizio (vedi § 20.13).
- 12.2.1. Il riscaldamento sull'attrezzatura di gara può essere eliminato se un'attrezzatura equivalente è fornita in una stanza adiacente che abbia almeno 8 metri di altezza.
- ■ A livello nazionale il riscaldamento avviene sull'attrezzatura di gara con modalità variabili a seconda del numero di iscritti e della tipologia di gara.

13. INIZIO DI UN ESERCIZIO

- 13.1. Ogni ginnasta partirà al segnale dato dal CJP.
- 13.2. Dopo che il CJP ha dato il segnale (come per § 13.1), il ginnasta deve iniziare il primo elemento entro un (1) minuto, altrimenti sarà applicata una delle seguenti penalità (al totale dell'esercizio - ndt) (vedi § 20.13):
- 61 secondi: detrazione di punti 0,2
 - 91 secondi: detrazione di punti 0,4
 - 121 secondi: detrazione di punti 0,6
 - 181 secondi: squalifica dalla relativa fase di gara
- Se il limite di tempo è superato a causa di difetti dell'attrezzatura o altre cause di forza maggiore non sarà applicata nessuna penalità. La decisione in merito è presa dal CJP.
- 13.3. In caso di falsa partenza il ginnasta potrà ripartire su indicazione del CJP.
- 13.4. Dopo l'inizio di un esercizio se l'allenatore o uno degli spotter personali (o altra persona riconducibile al ginnasta - ndt) parla o da segnali al ginnasta, sarà applicata al punteggio totale da parte del CJP un'unica penalità complessiva di 0,6 (vedi § 20.13).
- 13.5. Se un ginnasta o una coppia non sono pronti al momento e nell'ordine stabilito dal programma saranno squalificati dalla relativa fase di gara.

14. POSIZIONI RICHIESTE DURANTE UN ELEMENTO*

- 14.1. In tutte le posizioni, i piedi e le gambe devono essere uniti (ad eccezione del carpiato divaricato) e le punte dei piedi tese.
- 14.2. Secondo le richieste dell'elemento, il corpo dovrà essere raggruppato, carpiato o teso.
- 14.3. Nelle posizioni raggruppata e carpiata le cosce devono essere vicine al busto, salvo che nelle fasi di avvistamento dei salti multipli (vedi § 14.7).
- 14.4. Nella posizione raggruppata le mani devono toccare le gambe sotto le ginocchia salvo che nelle fasi di avvistamento dei salti multipli (vedi § 14.7).
- 14.5. Le braccia devono essere tese e aderenti al corpo quando possibile*.
- 14.6. Requisiti minimi per definire le posizioni:
 - 14.6.1. **Posizione Tesa:** l'angolo tra busto e cosce deve essere superiore a 135°.
 - 14.6.2. **Posizione Carpiata:** l'angolo tra il busto e le cosce dev'essere minore o uguale a 135° e l'angolo tra cosce e gambe dev'essere maggiore di 135°.
 - 14.6.3. **Posizione Raggruppata:** l'angolo tra il busto e le cosce dev'essere minore o uguale a 135° e l'angolo tra cosce e gambe dev'essere minore o uguale a 135°.
- 14.7. Nei salti multipli con avvistamento, le posizioni raggruppata e carpiata possono essere modificate durante l'avvistamento (posizioni puck e pike negli avvistamenti).

15. RIPETIZIONE DEGLI ELEMENTI*

- 15.1. **Durante un esercizio nessun elemento può essere ripetuto altrimenti la difficoltà dell'elemento ripetuto non sarà calcolata. La ripetizione di un elemento durante il primo esercizio causerà inoltre una penalità di punti 2,0 da parte del giudice alla difficoltà (vedi § 22.3).**
- 15.2. Elementi con lo stesso numero di rotazioni ma eseguiti in posizione raggruppata, carpiata e tesa sono considerati salti diversi e non ripetizioni.
 - 15.2.1. Le posizioni raggruppata e puck sono considerate uguali.
- 15.3. Salti multipli (con più di 630° di rotazione) con lo stesso numero di avvistamenti e lo stesso numero di rotazioni non sono considerati uguali se gli avvistamenti sono posti in fasi diverse del salto (vedi Parte II: 1.A).
- 15.4. Agli eventi FIG (e in alcune categorie delle gare nazionali - ndt) nessuno degli elementi la cui difficoltà è stata calcolata nel primo esercizio può essere ripetuto nel secondo esercizio di qualificazione come da § 5.3.2, altrimenti la difficoltà dell'elemento ripetuto non sarà calcolata nel secondo esercizio.

16. INTERRUZIONE DI UN ESERCIZIO

- 16.1. Un esercizio si considera interrotto se il ginnasta:
 - 16.1.1. *atterra in modo evidente sul telo del trampolino con un piede prima dell'altro.
 - 16.1.2. Dopo l'atterraggio non sfrutta l'elasticità del telo per l'immediata esecuzione dell'elemento successivo.
 - 16.1.3. Esegue una candela intermedia.
 - 16.1.4. Atterra su una qualunque parte del corpo che non siano piedi, sedere, pancia o schiena (posizioni corrette seduta, di pancia, di schiena – ndt).
 - 16.1.5. Esegue un elemento incompleto.
 - 16.1.6. Tocca qualunque cosa, ad eccezione del telo del trampolino, con qualunque parte del corpo.
 - 16.1.7. E' toccato da uno spotter o dal tappetino dello spotter.
 - 16.1.8. Lascia il trampolino per insicurezza.

- 16.1.9. Esegue un elemento differente da quello del partner nel sincro.
- 16.1.9.1. Se un ginnasta è più di ½ elemento avanti rispetto al suo partner, verrà considerato come se avessero eseguito elementi diversi. Se un ginnasta è già chiaramente uscito dal telo mentre l'altro non è ancora atterrato dall'elemento precedente, verrà considerato abbiano eseguito elementi diversi.
- 16.1.10. Non esegue un esercizio obbligatorio (vedi § 1.2.1.1) usando gli elementi richiesti e/o nella sequenza prescritta.
- 16.2. L'elemento in cui avviene l'interruzione non è considerato (ovvero sono valutati gli elementi fino a quello precedente l'elemento in cui avviene l'interruzione -ndt).
- 16.3. Un ginnasta è giudicato solo sul numero di elementi completati sul telo del trampolino.
- 16.4. Il CJP decide il punteggio di partenza.

17. FINE DI UN ESERCIZIO

- 17.1. L'esercizio deve terminare in posizione verticale, con entrambe i piedi sul telo del trampolino, altrimenti ci sarà una detrazione (vedi § 21.3.2).
- 17.2. Al ginnasta è permesso fare una (1) candela (out bounce) aggiuntiva dopo l'ultimo elemento usando l'elasticità del telo. Se la candela non è eseguita in controllo, ci sarà una detrazione di 0,1 (da parte di ciascun giudice all'esecuzione – ndt. Vedi § 21.3.2).
- 17.3. Nelle gare di sincro, entrambi i ginnasti devono fare una candela aggiuntiva (out bounce) oppure fermarsi dopo l'ultimo elemento, altrimenti ci sarà una penalità di punti 0,4 decisa dal CJP (dal punteggio totale dell'esercizio – ndt. Vedi § 24.3.3).
- 17.4. Dopo l'atterraggio dell'ultimo salto, il ginnasta deve stare eretto e mostrare stabilità per circa tre (3) secondi, altrimenti ci sarà una detrazione per mancanza di stabilità da 0,1 a 0,2 (vedi § 21.3.2).
- 17.5. Se un ginnasta esegue più di dieci (10) elementi, ci sarà una penalità di punti 2,0 decisa dal CJP (dal punteggio totale – ndt. Vedi §20.13).

18. CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Si usano cinque (5) tipi di punteggi: punteggio 'D' - totale della difficoltà di un esercizio, 'E' - totale dato da un giudice all'esecuzione in un esercizio, 'H' – punteggio per gli spostamenti orizzontali, 'T' - tempo di volo e 'S' - sincro.

18.1. * Valutazione della difficoltà

In generale non ci sono limitazioni alla difficoltà di un elemento singolo, fanno eccezione i Giochi Olimpici Giovanili e le gare giovanili e juniores in cui è limitato a 1.8. Si possono eseguire elementi con difficoltà superiore ma la difficoltà assegnata per quell'elemento sarà comunque 1.8. I salti quadrupli nelle gare giovanili e juniores sono vietati e la loro esecuzione porta alla squalifica dalla gara.

(Per i limiti di difficoltà delle categorie giovanili e per le gare nazionali vedi regolamenti specifici – ndt).

La difficoltà di ogni elemento è calcolata in base ai seguenti criteri:

18.1.1. La difficoltà di un elemento è calcolata sulla base del numero di avvitamamenti e rotazioni.

18.1.1.1.	1/4 di salto (90°)	0.1
18.1.1.2.	Salto singoli completi (360°)	0.5
18.1.1.3.	Salto doppi completi (720°)	1.0
18.1.1.4.	salto tripli completi (1.080°)	1.6
18.1.1.5.	Salto quadrupli completi (1.440°)	2.2

18.1.1.6. Ogni ½ avvitamento (180°) 0.1

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

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

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

18.1.5. Salti multipli con rotazione di 720° o più, con o senza avvitamento, eseguiti nella posizione tesa o carpiata, riceveranno un bonus di punti 0.1 per ciascun salto completo (360° di rotazione – ndt).

18.2. Metodo di calcolo del punteggio

18.2.1. La valutazione di esecuzione, spostamenti e difficoltà è fatta in decimi di punto. Il sincronismo è valutato in centesimi di punto (1/100). Il tempo di volo è valutato in millesimi di secondo (1/1000) arrotondati per difetto a 5/1000 (vedi appendice M).

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

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

18.2.4. Se uno dei giudici all'esecuzione o agli spostamenti orizzontali non espone il punteggio al segnale del CJP, la media degli altri punteggi sarà presa al posto del punteggio mancante. *(Agli eventi FIG, se uno dei giudici all'esecuzione o agli spostamenti orizzontali non inserisce tutte le detrazioni per ciascun elemento eseguito [incluse le detrazioni per l'atterraggio] la media delle altre detrazioni per elemento sarà presa al posto della detrazione/i mancante/i).* La decisione in merito è presa dal CJP.

18.2.5. Calcolo del punteggio per l'esecuzione (E):

18.2.5.1. I giudici all'esecuzione applicano le detrazioni per scarsa esecuzione come da § 21.3. Le detrazioni sono effettuate a partire dal punteggio massimo, che sia 10.00 o il punteggio indicato dal CJP (vedi § 16.4).

18.2.5.2. Nelle competizioni individuali i due (2) punteggi mediani sono sommati tra loro a dare il punteggio all'esecuzione per un esercizio (E+E). (Agli eventi FIG, la somma delle due (2) detrazioni mediane dei giudici all'esecuzione è presa come detrazione per ciascun elemento, quindi la somma delle detrazioni medie [incluse le detrazioni per l'atterraggio] è sottratta dal massimo punteggio possibile all'esecuzione [max. 20 punti] per dare il punteggio all'esecuzione per l'esercizio).

■ ■ A livello nazionale, si possono avere giurie ridotte con 1, 2 o 3 giudici all'esecuzione, per il calcolo del punteggio in questi casi vedi documento specifico.

18.2.5.3. Nelle competizioni di sincro, il punteggio all'esecuzione della coppia (E) è calcolato facendo la media dei punteggi mediani per l'esecuzione di ciascun ginnasta. (Agli eventi FIG, il punteggio all'esecuzione della coppia (E) è calcolato facendo la media delle detrazioni mediane per ciascun elemento [incluse le detrazioni per l'atterraggio] e detraendola dal punteggio massimo possibile [max. 10 punti]).

■ ■ A livello nazionale, si possono avere giurie ridotte con 2 o 4 giudici all'esecuzione, per il calcolo del punteggio in questi casi vedi documento specifico.

18.2.6. Calcolo del punteggio per gli spostamenti orizzontali (H):

18.2.6.1. La valutazione degli spostamenti orizzontali dovrebbe essere fatta elettronicamente e controllata dal CJP. Le detrazioni per gli spostamenti orizzontali saranno applicate come per §23.1.

- 18.2.6.2. Le detrazioni per lo spostamento orizzontale di ciascun elemento sono sottratte dal punteggio massimo, 10 o il punteggio stabilito dal CJP (vedi § 16.4). Il punteggio risultante è quello per gli spostamenti orizzontali.
- 18.2.6.3. Se non è disponibile il sistema di calcolo elettronico due (2) giudici all'esecuzione (giudici 5 & 6) saranno responsabili di valutare gli spostamenti orizzontali anziché l'esecuzione. La media dei loro punteggi sarà presa come punteggio per gli spostamenti orizzontali. (Agli eventi FIG, i giudici agli spostamenti orizzontali giudicheranno a video, assicurandosi che la telecamera sia posizionata in modo tale da vedere tutte le zone (Vedi Appendice P).
- 18.2.6.3.1. In caso di guasto del sistema elettronico la valutazione è fatta attraverso l'analisi dei video ufficiali da parte del CJP (Vedi Appendice P).
- 18.2.7. Valutazione del punteggio per il tempo di volo (T):
- 18.2.7.1. La misurazione del tempo di volo dovrebbe essere effettuata elettronicamente e controllata dal CJP.
- 18.2.7.1.1. In caso di guasto del sistema elettronico la valutazione è fatta attraverso l'analisi dei video ufficiali da parte del CJP (Vedi Appendice N).
- 18.2.8. Valutazione del punteggio al sincronismo (S):
- 18.2.8.1. La valutazione del sincronismo dovrebbe essere effettuata elettronicamente e controllata dal CJP.
- 18.2.8.1.1. In caso di guasto del sistema elettronico la valutazione è fatta attraverso l'analisi dei video ufficiali da parte del CJP (Vedi Appendice N).
- 18.2.8.2. Le detrazioni per mancanza di sincronismo sono sottratte dal massimo punteggio possibile, 10 o il punteggio deciso dal CJP (vedi § 16.4). Questo punteggio è poi raddoppiato e preso come punteggio al sincronismo.
- 18.2.8.3. Se non è disponibile un sistema di valutazione elettronica il punteggio mediano di tre (3) giudici aggiuntivi al sincronismo è raddoppiato e preso come punteggio al sincronismo.
- 18.2.9. Punteggio totale per un esercizio:
- 18.2.9.1. Nelle gare individuali il punteggio totale è calcolato sommando i punteggi 'E' (esecuzione), 'H' (spostamenti orizzontali), 'T' (tempo di volo) e 'D' (difficoltà) e sottraendo le penalità come da §6.6, §6.6, §12.2, §13.2, §13.4, §17.3, §17.5.
- Score = E (max 10 pt) + H (max 10 pt) + S (max 10 pt) + D - penalità**
- 18.2.10. Valutazione del punteggio alla difficoltà (D):
- 18.2.10.1. Il giudice alla difficoltà calcola la difficoltà di un esercizio come da §18.1.
- 18.2.11. Tutti i punteggi sono arrotondati a tre (3) decimali. Questo arrotondamento è fatto solo sul punteggio totale di un esercizio.
- 18.2.12. Il CJP è responsabile di sancire la validità dei punteggi finali.

C. LA GIURIA

19. LA GIURIA

19.1. Composizione con il dispositivo elettronico per gli spostamenti orizzontali:	Individuale	Sincro
19.1.1. Giudice Arbitro – CJP (TV, Spostamenti orizzontali, Sincro)	1	1
19.1.2. Giudici all'esecuzione		
- gare individuali (giudici 1-6)	6	
- gare di sincro		6
(Trampolino N1: giudici 1,3,5)		
(Trampolino N2: giudici 2,4,6)		
19.1.3. Giudici alla difficoltà (N. 7-8)	2	2
19.1.4. Totale	9	9

19.2. Composizione senza il dispositivo elettronico per gli spostamenti orizzontali:	Individuale	Sincro
19.2.1. Giudice Arbitro – CJP (Spostamenti orizzontali, Sincro)	1	1
19.2.2. Giudici all'esecuzione		
- gare individuali esecuzione (giudici 1-4)	4	
- gare individuali spostamenti orizzontali (giudici 5,6)	2	
- gare di sincro esecuzione		4
(Trampolino N1: giudici 1,3)		
(Trampolino N2: giudici 2,4)		
- gare di sincro spostamenti orizzontali		2
(Trampolino N1: giudice 5)		
(Trampolino N2: giudice 6)		
19.2.3. Giudici alla difficoltà (giudici 7-8)	2	2
Totale	9	9

 A livello nazionale la giuria completa sarà così composta:	<i>Individuale</i>	<i>Sincro</i>
- Giudice Arbitro – CJP (Spostamenti orizzontali, Sincro)	1	1
- Giudici all'esecuzione		
- gare individuali esecuzione (giudici 1-4)	4	
- gare individuali spostamenti orizzontali (giudici 5,6)	1	
- gare di sincro esecuzione		4
(Trampolino N1: giudici 1,3)		
(Trampolino N2: giudici 2,4)		
- gare di sincro spostamenti orizzontali		1
(Trampolino N1: giudice 5)		
(Trampolino N2: giudice 6)		
- Giudici alla difficoltà (giudice 7)	1	1
Totale	7	7

19.3. Il CJP ed i giudici 1-8 devono sedere sul palco dei giudici posizionato da 5 a 7 metri dal trampolino N.1 e sollevato da terra da un minimo di un (1) metro ad un massimo di due (2) metri.

- 19.4. Se un giudice non esegue il suo compito in maniera soddisfacente, dovrà essere sostituito. Questa decisione sarà presa dalla Giuria Superiore. Vedi Reg. 7.8.1 delle TR, Sez. 1 e § 11.2 del Codice dei Punteggi.
- 19.4.1. Se un giudice all'esecuzione è sostituito, il CJP può decidere che i suoi punteggi precedenti siano sostituiti dalla media degli altri punteggi (vedi §18.2.4).
- 19.5. Il CJP è responsabile del controllo dei sistemi elettronici per il Tempo di Volo, Spostamenti Orizzontali e Sincro.

20. COMPITI DEL CJP (GIUDICE ARBITRO)

- 20.1. Controllare le attrezzature.
- 20.2. Organizzare la riunione e le prove di giuria (vedi Reg.7.9 del TR sez. 1).
- 20.3. Supervisionare tutti i giudici, gli spotters e la segreteria di gara.
- 20.4. Dirigere la competizione.
- 20.5. Riunire la giuria.
- 20.6. Decidere se consentire un secondo tentativo (vedi § 5.2.).
- 20.7. Decidere circa l'abbigliamento di un ginnasta (vedi § 6).
- 20.8. Decidere se l'assistenza data da uno spotter era necessaria (vedi Reg 5.1 del TR sez. 4).
- 20.9. Dichiarare il punteggio massimo di partenza in caso di un esercizio interrotto (vedi § 16).
- 20.10. Utilizzare i dispositivi per Tempo di Volo, Spostamenti Orizzontali e Sincro ed esporre i relativi punteggi.
- 20.11. Decidere se un giudice non espone immediatamente il suo punteggio (vedi § 18.2.4).
- 20.12. Supervisionare, insieme al giudice alla difficoltà N. 7, il giudizio di un esercizio di sincro, del tempo di volo o degli spostamenti orizzontali a video, se il sistema elettronico si rompe/interrompe (vedi § 18.2.6, §18.2.7 e § 18.2.8).
- 20.13. Decidere circa le penalità come da § 6.4, § 6.6, § 12.2, § 13.2, §13.4, § 17.3, §17.5
- 20.14. Supervisionare e controllare tutti i punteggi, i calcoli ed i risultati finali ed intervenire in caso di evidenti errori di calcolo.
- 20.15. * Decidere prima della fine di un turno, se avvicinato da un rappresentante ufficiale di una Federazione (Società) o da un Giudice, riguardo evidenti errori nel calcolo dei punteggi (vedi parte II, 1A).
- 20.16. Assistere i giudici alla difficoltà e verificare che le coppie nelle gare di sincro eseguano lo stesso elemento nello stesso momento secondo il § 16.1.9.

21. COMPITI DEI GIUDICI ALL'ESECUZIONE (N. 1-6)

- 21.1. Valutare l'esecuzione in un intervallo tra 0.0 e 0.5 punti, secondo il § 21.3, e scrivere le proprie detrazioni.
- 21.2. Sottrarre le proprie detrazioni dal punteggio massimo indicato dal CJP (vedi § 16.4).
- 21.3. Detrazioni per l'esecuzione:
- 21.3.1. * Perdita di forma, consistenza o controllo per ogni elemento punti 0.1-0.5
- 21.3.2. * Perdita di stabilità dopo un esercizio completo (10 elementi), una sola detrazione per il fallo maggiore:
- 21.3.2.1. Out bounce non in controllo punti 0.1
- 21.3.2.2. Instabilità nell'outbounce e non stare fermo in posizione eretta mostrando stabilità per circa 3 (tre) secondi punti 0.1-0.3
- 21.3.2.3. Dopo l'atterraggio toccare il telo con una o tutte e due le mani punti 0.5
- 21.3.2.4. Dopo l'atterraggio cadere in ginocchio, carponi,

- | | |
|--|-----------|
| di pancia, di schiena o seduti sul telo | punti 1.0 |
| 21.3.2.5. * Toccare (con qualunque parte del corpo) o appoggiare un piede su qualunque cosa che non sia il telo | punti 0.5 |
| 21.3.2.6. * Atterrare o cadere fuori dal telo del trampolino, lasciare l'area del trampolino o eseguire salti aggiuntivi | punti 1.0 |
- 21.4. Durante una gara di sincro i giudici 1 & 3 & 5 valutano l'esecuzione dell'esercizio sul trampolino N°1, i giudici 2 & 4 & 6 quella sul trampolino N°2.
- 21.5. La valutazione dell'esecuzione nelle competizioni di sincro è effettuata come in quelle individuali.
- 21.6. Esporre il proprio punteggio di esecuzione.

(vedi anche la Guida al giudizio)

22. COMPITI DEI GIUDICI ALLA DIFFICOLTA'

- 22.1. Raccogliere le carte di Gara dall'Ufficiale di gara almeno 2 ore prima dell'inizio della competizione.
- 22.2. Controllare gli elementi inseriti nella carta di gara ed il loro valore.
- 22.3. **Controllare gli elementi richiesti / requisiti del primo esercizio secondo i § 7.1, 7.3 e 5.3 e applicare le penalità relative alla mancanza di requisiti o ripetizioni (vedi anche § 7.3, § 15.1 e §16.1.10). (Penalità dal totale dell'esercizio – ndt)**
- ■ A livello nazionale, ove necessario, deve controllare anche le esigenze del secondo esercizio.
- 22.3.1. Segnalare in modo visibile a tutti se il ginnasta ha eseguito un elemento/i di cui conta la difficoltà diverso/i da quelli indicati sulla carta di gara.
- 22.4. Determinare e registrare tutti gli elementi eseguiti e il loro valore di difficoltà sulla carta di gara (in accordo con il sistema numerico FIG).
- 22.4.1 *Agli eventi FIG determinare il punteggio di difficoltà di ognuno degli elementi richiesti nel primo esercizio come da § 18.1 e 15.1 e se uno o più elementi del primo esercizio vengono ripetuti nel secondo esercizio del turno qualificante come da § 15.4*
- 22.5. Determinare se un esercizio è interrotto e informare il CJP; sia nel caso di un obbligatorio quando gli elementi non sono eseguiti come prescritto (vedi §16.1.10) sia nel caso in cui nel secondo esercizio e/o nell'esercizio di finale siano stati eseguiti salti intermedi (candele) (vedi § 16.1.3).
- 22.6. Controllare che le coppie di sincro eseguano lo stesso elemento allo stesso tempo secondo il § 16.1.9 ed avvisare il CJP.
- 22.7. Esporre il valore della difficoltà.
- 22.8. Il giudice alla difficoltà N.7 controlla, insieme al CJP, i punteggi di Sincro, Tempo di Volo e Spostamenti Orizzontali nel caso di guasto del sistema elettronico.

23. COMPITI DEI GIUDICI AGLI SPOSTAMENTI ORIZZONTALI

- 23.1. Se non è disponibile il dispositivo elettronico, sarà applicata una detrazione per ciascun elemento in cui una qualunque parte del corpo tocchi il telo al di fuori della linea di delimitazione di una determinata zona.
- 23.2. *Quando la valutazione è fatta dai giudici, per gli elementi con atterraggio in piedi, se una qualunque parte di un piede atterra in una zona (al di fuori della linea di delimitazione) si applicherà la detrazione relativa a questa zona (vedi Guida per i Giudici – sez. disegni).

Part II - GUIDA AL GIUDIZIO

1. INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE

NOTA: Queste interpretazioni sono state redatte dal FIG TRA - TC come guida e per chiarezza. In caso di dispute la decisione finale è presa dal CJP. I disegni della seconda parte sono solo indicativi e non devono essere presi alla lettera.

A. INTERPRETAZIONI DEL CODICE DEI PUNTEGGI DEL TRAMPOLINO

Generale

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

1.2.2 - Gruppi di gara

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

6 - Abbigliamento

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

...

Durante i preliminari i membri di una squadra maschile possono indossare o pantaloncini corti o pantaloni lunghi purché siano dello stesso colore. Durante la finale a squadre devono però indossare tutti gli stessi pantaloni, o corti o lunghi. I membri di una coppia di sincro devono indossare entrambe o pantaloncini corti o pantaloni lunghi.

7.3 - Carte di gara

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

14 - Posizioni richieste

Considerazioni generali:

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

14.5 - Braccia

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

Barani, Full, salti multipli con mezzo avvitemento in uscita	45°
Avvitementi superiori a uno e tutti gli altri salti multipli con avvitemento	90°

15 - Ripetizioni

Quando un elemento è eseguito in posizioni diverse, si considerano due (2) fattori per decidere se c'è una ripetizione: quantità e fase dell'avvitemento e quantità di salto (rotazione trasversale).

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

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

Esempi:

¾ indietro	(T=0° S=270°)	3 posizioni possibili
½ avvitamento in piedi (da schiena)	(T=180° S=90°)	1 posizione possibile
1¼ avanti con ½ avvitamento (Barani ball out)	(T=180° S=450°)	3 posizioni possibili

2. Avvitamenti di 360° o più

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

Esempi:

1¼ avanti con 1½ avvitamento (Rudy ball out)	(T=540° S=450°)	1 posizione possibile
Salto indietro con un avvitamento (Full)	(T=360° S=360°)	1 posizione possibile
Doppio indietro con 2 avvitamenti (Full in Full out)	(T=720° S=720°)	3 posizioni possibili

3. Salti multipli

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

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

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

4. Avvitamenti in fasi diverse del salto

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

16.1.1 - Atterraggio su un piede

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

17 - Interruzione / termine di un esercizio

Atterrare sui due piedi significa sulla pianta dei piedi.

Se un atleta tocca il telo con i piedi ma non mostra una preparazione riconoscibile all’arrivo e cade nello stesso elemento, l’elemento non è considerato. Non ci saranno ulteriori detrazioni per la caduta.

17.3 – Non fare lo stesso movimento (out-bounce o fermarsi)

Nel caso in cui un ginnasta si fermi immediatamente e completamente mentre l'altro si fermi solo parzialmente, questo non costituisce una contravvenzione a questa regola poiché uno stop parziale non è da considerarsi come un out-bounce.

18.1 - Difficoltà

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

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

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

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

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

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

20.15 - Compiti del CJP

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

21.3.1 - Valutazione dell'esecuzione

Rotazione o fase di volo

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

Apertura o fase di atterraggio

- Apertura del salto e tenuta del corpo dopo l'apertura 0.0 - 0.3 pt
(include gli avvistamenti non completati entro i 90° (ore 3))
- Mancanza di apertura 0.3 pt

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

Spostamenti Orizzontali 0.0-0.3 pt

0.3	0.2	0.3		
0.2	0.1	0.0	0.1	0.2
0.3	0.2	0.3		

*vedi Parte II – guida al giudizio

21.3.2 - Mancanza di stabilità dopo un esercizio completo

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

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

Se un ginnasta si dimentica di stare fermo e scende dal trampolino prima che siano trascorsi circa tre (3) secondi dall'atterraggio i giudici all'esecuzione decideranno se è dovuto a perdita di stabilità (detrazione 0.5 or 1.0 pt), o se semplicemente si è dimenticato di stare fermo (detrazione 0.2 pt).

Esempi di detrazioni per out-bounce non in controllo (max 0.1 pt):

Movimenti incontrollati nell'out - bounce	0.1
---	-----

Esempi di detrazioni per l'atterraggio (max 0.2 pt):

Movimenti delle braccia mentre si è sul telo (es. circonduzioni)	0.1
Passi o rimbalzi	0.1 – 0.2
Non mantenere la posizione eretta	0.1
Fermarsi con i piedi ad una distanza superiore della larghezza delle spalle	0.1
Girarsi verso i Giudici prima di essersi completamente stabilizzati	0.1

NB.

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

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

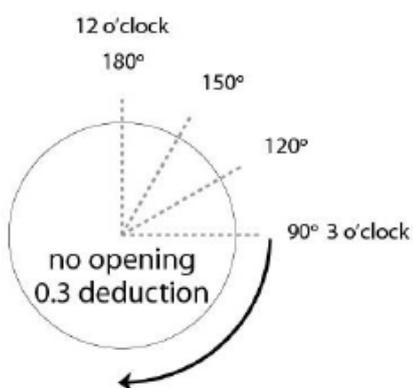
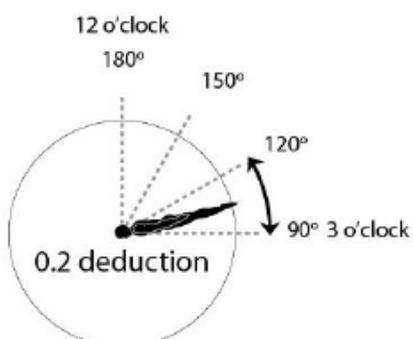
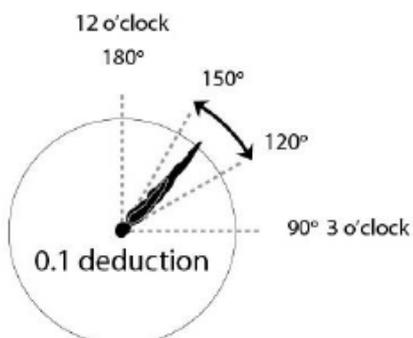
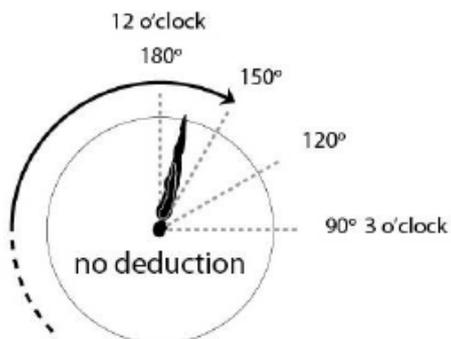
La detrazione totale per l'instabilità tra out-bounce e atterraggio non può essere superiore a 0.3

21.3.2.6 - Elementi aggiuntivi

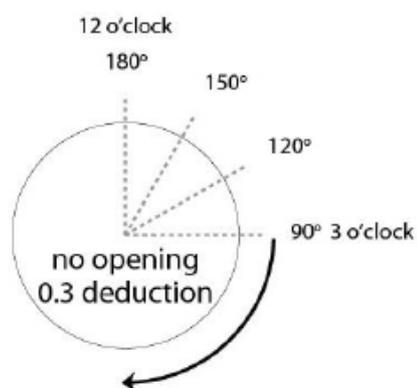
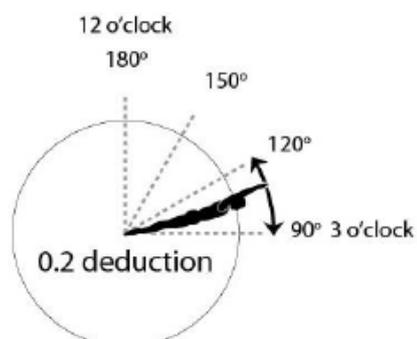
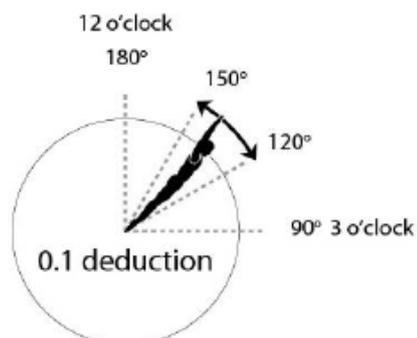
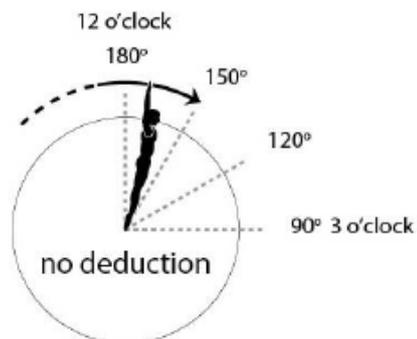
1. Se un ginnasta non è in grado di fermarsi e controllare il rimbalzo del telo dopo il 10° salto e deve fare un salto con rotazione o flic-flac etc, ci sarà una penalità di 1.0 punto.

OPENING IN SOMERSAULT

FOR FEET OR FRONT LANDING

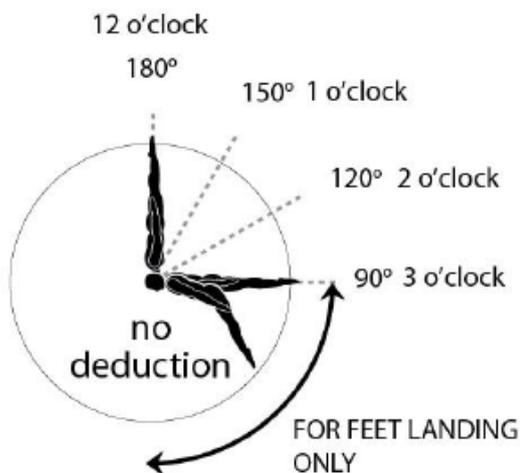
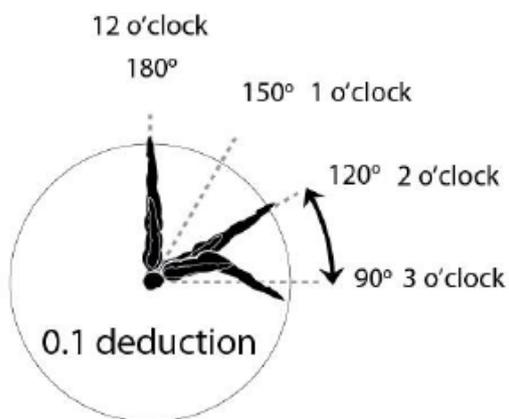
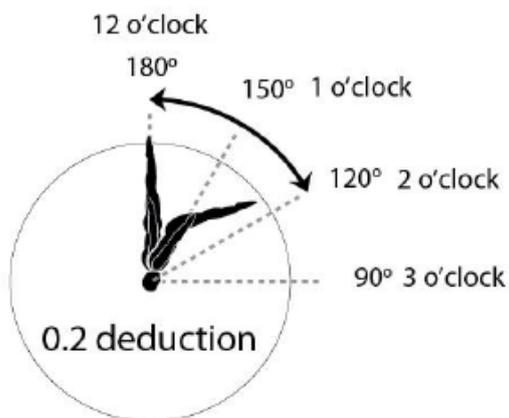


FOR BACK LANDING

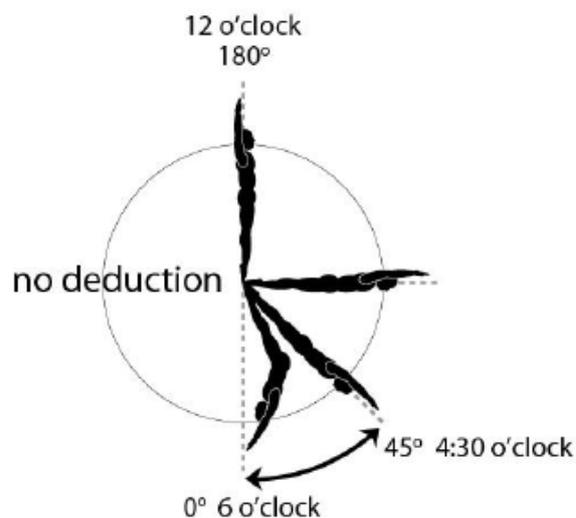
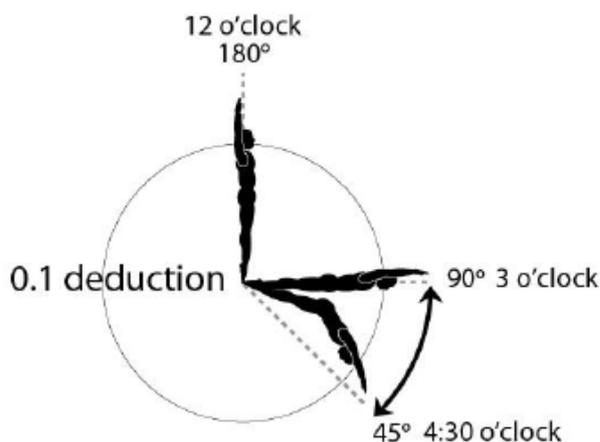
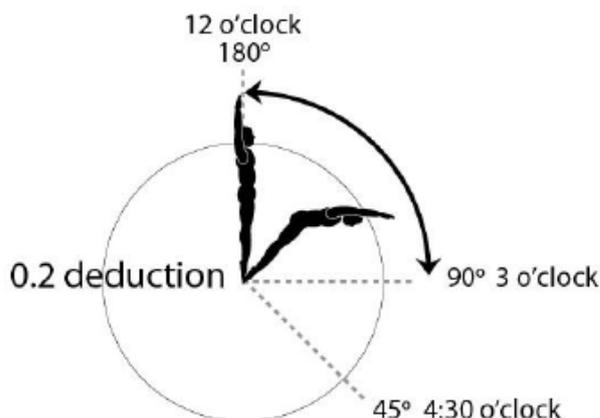


AFTER OPENING IN SOMERSAULT - PIKE DOWN

FOR FEET OR FRONT LANDING

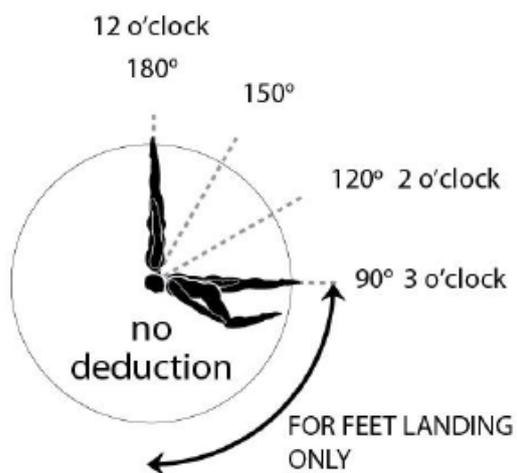
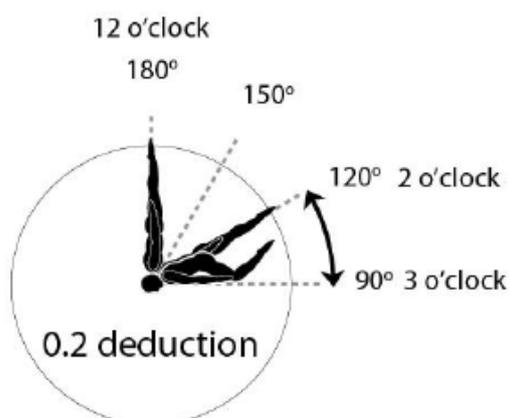
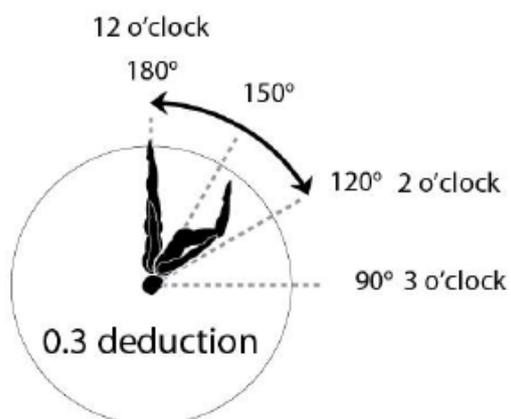


FOR BACK LANDING

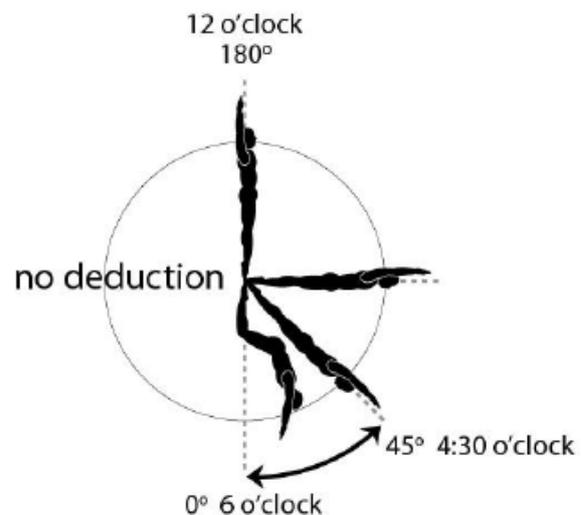
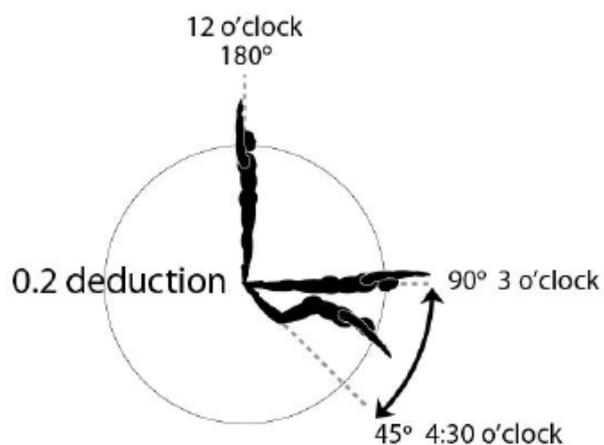
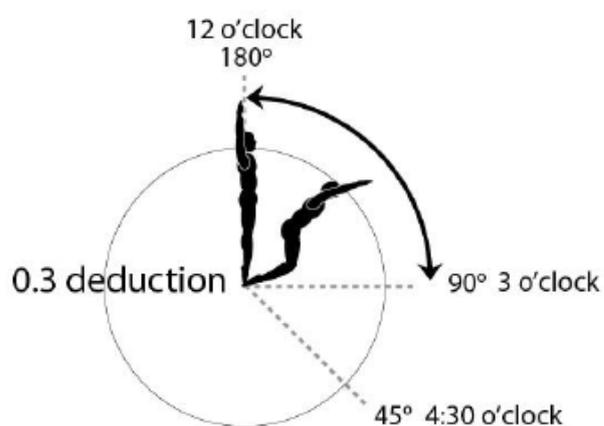


AFTER OPENING IN SOMERSAULT - TUCK DOWN

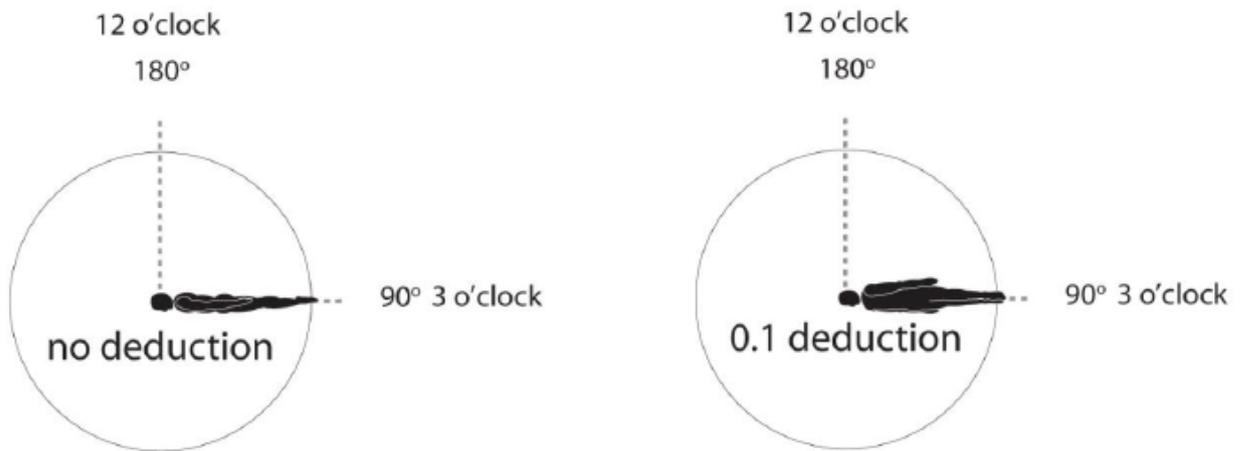
FOR FEET OR FRONT LANDING



FOR BACK LANDING

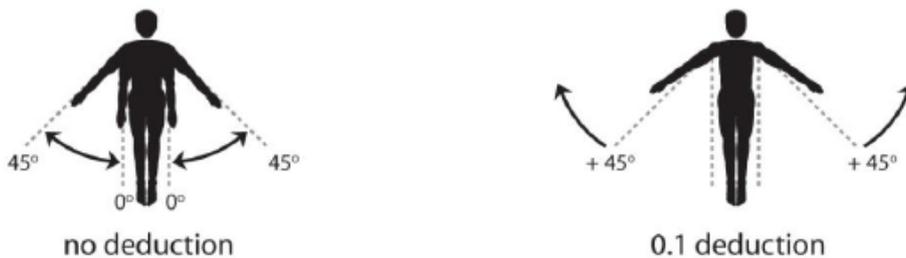


END OF TWIST

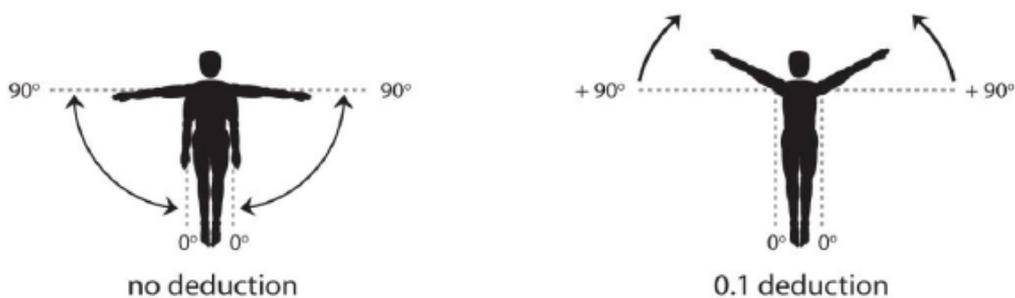


ARMS TO STOP TWISTING ROTATION

BARANI, FULL, MULTIPLE SOMERSAULTS WITH ½ OUT



SINGLE SOMERSAULT WITH MORE THAN FULL TWIST AND ALL OTHER MULTIPLE TWISTING SOMERSAULTS

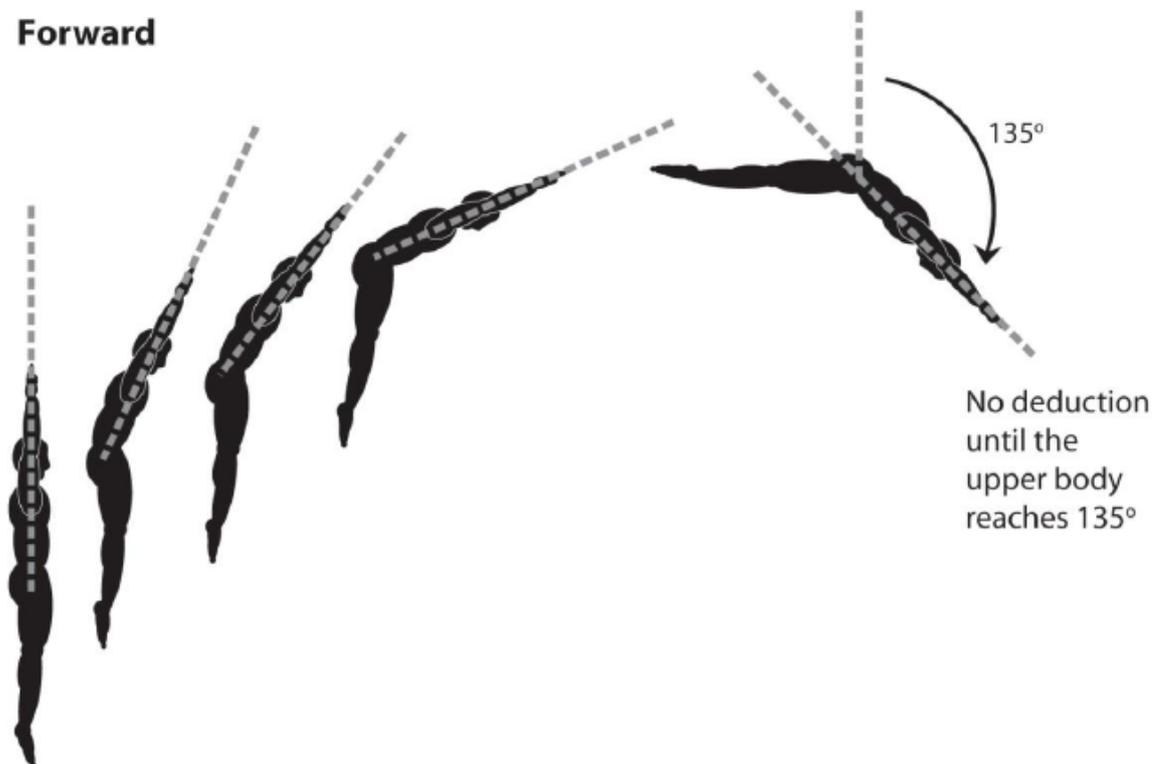


MULTIPLE SOMERSAULTS TAKE-OFF

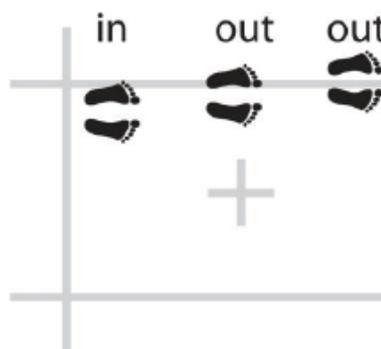
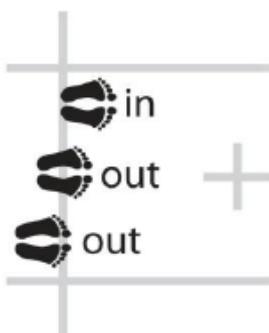
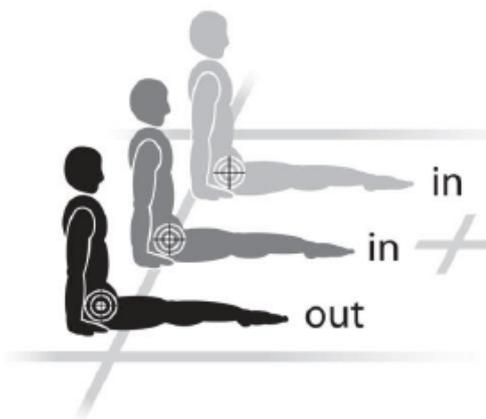
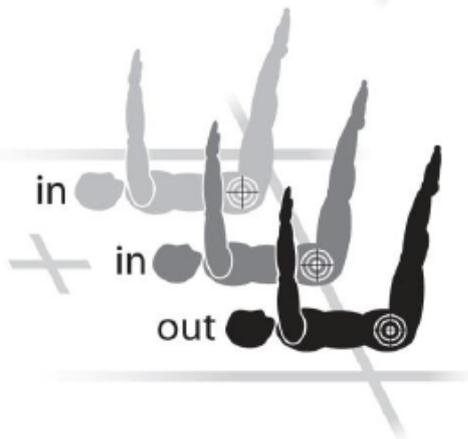
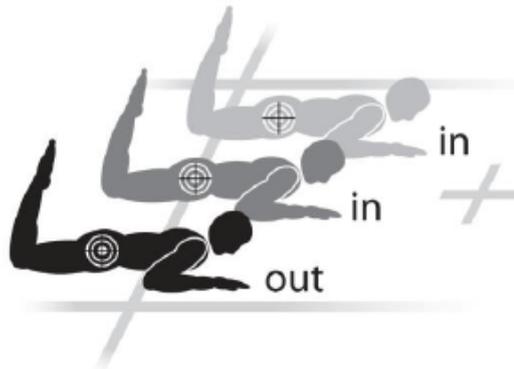
Backward



Forward



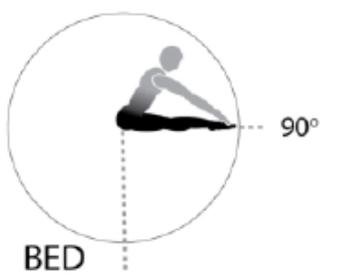
HORIZONTAL DISPLACEMENT



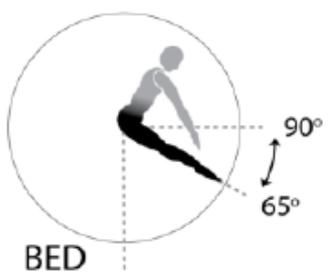
PIKE AND PIKE STRADDLE JUMPS

Angle of legs with horizontal

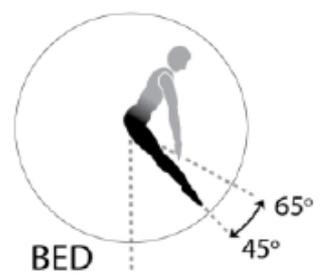
no deduction



0.1 deduction



0.2 deduction



K. TERMINOLOGIA FIG

BACK	Backward somersault
FRONT	Front somersault
BALL OUT	Forward somersault from the back
CODY	Backward somersault from the front
FLIFFIS	Any double somersault with twist
TRIFFIS	Any triple somersault with twist
QUADRIFFIS	Any quadruple somersault with twist
IN	Indicates that the number of twists shown is performed in the first part of the element.
OUT	Indicates that the number of twists shown is performed in the last part of the element.
MIDDLE	Indicates that the number of twists shown is performed in the middle part of the element.
BARANI	Forward somersault with ½ twist
HALF	Half twist performed in a double somersault (see below)
FULL	A back somersault with 1/1 twist
DOUBLE FULL	A back somersault with 2/1 twists
TRIPLE FULL	A back somersault with 3/1 twists
RUDOLPH (RUDY)	A front somersault with 1½ twists
RANDOLPH (RANDY)	A front somersault with 2½ twists
ADOLPH	A front somersault with 3½ twists