



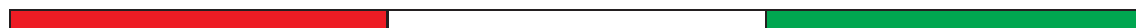
GINNASTICA AEROBICA

Codice dei Punteggi 2017– 2020



GINNASTICA AEROBICA

MARZO 2017



Questo Codice dei Punteggi, approvato dal Comitato Esecutivo della FIG è entrato in vigore dal 1° gennaio 2017 e sarà valido fino al 2020.

Si prega di prendere nota che il Codice dei Punteggi, che contiene anche un certa quantità di aspetti tecnici, dovrebbe essere letto congiuntamente al corrente Statuto della FIG e dal Regolamento Tecnico. In caso di contraddizioni tra il Codice dei Punteggi ed il Regolamento Tecnico, il Regolamento Tecnico ha la precedenza.

INTRODUZIONE AL CODICE DEI PUNTEGGI DI GINNASTICA AEROBICA - EDIZIONE 2017 - 2020

Il Comitato Tecnico di Ginnastica Aerobica della FIG presenta il Codice dei Punteggi 2017/2020 alle Federazioni membri della FIG, in vigore a partire dal 1° gennaio 2017.

I più importanti cambiamenti sono:

- Regole per la risoluzione del Parimerito per Qualificazioni e Finali
- Riduzione a 9 elementi di difficoltà per CM, TR and GR, 3 dei 4 gruppi devono essere usati
- Combinazione di Massimo 3 elementi
- Riduzione a 1 lift che riceverà un valore
- Revisione del valore degli elementi di difficoltà e delle tavole
- Revisione dell'Appendice 1 "Guida al Giudizio della Qualità Artistica"
- Revisione dell'Appendice 2 "Guida al Giudizio dell'Esecuzione"
- Revisione dell'Appendice 3
- Revisione dell'Appendice 5 "programma Allievi, Junior A e Junior B."
- Revisione dell'Appendice 6 and 7 Aerobic Dance e Aerobic Step

INDICE

CAPITOLO 1 INFORMAZIONI GENERALI

1.1	GINNASTICA AEROBICA	8	1.9	Agevolazioni	10
	Definizioni	8	A	Area Prove	10
			B	Area di Attesa	10
1.2	Il Codice dei Punteggi	8	1.10	Palco e Campo di Gara	11
	A Scopo generale	8	A	Palco	11
	B Giudici	8	B	Pedana e area di gara	11
	C Giuria Superiore	8	C	Disposizione dei Posti	11
1.3	Competizioni	9	D	Restrizioni	12
	Periodo delle Competizioni	9	1.11	Accompagnamento Musicale	12
1.4	Programma di gara	9	A	Impianto	12
			B	Registrazione	12
1.5	Modalità di iscrizione	9	C	Qualità	12
			D	Diritti d'Autore	12
1.6	Riserve	9	1.12	Risultati	12
1.7	Turni di Qualificazioni e Finali	9	A	Comunicazione e Distribuzione dei Risultati	12
	A Numero di Partecipanti nel turno di Qualificazione	9	B	Reclami	12
	B Numero di Partecipanti alle Finali	9	C	Risultati finali	12
	C Casi di Parimerito	9	1.13	Premiazioni	12
1.8	Ordine di Lavoro	10	A	Cerimonia	12
	A Sorteggio	10	B	Premi	12
	B Ritiro	10			

CAPITOLO 2

COMPETIZIONI DI GINNASTICA AEROBICA

2.1 Specialità	13	2.3 Codice di Abbigliamento	14
A Numero di specialità	13	A Stemma Societario	14
B Numero di atleti	13	B Aspetto	14
		C Tenuta di Gara Corretta	14
2.2 Criteri di Partecipazione	13	D Tuta di Rappresentanza	14
A Diritti Generali	13		
B Età	13		

CAPITOLO 3

COMPOSIZIONE DELLE ROUTINE

3.1 Contenuto della Composizione	15
3.2 Durata	15
3.3 Musica	15

CAPITOLO 4

GIURIA

4.1 Composizione della Giuria	15	4.2 Funzioni della Giuria	15
A Giuria Superiore	15		
B Corpo Giudicante	15		

CAPITOLO 5

VALUTAZIONE

5.1	Qualità Artistica	16	5.4	Giudici di Linea	20
	A Requisiti	16		A Funzioni	20
	B Coreografia	16		B Criteri e Deduzioni	20
	C Funzioni	16			
	D Criteri	16	5.5	Giudice di Tempo	20
				A Funzioni	20
5.2	Esecuzione	17		B Criteri e Deduzioni	20
	A Funzioni	17			
	B Abilità Tecnica	17	5.6	Capo Giuria	21
	C Criteri e deduzioni	17		A Funzioni	21
				B Criteri	21
5.3	Difficoltà	18		C Deduzioni, Richiami & Squalifiche	23
	A Struttura	18			
	B Nuovi Elementi di Difficoltà	18			
	C Requisiti per le difficoltà	18			
	D Funzioni	18			
	E Criteri	18			

CAPITOLO 6

PUNTEGGIO

6.1	Principi Generali	24	6.2	Scheda Punti	25
	Punteggio della Qualità Artistica	24		A Addizioni	25
	Punteggio dell'Esecuzione	24		B Deduzioni	25
	Massima Deviazione consentita per i punteggi della Qualità Artistica e dell'Esecuzione	24		C Sistema di Punteggio	25
	Punteggio delle Difficoltà	24			
	Punteggio Totale	24			
	Punteggio Finale	24			
	Massima deviazione tra gli estremi	24			
	Reclami	24			

CAPITOLO 7

ELEMENTI ACROBATICI, MOVIMENTI PROIBITI E SANZIONI DISCIPLINARI

7.1 Elementi Acrobatici & Movimenti Proibiti	26	7.2 Sanzioni Disciplinari	27
		A Richiami	27
		B Squalifiche	27

CAPITOLO 8

CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

Circostanze straordinarie	27
----------------------------------	-----------

APPENDICI

APPENDICE I	GUIDA ALLA VALUTAZIONE DELLA QUALITA' ARTISTICA
APPENDICE II	GUIDA ALLA VALUTAZIONE DELL'ESECUZIONE E DELLE DIFFICOLTA'
APPENDICE III	TAVOLE DELLE DIFFICOLTA'/ RAGGRUPPAMENTO DEGLI ELEMENTI & VALORI Gruppo A – Elementi di Forza Dinamica Gruppo B – Elementi di Forza Statica Gruppo C – Elementi di Salti e Balzi Gruppo D – Elementi di Equilibrio e Flessibilità
APPENDICE IV	SIMBOLOGIA
APPENDICE V	TAVOLA RIASSUNTIVA ALLIEVI, JUNIOR A, JUNIOR B, SENIOR
APPENDICE VI	AEROBIC DANCE / REGOLAMENTO E LINEE GUIDA
APPENDICE VII	AEROBIC STEP / REGOLAMENTO E LINEE GUIDA

1.1 GINNASTICA AEROBICA**DEFINIZIONE DI GINNASTICA AEROBICA**

La ginnastica aerobica è l'abilità di eseguire **sequenze di movimenti aerobici** continui, complessi e ad alta intensità con accompagnamento musicale, che originano dagli esercizi di aerobica tradizionale. La routine deve dimostrare movimenti continui, flessibilità, forza e utilizzo dei sette passi base, con esecuzione perfetta degli elementi di difficoltà.

DEFINIZIONE DI SEQUENZE DI MOVIMENTI AEROBICI

Combinazioni di passi base di aerobica coordinati con movimenti delle braccia: tutto eseguito con accompagnamento musicale, per creare sequenze dinamiche, ritmiche e continue a basso ed ad alto impatto.

Le routine devono dimostrare un alto livello di intensità.

1.2 IL CODICE DEI PUNTEGGI**A. SCOPO GENERALE**

Il Codice dei Punteggi provvede a garantire il più alto grado di obiettività valutativa nella Ginnastica Aerobica.

B. GIUDICI

I giudici devono essere esperti di Ginnastica Aerobica ed ampliare costantemente la loro conoscenza pratica. I prerequisiti di base per la loro attività sono:

- un'eccellente conoscenza del Codice dei Punteggi
- un'eccellente conoscenza del Regolamento Tecnico della F.G.I.
- un'eccellente conoscenza dei nuovi elementi di difficoltà.

I prerequisiti per giudicare nelle competizioni ufficiali sono:

- essere in possesso di un brevetto valido F.G.I. per il ciclo corrente.
- aver giudicato con successo le competizioni sul territorio nazionale
- far parte dell'albo degli Ufficiali di Gara della F.G.I.
- conoscere in modo eccellente la Ginnastica Aerobica e dimostrare obiettività di giudizio.

Tutti i membri del pannello giudicante sono obbligati a:

- Partecipare alle riunioni, prima e dopo la competizione
- Essere presenti nell'area della competizione all'ora prestabilita dal programma

Durante la competizione ad ogni giudice è richiesto:

- Di non lasciare il posto assegnato
- Di non avere contatti con altre persone
- Non discutere con allenatori, atleti o altri giudici
- Indossare l'uniforme prevista
 - o (donne: giacca blu scuro o nera, con gonna o pantaloni e camicia bianca)
 - o (uomini: giacca blu scuro, pantaloni scuri o grigi, camicia chiara con cravatta).

C. GIURIA SUPERIORE

La Giuria Superiore, quando prevista, è un organismo consultivo per il Presidente di Giuria e svolge la funzione di controllo dell'operato dei Giudici.

1.3 **COMPETIZIONI**

VALIDITA'

Le competizioni ufficiali di Ginnastica Aerobica della FGI sono quelle inserite nelle Norme Tecniche di Sezione pubblicate annualmente.

1.4 **PROGRAMMA DELLE COMPETIZIONI**

A. PERIODI

I periodi delle competizioni ufficiali F.G.I. di Ginnastica Aerobica sono quelli inseriti nel Calendario Agonistico Federale pubblicato annualmente.

B. PROGRAMMA DELLA COMPETIZIONE

Le date e gli orari di gara fissati nelle circolari federali non possono essere modificati senza autorizzazione.

Le gare non dovrebbero cominciare prima delle 10.00 e non dovrebbero finire oltre le 23.00.

Vedi **PROGRAMMA REGOLAMENTO F.G.I.**

1.5 MODALITA' DI ISCRIZIONE

In base ai Regolamenti emanati dalla FGI: vedi Procedure Federali ed Indicazioni Attuative, Norme Tecniche di Sezione.

1.6 RISERVE

E' consentita la riserva per le specialità di Trio e di Gruppo.

1.7 QUALIFICAZIONI E FINALI

A. NUMERO DI PARTECIPANTI ALLE QUALIFICAIZONI

In base alle norme tecniche emanate dalla FGI annualmente.

B. NUMERO DI PARTECIPANTI ALLE FINALI

Gli otto migliori punteggi di tutte le categorie possono partecipare alle finali.

C. PARIMERITO

In caso di pari merito alle qualificazioni o alle finali, verranno presi in considerazione:

- il più alto punteggio totale in Esecuzione
- il più alto punteggio totale in Artistico
- il più alto punteggio totale in Difficoltà

in caso di continuo pari merito, verrà annunciato un ex aequo

1.8 ORDINE DI LAVORO

A. PROCEDURE DI SORTEGGIO

Il Presidente del C.R. territorialmente competente, il Presidente dell'A.S. o Comitato organizzatore, il D.T. di competenza o loro delegati, devono provvedere al sorteggio per la formazione dei gruppi di lavoro, nelle 24 ore successive alla scadenza del termine ultimo per le iscrizioni. Il sorteggio di ogni gara deve essere a disposizione delle A.S. partecipanti, il giorno antecedente l'inizio della competizione.

Il sorteggio va effettuato da una persona neutrale o attraverso il computer.

“LA REGOLA DEI 10 MINUTI”

Per la salute e la sicurezza dei ginnasti, la FGI ha accettato che i ginnasti che competono in più finali abbiano 10 minuti per recuperare prima di competere di nuovo. Questo periodo di recupero è stato considerato equo per competere in 4 gare.

Il sorteggio verrà sistemato in base a questo principio.

Questo aggiustamento, se necessario, sarà fatto dal Presidente della Giuria.

B. RITIRO

Qualora un atleta non dovesse presentarsi in pedana entro 20" dalla chiamata, riceverà una deduzione di punti 0.5 dal Capo Giuria.

Qualora un atleta non dovesse presentarsi in pedana entro 60" dalla chiamata, verrà considerato ritirato. Una volta annunciato il ritiro, il concorrente perderà il diritto di partecipazione alla gara nella specialità in questione.

Per CIRCOSTANZE STRAORDINARIE vedi il Capitolo 8.

1.9 AGEVOLAZIONI

A. AREA PROVE

Il giorno prima dell'inizio della gara verrà resa disponibile per i concorrenti una sala prove, dotata di un impianto musicale e di una pedana uguale a quella utilizzata per la competizione.

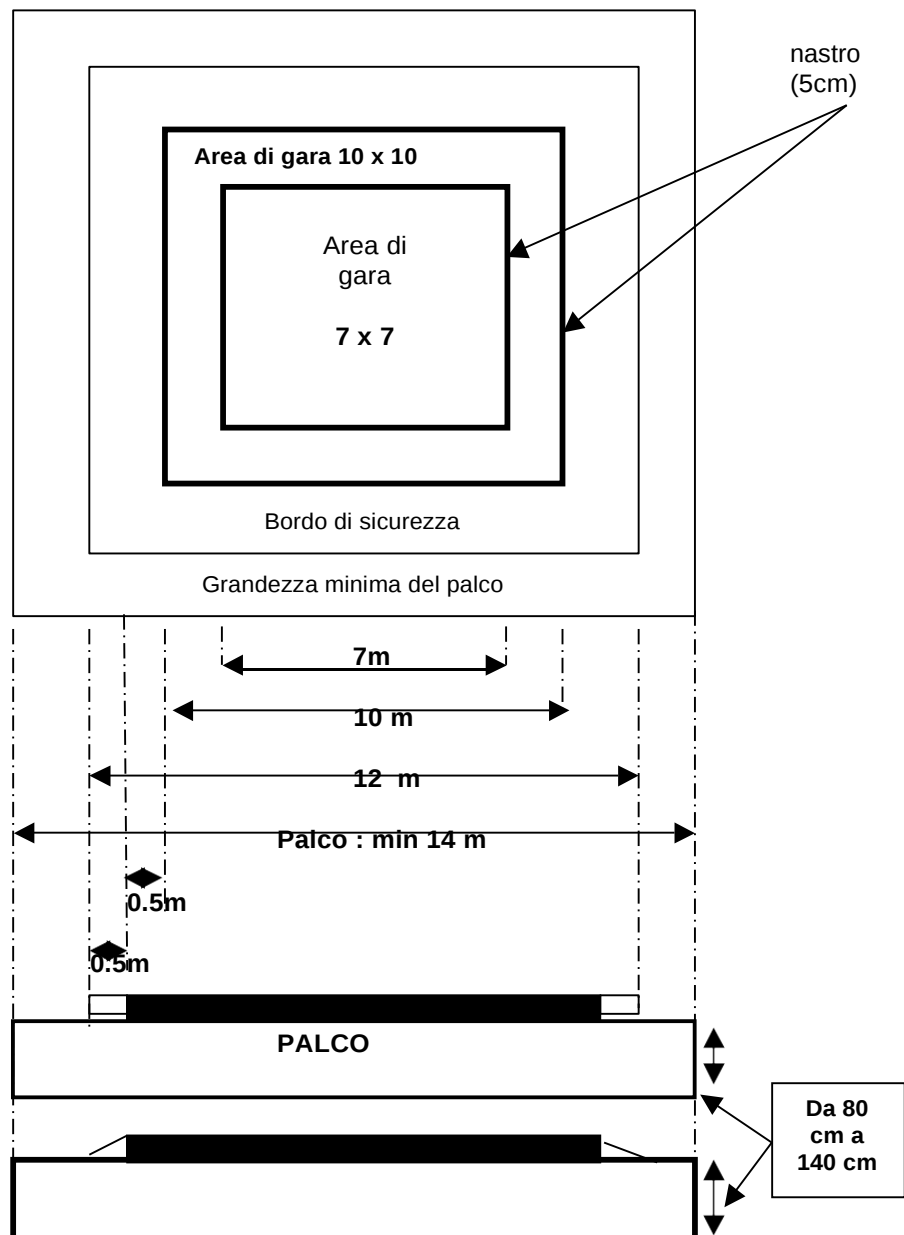
L'accesso all'area prove rispetterà un programma a rotazione redatto dal Comitato Organizzatore.

B. AREA DI ATTESA

L'area di attesa o pre-gara è la zona adiacente alla pedana; potrà essere usata esclusivamente dai due atleti successivi all'atleta in gara e dai loro allenatori.

L'accesso a tale zona è vietato a chiunque altro.

1.10 PALCO E CAMPO DI GARA



A. PALCO

Il palco sul quale si svolge la gara ha un'altezza che varia dagli 80 ai 140 cm. ed è chiuso posteriormente da un fondale. Le dimensioni non devono essere inferiori a 14m x 14m

B. PEDANA E AREA DI GARA

La pedana di gara deve essere 12m x 12m. Questa deve avere un'area di gara chiaramente marcata di 10m x 10m per tutte le specialità senior e junior B, mentre 7m x 7m sarà usata per alcune specialità nelle categorie Allievi e Junior A (vedi APPENDICE V). Il nastro utilizzato a tal fine deve essere VISIBILE, avere una larghezza di cm. 5 ed essere incluso nelle misure dell'area di gara.

C. DISPOSIZIONE DEI POSTI

I giudici del pannello sono seduti direttamente di fronte alla pedana.

I giudici di linea sono seduti diagonalmente in corrispondenza agli angoli della pedana.

La Giuria Superiore è seduta su di un palco immediatamente dentro il pannello dei Giudici.

PANNELLO DI GIURIA A													
		E	A	E	A	T	CG	D	D	E	A	E	A
		1	1	2	2			9	10	3	3	4	4

PANNELLO DI GIURIA B													
		E	A	E	A	T	CG	D	D	E	A	E	A
		1	1	2	2			9	10	3	3	4	4

PRESIDENTE DI GIURIA E GIURIA SUPERIORE													
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

D. RESTRIZIONI

E' vietato agli atleti ed ai loro allenatori accedere all'area pre-gara durante lo svolgimento della competizione a meno che non siano chiamati da un membro ufficiale del Comitato Organizzatore o dal Direttore di Gara.

Gli allenatori devono rimanere nell'area pre-gara durante la competizione del proprio atleta. Gli allenatori, gli atleti e tutte le persone non autorizzate non possono accedere alla zona giudici. L'inosservanza di tali disposizioni comporterà un richiamo da parte del Capo Giuria.

1.11 ACCOMPAGNAMENTO MUSICALE

A. IMPIANTO

La qualità dell'impianto di riproduzione sonora deve essere di livello professionale. Oltre alla normale attrezzatura è richiesta la seguente attrezzatura:

altoparlanti separati rivolti al centro della pedana che consentono l'ascolto all'atleta in gara. Un apparecchio per la riproduzione di CD.

B. REGISTRAZIONE

E' consentito l'uso di due o più brani musicali uniti insieme. Sono permessi musiche originali ed effetti sonori. Su un CD deve essere registrato solo un brano musicale.

Devono essere consegnate 2 copie del brano musicale all'atto del controllo tessere e devono essere chiaramente contrassegnate con il nome dell'atleta, società, categoria e specialità.

C. QUALITA'

Ai fini della riproduzione, la registrazione deve essere di livello professionale.

D. DIRITTI MUSICALI

La responsabilità nei confronti della SIAE è demandata direttamente ai Comitati o alle Società organizzatrici

1.12 RISULTATI

A. COMUNICAZIONE E DISTRIBUZIONE DEI RISULTATI

Il punteggio sarà comunicato verbalmente tramite altoparlante o attraverso un monitor. I risultati saranno pubblicati sul sito federale.

B. RECLAMI

Non è consentito presentare alcun reclamo riguardo ai punteggi ed ai risultati ottenuti (Vedi anche Procedure Federali ed Indicazioni Attuative). Per circostanze straordinarie vedi Capitolo 8.

C. RISULTATI FINALI

Nell'ambito di ogni finale non vengono ereditati i punteggi del turno di qualificazione. La classifica è determinata dal punteggio ottenuto in Finale.

1.13 PREMIAZIONI

A. CERIMONIA

La cerimonia di premiazione sarà fatta per tutte le specialità, dopo la conclusione delle finali: i premi verranno assegnati di fronte al pubblico ed alla presenza di tutti gli atleti partecipanti, dei Giudici e dei Dirigenti.

B. PREMIAZIONI

Ai vincitori di ogni specialità andrà un trofeo ed ai primi 3 classificati medaglie.

2.1 SPECIALITA'**A. NUMERO DI SPECIALITA'**

Il Campionato Gold, il Campionato di Specialità, il Campionato Nazionale Assoluto e i Campionati di serie A/B, prevedono le seguenti specialità

Individuale femminile (IF)



Individuale maschile (IM)



Coppia Mista (CM)



Trio (TR)



Gruppo (GR)



- **AEROBIC Dance & AEROBIC Step (programma Silver)**
(vedi appendice VI e VII)

AEROBIC Dance (AD)



AEROBIC Step (AS)

**B. NUMERO DI ATLETI**

Il numero ed il genere degli atleti in ciascuna specialità è:

Individuale femminile	1 atleta di sesso femminile
Individuale maschile	1 atleta di sesso maschile
Coppia mista	1 maschio / 1 femmina
Trio	3 atleti (maschile/femminile/misto)
Gruppo	5 atleti (maschile/femminile/misto)
AEROBIC Dance	5/10 atleti (maschile/femminile/misto)
AEROBIC Step	5/10 atleti (maschile/femminile/misto)

2.2 CRITERI DI PARTECIPAZIONE**A. DIRITTI GENERALI**

I Campionati Gold, Nazionali Assoluti, di Specialità e Campionati di Serie A-B-C di Ginnastica Aerobica, Campionati di AEROBIC Dance e AEROBIC Step sono aperti a tutti quelli che:

- sono tesserati alla FGI per l'anno in corso.
- soddisfano i requisiti imposti dagli Statuti e dai Regolamenti tecnici FGI.

B. ETA'

I partecipanti ai Campionati Gold, Nazionali Assoluti, di Specialità e Campionati di Serie A-B-C di Ginnastica Aerobica, Campionati di AEROBIC Dance e AEROBIC Step, dovranno aver compiuto il 18° anno di età nell'anno in cui si svolge la gara per quanto riguarda le competizioni *Senior*. Per le competizioni *Allievi*, *Junior A* e *Junior B*, Serie C, vedere APPENDICE V.

2.3 CODICE DI ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento degli atleti deve dimostrare di aderire all'aspetto sportivo di una di una disciplina di Ginnastica. **L'impressione generale dovrebbe essere di un aspetto atletico curato ed appropriato.**

La tenuta di gara che viola ciascuna descrizione scritta nel Codice di Abbigliamento sarà dedotta dal Capo Giuria (pt. -0,2 ogni volta per criteri diversi).

A. STEMMA SOCIETARIO:

I ginnasti hanno l'obbligo di applicare sul body di gara il distintivo della propria A.S. .

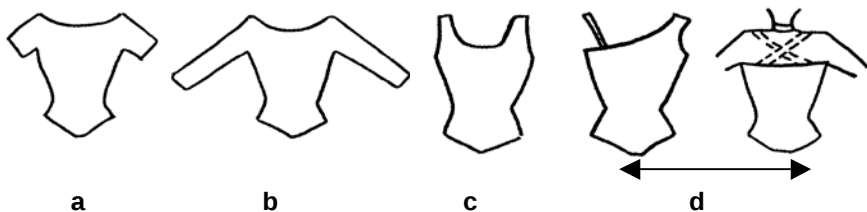
In caso contrario, **il Presidente di Giuria** applicherà una penalità di **0.30 pt.** sul punteggio totale acquisito dalla rappresentativa e/o dall'atleta.

B. ASPETTO:

TENUTA DI GARA FEMMINILE

- Le donne devono indossare un costume di gara intero con calze color nudo o trasparenti oppure un body intero dal collo alle caviglie. Lustrini e paillettes sono consentiti.
- La scollatura avanti e dietro del costume deve essere appropriata (non oltre la metà dello sterno anteriormente e non oltre la linea più bassa delle scapole posteriormente).
- Il taglio del costume sulla parte superiore delle gambe non deve andare più in alto della vita e la cucitura laterale deve passare attraverso la cresta iliaca. Il costume deve coprire completamente la linea interglutea.
- La tenuta di gara delle donne può essere con o senza maniche lunghe (1 o 2 maniche). Le maniche lunghe finiscono al polso.
- Calze lunghe/body a lunghezza completa sono consentiti.

Esempi per DONNE



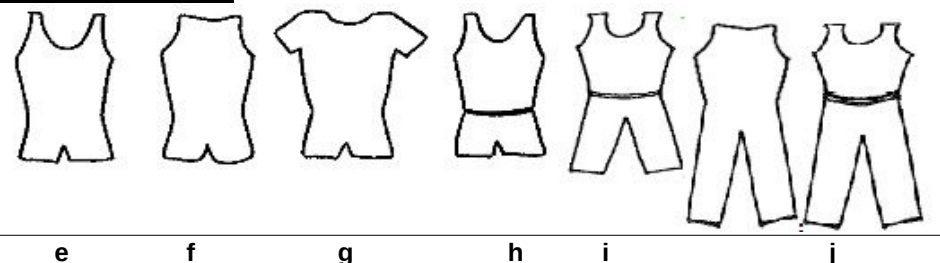
Gli esempi mostrati da "A a C" possono rappresentare sia il davanti che il dietro del costume.

L'esempio "D" è lo stesso costume visto anteriormente e posteriormente.

TENUTA DI GARA MASCHILE

- Gli uomini devono indossare un costume di gara intero o calzoncini corti e canottiera elasticizzati con un adeguato supporto.
- Non è consentito avere aperture sia nella parte anteriore che posteriore.
- L'apertura delle braccia non deve essere tagliata al di sotto delle scapole.
- PAILLETTES non sono consentite per la tenuta di gara maschile.
- Leggings 3/4, pantaloni lunghi ginnici (body + pantaloni), 1 pezzo unico lungo, sono permessi.

Esempi per UOMO:



Gli esempi mostrati da "e a j" rappresentano sia il davanti che il retro del costume.

C. TENUTA DI GARA CORRETTA:

1. I capelli devono essere raccolti saldamente al capo.
2. Gli atleti devono indossare scarpe d'aerobica bianche e calzini bianchi visibili da tutti i giudici.
3. Il trucco è consentito solo per le donne e deve essere usato moderatamente.
4. Non sono permessi accessori ed aggiunte alla tenuta di gara.
5. Non deve essere indossata gioielleria.
6. Costume rotto o strappato e/o biancheria intima non devono essere mostrati durante la performance.
7. La tenuta di gara della ginnastica aerobica deve essere in materiale non trasparente, eccetto le maniche per le donne.
8. Abbigliamento rappresentante guerra, violenza e temi religiosi è proibito.
9. Non è consentita la pittura del corpo.
10. Abbigliamento con aspetto sportivo.

D. TUTA DI RAPPRESENTANZA (RICHIAMO DAL CAPO GIURIA):

Alla cerimonia di apertura ed eventuale cerimonia di chiusura tutti gli atleti devono indossare la tuta ufficiale della società. Durante la cerimonia di premiazione è richiesta la tenuta di gara.

3.1 CONTENUTO DELLA COMPOSIZIONE

Una routine di ginnastica aerobica è composta dai seguenti movimenti eseguiti con accompagnamenti musicale:

- Sequenze di Movimenti Aerobici
- Elementi di Difficoltà
- Transizioni e collegamenti
- Sollevamenti (CM/TR/GR)
- Interazioni fisiche /collaborazioni (CM/TR/GR)

La routine deve mostrare un equilibrio tra queste componenti. Tutti i movimenti devono essere eseguiti con precisione e con una forma definita.

È essenziale mostrare un uso equilibrato di tutto lo spazio per tutta la durata della routine.

Temi che mostrano violenza e razzismo, oppure temi religiosi o con connotazioni sessuali, non sono in armonia con la Carta Olimpica e con il Codice di etica sportiva.

3.2 DURATA

La durata della routine è di **1 minuto 20 secondi per tutte le specialità senior e junio B** con una tolleranza di più o meno 5 secondi (il beep non è incluso).

3.3 MUSICA

La routine deve essere eseguita interamente con la musica.

Può essere usato ogni stile di musica purchè adatto alla Ginnastica Aerobica.

Vedi appendice I, Guida al Giudizio della Qualità Artistica ..

CAPITOLO 4

GIURIA

4.1 COMPOSIZIONE DELLA GIURIA

A. GIURIA SUPERIORE

La Giuria Superiore è un organismo consultivo per il Presidente di Giuria; svolge la funzione di controllo dell'operato dei giudici.

COMPOSIZIONE DELLA GIURIA SUPERIORE:

La Giuria Superiore, quando presente, per le gare nazionali ed interregionali, è composta da:

- il Presidente di giuria (Vedi Regolamento di Giuria FGI)
- il D.T.N. o suo delegato in possesso della qualifica tecnica o di Giudice
- il R.N.G. o suo delegato in possesso della qualifica di Giudice

*Ognuno di loro deve registrare un punteggio che verrà usato come controllo

Giudici della Qualità Artistica	4	Giudici N°	1-4
Giudici dell'Esecuzione	4	Giudici N°	5-8
Giudici delle Difficoltà	2	Giudici N°	9-10
Giudici di Linea	2	Giudici N°	11-12
Giudice di tempo	1	Giudice N°	13
Capo Giuria	<u>1</u>	Giudice N°	14
Totale:	14		

4.2 FUNZIONI DELLA GIURIA

Presidente di Giuria Vedi

REGOLAMENTO DI GIURIA FGI

5.1 QUALITA' ARTISTICA

A. REQUISITI:

- Tutti le componenti della coreografia devono integrarsi perfettamente insieme per trasformare un esercizio sportivo in una performance artistica, con caratteristiche creative e uniche nel rispetto della specificità della Ginnastica Aerobica.
- Per le coppie miste, trio e gruppi, è richiesto un sollevamento nella routine.

B. COREOGRAFIA:

➤➤ Composizione (complessa & originale) :

1. Musica e Musicalità
2. Contenuto Aerobico
3. Contenuto Generale
4. Uso dello Spazio

➤➤ Prestazione:

5. Abilità Artistica

C. FUNZIONI

Il giudice della Qualità Artistica valuta la COREOGRAFIA (**Totale 10 punti**) della routine in base ai criteri descritti.

Ogni criterio sarà valutato in base alla seguente scala:

<u>SCALA:</u>	Eccellente	2.0
	Molto Buono	1.8 – 1.9
	Buono	1.6 – 1.7
	Sufficiente	1.4 – 1.5
	Mediocre	1.2 – 1.3
	Inaccettabile	1.0 – 1.1

D. CRITERI:

1. Musica e Musicalità (Max. 2 Punti)

La scelta e l'uso della musica diventa aspetto essenziale della routine.

- 1.1 Selezione e composizione
- 1.2 Utilizzo (Musicalità)

Una buona scelta musicale contribuirà a creare la struttura ed il tempo, così come il tema dell'esercizio. Essa sosterrà e risalterà la prestazione. Deve anche essere utilizzata per ispirare la coreografia generale e contribuire allo stile ed alla qualità di esecuzione, nonché all'espressione dei ginnasti.

La musica dovrebbe essere adattata alla ginnastica aerobica. Ci deve essere una forte coesione tra la prestazione e la scelta della musica. L'atleta (i) deve interpretare la musica e dimostrare non solo il suo ritmo e la sua velocità e rimanere nel tempo con battute / frasi (TIMING), ma seguire anche il suo flusso, la sua forma, intensità e passione attraverso la prestazione fisica.

2. Contenuto Aerobico (Max. 2 Punti)

Eseguire sequenze (SMA) riconoscibili in tutta la routine. Gli SMA sono l'identità della Ginnastica Aerobica e sono anche uno degli aspetti più importanti della composizione della routine. Bisogna inserire i 7 passi base insieme con movimenti delle braccia in modo equilibrato, con elevato grado di coordinazione ed eseguiti con buona tecnica e qualità.

- 2.1 Quantità-Numero di SMA
- 2.2 Complessità / Varietà

3. Contenuto generale (Max. 2 Punti)

Il Contenuto Generale include: Transizioni, Collegamenti, Sollevamenti, Interazioni fisiche, Collaborazioni. Tutti questi movimenti dovrebbero accrescere la qualità della routine, ed essere eseguiti con buona tecnica e qualità, e senza pause inutili.

- 3.1 Complessità / Varietà
- 3.2 Fluidità

4. Uso dello Spazio (Max. 2 Punti)

Secondo questo criterio i giudici della qualità artistica valutano l'uso effettivo del campo di gara, il piazzamento e la distribuzione di tutti i movimenti della routine, e le formazioni (posizione, cambi di formazione e distanze tra gli atleti) per CM/TR/GR. La routine deve essere ben equilibrata in tutti questi aspetti.

- 4.1 Uso dell'area di gara (formazioni)
- 4.2 Distribuzione dei componenti la routine

5. Abilità Artistica (Max. 2 Punti)

- 5.1 Qualità della prestazione
- 5.2 Originalità / Creatività / Espressione

L'abilità artistica è l'abilità del ginnasta/i di trasformare la composizione, da una routine ben strutturata, in una prestazione artistica per esprimersi con elevato livello di qualità dei movimenti rispettando il genere (maschile, femminile, fascia di età).

Gli atleti devono combinare gli elementi d'arte e di sport attraverso un unico messaggio affascinante che riesce a catturare il pubblico, nel rispetto della modalità sportiva.

Routines uniche/memorabili includono dettagli che migliorano la qualità della routine stessa, attraverso l'espressività, l'abilità di trasformare i movimenti, attraverso sia elementi di ginnastica che coreografici, in modo singolare e artistico.

Per CM, TR e GR:

Gli atleti devono dimostrare di essere una squadra, come una unità e, pertanto, mostrare i vantaggi di essere più di una persona. Questo prevede un lavoro di relazione tra i vari componenti.

5.2 ESECUZIONE

Tutti i movimenti devono essere eseguiti con il massimo della precisione senza errori.

A. FUNZIONE

I giudici dell'Esecuzione valutano l'**Abilità Tecnica** di

- A. **Elementi** (Difficoltà & Acrobatica)
- B. SMA
- C. Transizioni & Collegamenti
- D. Sollevamenti
- E. Partnership & Collaborazioni
- F. Sincronia

B. ABILITA' TECNICA

E' l'abilità di eseguire i movimenti con tecnica perfetta in massima precisione, forma corretta, postura, allineamento del corpo ed è influenzata dalle capacità fisiche (flessibilità attiva e passiva, forza, ampiezza, potenza e resistenza muscolare).

Forma, Postura and Allineamento

La forma riguarda le posizioni del corpo e le forme riconoscibili.

(Es: Cossack, Tuck, L-support, Split, Knee Lift, Jumping Jack, etc).

Postura e Allineamento riguardano la modalità di tenuta del corpo tramite le posizioni corrette di:

- Busto, zona lombare, bacino e contrazione della muscolatura addominale.
- Parte superiore del corpo, sostegno del collo, spalle e testa in relazione alla colonna vertebrale.
- Piedi in relazione alle caviglie, ginocchia ed anche.

Precisione

- Ciascun movimento ha una chiara posizione iniziale e finale.
- Ciascuna fase del movimento deve dimostrare perfetto controllo.
- Negli elementi di difficoltà, transizioni, stacchi, arrivi e schemi di movimento aerobico, bisogna dimostrare equilibrio appropriato.

C. CRITERI E DEDUZIONI

Un piccolo errore (0.1 pt.): una piccola deviazione da un'esecuzione perfetta.

Un medio errore (0.3 pt.): una maggiore deviazione rispetto alla perfetta esecuzione.

Inaccettabile esecuzione (0.5 pt.): tecnica errata o combinazione di errori multipli, etc.

Fallo (1.0 pt.): crollare rovinosamente o cadere sulla pedana con totale perdita di controllo.

C.1. Elementi di difficoltà / Elementi acrobatici

▪ Esecuzione delle difficoltà / elementi acrobatici viene valutata in base all'abilità tecnica degli elementi eseguiti (Vedi Appendice II)

Massima deduzione per un elemento: -0.5

C.2. Coreografia

L'abilità di dimostrare movimenti con la massima precisione durante l'esecuzione di SMA, Transizioni e Collegamenti, Sollevamenti e Interazioni Fisiche e Collaborazioni (CM, TR, GR).

Deduzioni per Coreografia	Picc.	Medio	Fallo
SMA (ogni unità)	0.1	0.3	1.0
Transizioni & Colleg. (ogni volta)	0.1	0.3	1.0
Sollevamenti	0.1	0.3	1.0
Partnership & Collaborazioni	0.1	0.3	1.0

C.3. Sincronia (CM,TR,GR):

La sincronia è la capacità di eseguire tutti i movimenti come una unità (tra i componenti); che sia una CM, un TR oppure un GR, i loro movimenti devono avere lo stesso raggio di azione, iniziare e finire contemporaneamente ed essere della stessa qualità. Questo include anche i movimenti delle braccia; le braccia in ogni schema di movimento devono essere precise ed identiche.

Deduzioni per Sincronizzazione	
Ogni volta	0.1 punti
Intea routine (CM,TR,GR)	Massimo -2.0

Punteggio

L'Esecuzione viene conteggiata in progressione negativa, ovvero partendo da un punteggio massimo di pt 10.0, si sottrae per ciascuna deviazione dalla perfetta esecuzione basandosi, per le deduzioni, sui criteri dei 4 livelli di errori. (Piccolo - 0.1 ; Medio - 0.3; Inaccettabile - 0.5 ; Fallo -1.0)

5.3 DIFFICOLTA'

RAGGRUPPAMENTI DI ELEMENTI & VALORE (VEDI APPENDICE III)

A. STRUTTURA

Il raggruppamento di elementi (vedi Appendice III) si divide in 4 gruppi.

GRUPPO A	Elementi di forza Dinamica
GRUPPO B	Elementi di forza Statica
GRUPPO C	Salto e Balzi
GRUPPO D	Equilibrio e Flessibilità

Il livello della difficoltà è classificato con un punteggio da 0,10 a 1 punto.

Gli Elementi di difficoltà sono opzionali; comunque per i Senior gli elementi di difficoltà con valore da 0.1 e 0.2 non saranno considerati.

Per gli Allievi e gli Junior fare riferimento all' Appendice V

Gruppi	Famiglie di Elementi	Elementi Base
GRUPPO A Elementi di Forza Dinamica	PUSH UP EXPLOSIVE PU EXPLOSIVE SUPPORT LEG CIRCLE HELICOPTER	PU, WENSON PU A-FRAME, CUT HIGH V, REVERSE CUT LEG CIRCLE, FLAIR HELICOPTER
GRUPPO B Elementi di forza Statica	SUPPORT V-SUPPORT HORIZONTAL SUPPORT	STRADDLE SUPPORT, L-SUPPORT V-SUPPORT, HIGH V-SUPPORT WENSON SUPPORT, PLANCHE
GRUPPO C Salto e Balzi	STRAIGHT JUMP HORIZONTAL JUMP BENT LEG(S) JUMP PIKE JUMP STRADDLE JUMP SPLIT JUMP SCISSORS LEAP SCISSORS KICK OFF AXIS JUMP BUTTERFLY JUMP	AIR TURN, FREE FALL GAINER TUCK, COSSACK PIKE STRADDLE, FRONTAL SPLIT SPLIT, SWITCH SCISSORS LEAP SCISSOR KICK OFF AXIS ROTATION BUTTERFLY
GRUPPO D Equilibrio e Flessibilità	SPLIT TURN BALANCE TURN ILLUSION KICK	SPLIT, FRONTAL SPLIT, VERTICAL SPLIT WITH TURN, TURN, TURN WITH LEG AT HORIZONTAL BALANCE TURN ILLUSION HIGH LEG KICKS

B. NUOVI E ELEMENTI DI DIFFICOLTA'

La Classificazione dei nuovi Elementi di Difficoltà può essere fatta **SOLO** dal Comitato tecnico FIG di ginnastica Aerobica, che li valuterà una volta all'anno. La richiesta va inviata al Segretario della FIG. Devono ricevere la descrizione scritta e il video prima del 15 gennaio.

Gli elementi di difficoltà sottoposti a valutazione devono:

- Essere accompagnati da una descrizione scritta
- Essere filmati da due angolazioni diverse (di fronte e di lato)
- Rispondere ai requisiti minimi
- Essere eseguiti su di una pedana oppure su di un materassino non più alto di 15 cm.

Se tutte le richieste non soddisfano, il Comitato Tecnico di Ginnastica Aerobica della FIG rifiuterà di classificare l'elemento di difficoltà.

La notifica della classificazione sarà data alla Federazione richiedente prima del 30 Marzo.

Il Comitato Tecnico di Ginnastica Aerobica della FIG pubblicherà I nuovi elementi in una News Letter una volta l'anno.

C. RICHIESTE PER LE DIFFICOLTA'

E' richiesto un Massimo di 10 elementi per IF e IM.

E' richiesto un Massimo di 9 elementi per CM/TR/GR.

Per tutte le Specialità:

- Un Massimo di 9/10 elementi di difficoltà da differenti famiglie scelti nel raggruppamento di Elementi (App.3) includendo almeno 1 elemento per 3 gruppi del raggruppamento.
- Un Massimo di 3 elementi di difficoltà dal Gruppo C con arrivo al Push Up e o in posizione di split

Coppia Mista, Trio e Gruppo:

- Tutti gli atleti devono eseguire gli stessi elementi contemporaneamente o consecutivamente, nella stessa o in differenti direzioni, senza alcun contatto fisico con altri compagni.
- Se i ginnasti in CM o TR eseguono elementi di diverse famiglie contemporaneamente:
 - o Nessun valore per gli elementi
 - o Un elemento sarà contato nel numero totale degli elementi consentiti
- Se solo 1 ginnasta in CM o 1 o 2 ginnasti in TR eseguono un elemento:
 - o Nessun valore per l'elemento
 - o L'elemento non sarà contato nel numero totale degli elementi consentiti

Per la specialità GRUPPO: è possibile eseguire 2 elementi diversi CONTEMPORANEAMENTE(max. 1 volta nella routine)

- I ginnasti possono eseguire fino a 2 differenti elementi di difficoltà contemporaneamente: l'elemento di valore minore riceverà il valore della difficoltà.
- Se i ginnasti eseguono PIU' DI UNA VOLTA 2 diversi elementi di difficoltà:
 - o Nessun valore degli elementi
 - o Nessuna deduzione
 - o Un elemento sarà contato nel numero totale degli elementi consentiti

D. FUNZIONI

Il giudice di difficoltà ha il compito di valutare gli elementi di difficoltà dell'esercizio e determina il corretto punteggio di difficoltà. I giudici di difficoltà sono obbligati a riconoscere e accreditare ogni elemento che viene eseguito correttamente secondo i requisiti minimi.

Gli elementi che non soddisfano i requisiti minimi e / o elementi con un fallo, non riceveranno il valore.

I Giudici delle Difficoltà:

- Registrano l'intera routine (tutti gli elementi di difficoltà e il sollevamento)
- Contano il numero di elementi di difficoltà e danno i valori.
- Applicano le deduzioni delle difficoltà.
- Valutano il sollevamento in accordo con il Capo Giuria

I due giudici devono confrontare i loro punteggi e le deduzioni per assicurare che siano in accordo e quindi inviare lo stesso ed unico punteggio. Nel caso di una differenza inconciliabile, questi consulteranno il Capo Giuria.

E. CRITERI

- Annotazione degli elementi di difficoltà:

- Tutti gli elementi di difficoltà eseguiti devono essere annotati usando la simbologia FIG mostrata nell' Appendice III, (Tavole delle Difficoltà / Raggruppamento degli Elementi e Valori), a prescindere dal riscontro o meno dei requisiti minimi descritti nell' Appendice II.

- Valutazione degli elementi di difficoltà:

- Il valore viene assegnato in relazione all'Appendice III, purché l'elemento faccia riscontrare i requisiti minimi descritti nell' Appendice II.
- Un valore viene assegnato solo ai primi 9/10 elementi di difficoltà eseguiti.

- Combinazioni di elementi di difficoltà

- Due o tre elementi possono essere combinati **direttamente senza nessuno stop, esitazione o transizione**. I 2 o 3 elementi possono essere dello stesso o differenti gruppi ma devono essere scelti da differenti famiglie. Saranno contati come 2 o 3 elementi. Questi 2 o 3 elementi non possono essere ripetuti.
- Se Questi 2 o 3 elementi rispondono correttamente ai requisiti minimi:
 - La Combinazione di 2 elementi riceverà un valore addizionale di **0,10** punti.
 - La Combinazione di 3 elementi riceverà un valore addizionale di **0,20** punti.
- Se uno di questi 2 o 3 elementi non risponde correttamente ai requisiti minimi, la combinazione non riceverà alcun valore addizionale.

--- Combinazione di elementi acrobatici con elementi di difficoltà:

- Un elemento acrobatico può essere combinato con elemento/i di difficoltà. Se l'elemento/i risponde ai requisiti minimi, verrà dato un

valore addizionale.

- Se un elemento acrobatico è eseguito con un fallo, la combinazione non riceverà alcun valore addizionale.

ESEMPI DI COMBINAZIONI DI ACRO E ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ:

- ACRO + DIFF o DIFF+ ACRO = valore addizionale di 0.1 punti
- ACRO + DIFF + ACRO = valore addizionale di 0.2 punti
- DIFF + ACRO + DIFF = valore addizionale di 0.2 punti
- ACRO + DIFF + DIFF = valore addizionale di 0.2 punti
- DIFF + DIFF + ACRO = valore addizionale di 0.2 punti
- ACRO + ACRO + DIFF = NESSUN VALORE ADDIZION. + DEDUZIONE
- DIFF + ACRO + ACRO = NESSUN VALORE ADDIZION. + DEDUZIONE

AL MASSIMO 3 ELEMENTI POSSONO ESSERE COMBINATI (ACRO E/O ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ). Una deduzione verrà applicata se più di 3 elementi sono combinati.

IMPORTANTE: la combinazione di 2 elementi ACRO non è permessa (deduzione del Capo Giuria).

Sono permesse al massimo 2 combinazioni di 2/3 elementi

Tutti gli atleti (CM, TR, GR) devono eseguire la stessa combinazione di 2 o 3 elementi contemporaneamente per ricevere il valore degli elementi e il valore addizionale per la combinazione.

Nel caso in cui i ginnasti eseguano:

- **UNA COMBINAZIONE DI ELEMENTI NON CONTEMPORANEA**
 - Nessun valore di elementi, nessun valore addizionale per la combinazione
 - Nessuna deduzione
 - Gli elementi saranno contati nel numero totale degli elementi consentiti
- **PIU' DI 2 COMBINAZIONI DI ELEMENTI CONTEMPORANEI**
 - Gli elementi riceveranno il valore se mostreranno i requisiti minimi
 - Nessun valore addizionale per la combinazione
 - Nessuna deduzione
 - Gli elementi saranno contati nel numero totale degli elementi consentiti

DEDUZIONI DELLE DIFFICOLTÀ' (- 1.0 pt.ogni volta)

<i>Più di 9/10 elementi di difficoltà</i>	<i>-1.0 punto per elemento</i>
<i>Più di 3 elementi di difficoltà con arrivo in posizione di push up e/o di split (Gruppo C)</i>	<i>-1.0 punto per elemento</i>
<i>Ripetizione di elemento</i>	<i>-1.0 punto per elemento</i>
<i>Combinazione di più di 3 elementi (elementi acrobatici oppure di difficoltà)</i>	<i>-1.0 punto per elemento</i>
<i>Eseguire meno di 3 gruppi</i>	<i>-1.0 per gruppo mancante</i>

Punteggio

- Gli elementi riceveranno un valore in riferimento al loro livello di difficoltà (vedi Appendice III, Tavole degli Elementi / Raggruppamento degli Elementi & Valori)
- Tutti gli elementi di difficoltà e le **combinazioni** che hanno ricevuto un valore saranno sommate insieme ed il totale sarà diviso per:

- 2 punti per IM, IF, CM, TR (maschile) and GR (maschile)
- 1,8 punti TR (femminile o misto) e GR (femminile o misto)

Questo quoziente porta al punteggio delle difficoltà. Pertanto il punteggio è dato in centesimi.

Tutte le deduzioni date saranno addizionate insieme. Il totale sarà diviso per 2 e risulterà nelle deduzioni dei giudici delle difficoltà.

Pertanto le deduzioni vengono espresse in decimi.

5.4.GIUDICI DI LINEA

A. FUNZIONE

I falli di linea sono controllati dai Giudici di linea posizionati diagonalmente in 2 dei 4 angoli della pedana.

Ciascun giudice è responsabile di due linee.

B. CRITERI E DEDUZIONI

Il nastro intorno alla pedana è parte dell'area di gara per cui è permesso toccarlo. Tuttavia, qualora una qualsiasi parte del corpo dovesse toccare l'area esterna al nastro, sarà attribuita una deduzione.

Non saranno assegnate deduzioni per aver oltrepassato con movimenti aerei degli arti l'esterno della linea.

Il giudice di Linea userà una bandierina rossa per mostrare quando l'atleta oltrepassa la linea.

5.5 GIUDICI DI TEMPO

A. FUNZIONE

Il giudice di Tempo è responsabile per:

- apparizione tardiva / ritiro
- infrazione/fallo di tempo
- interruzione / stop della prova

B.CRITERI E DEDUZIONI

Il tempo comincia con il primo suono udibile (segnale d'avvertimento / beep sonoro esclusi) e finisce con l'ultimo suono udibile.

Se si verifica uno qualsiasi degli errori precedenti, il giudice tempo deve informare il Capo Giuria che applica una deduzione (vedi pagina 25).

5.6 CAPO GIURIA

A. FUNZIONE

- Trascrive la routine eseguita così come il giudice delle Difficoltà
- Da un valore al lift richiesto dopo essersi consultato con i giudici delle Difficoltà
- Deduce dal punteggio totale, per infrazioni, secondo quanto stabilito nel Codice dei Punteggi

Assegna deduzioni per:

- Sollevamenti
- Movimenti proibiti
- Interruzione / stop della prova
- Infrazione di tempo / fallo di tempo
- Non presentarsi sull'area di gara entro 20 secondi dalla chiamata
- Fallo di presentazione
- Errori nella tenuta di gara

Assegna sanzioni: Richiamo:

- Presenza in zona proibita
- Comportamento inammissibile
- Non indossare la tuta societaria (cerimonia di apertura/chiusura)
- Non indossare la tenuta di gara alla cerimonia di premiazione

Squalifica:

- Ritiro
- Grave violazione dello Statuto FGI, del Regolamento Tecnico o del Codice dei Punteggi

Deve intervenire quando:

- I giudici delle difficoltà non sono d'accordo sul punteggio delle difficoltà
- Un giudice di linea non ha visto un fallo

B. CRITERI

Sollevamenti (lift): in una routine è richiesto un sollevamento dalla stazione eretta e dinamico.

Definizione: quando uno o più atleti sono sollevati al livello dello spalle o più in alto del/dei partner che sostiene/sostengono, mostrando una o più posizioni definite. L'atleta che rappresenta la base del sollevamento deve essere in posizione eretta all'inizio del sollevamento.

Un sollevamento può coinvolgere qualsiasi combinazione di atleti.
Possono essere mostrate formazioni diverse contemporaneamente (continue, una sequenza).

Criteri di valutazione: valore Massimo per un sollevamento: 1.00 pt.

	Criteri di valutazione dei LIFT	0.1	0.2
1	Entrata del sollevamento/Livello dell'atleta sollevato in relazione all'asse delle spalle, al di sopra del livello delle spalle (braccia piegate/tese)		
2	Dimostrazione di capacità fisiche; forza, flessibilità, equilibrio		
3	Cambiare differenti livelli con forme differenti		
4	Mostrare dinamismo (velocità, rotazione) del/degli atleta/i		
5	Mostrare fase di volo combinata o meno con rotazione 1/1		

La posizione finale deve essere controllata.

Un sollevamento deve dimostrare differenti forme e/o differenti livelli prima di effettuare una propulsione (se inclusa) della/le persona/e sollevata/e.

In caso di più di un sollevamento, soltanto il 1° sarà valutato.

Tutti gli altri riceveranno una deduzione: **0.5 punti per ogni sollevamento addizionale.**

Tutti i movimenti proibiti non possono essere eseguiti in un sollevamento.

Deduzione: 0.5 punti per mancanza di sollevamento.

Un sollevamento con un fallo riceverà "valore 0"

Sollevamenti proibiti

- Altezza del sollevamento maggiore di 2 persone in piedi in posizione verticale.
- Salto diretto dalla propulsione (la persona sollevata deve essere ripresa dopo l'eventuale propulsione)
- Entrata del sollevamento con più di un Elemento Acrobatico.

Deduzione: 0.5 punti ogni volta

Movimenti proibiti

I movimenti proibiti sono quelli elencati nella lista dei movimenti proibiti del Codice dei Punteggi (vedi Capitolo 7, 7.1).

Deduzione: 0.5 p.ti ogni volta

Interruzione della prova

E' definita *interruzione della prova* quando un atleta interrompe l'esecuzione dei movimenti per un periodo di tempo compreso tra 2 e 10 secondi e poi continua.

Deduzione: 0.5 p.ti ogni volta

Stop della prova

E' definito *uno stop della prova* quando un atleta si ferma per più di 10 secondi (si applica a tutte le specialità). L'atleta/i riceverà tutti i punteggi secondo il Codice dei Punteggi.

Deduzione: 2.0 p.ti

Apparizione tardiva sull'area di gara

Quando un atleta *non si presenta sull'area di gara entro 20 secondi* dopo la chiamata.

Deduzione: 0.5 p.ti

Ritiro

Quando un atleta non si presenta sull'area di gara entro 60 secondi dopo la chiamata.

Squalifica dalla specialità in questione.

Fallo di presentazione

Quando vengono chiamati dallo speaker, gli atleti devono presentarsi in modo sportivo pulito (senza presentazione teatrale) ed andare verso la loro posizione iniziale.

Deduzione: 0.2 p.ti per Presentazione Teatrale

Errori della tenuta di gara

Errori della tenuta di gara si riferiscono alla violazione del Capitolo 2 / 2.3, che darà una deduzione di **0.2 p.ti ogni volta per criteri diversi**.

Dimenticare l'emblema della Società: deduzione of 0,3 punti del Presidente di Giuria.

Infrazione e fallo di Tempo

Il tempo comincia con il primo suono udibile (segnale d'avvertimento escluso) e finisce con l'ultimo suono udibile. Se la durata della musica è più o meno di quanto stabilito nel Codice dei Punteggi, verrà applicata la seguente deduzione da parte del Capo Giuria come da notifica del Giudice di Tempo.

Per tutte le specialità

Una *infrazione di tempo*: (+/- 2 secondi oltre la tolleranza)

Da 1'13" a 1'14" o da 1'26 a 1'27": **Deduzione: 0.2 p.ti**

Un *fallo di tempo* (+/- 3 secondi o più oltre la tolleranza)

Meno di 1'13" o più di 1'27": **Deduzione: 0.5 p.ti**

Sanzioni disciplinari

Viene dichiarato un richiamo o una squalifica in accordo con il Codice dei Punteggi sezione **sanzioni disciplinari**.

Temi in contrasto con la Carta Olimpica ed il Codice di Etica riceveranno una **deduzione di 2.0 p.ti**.

C. DEDUZIONI, RICHIAMI E SQUALIFICHE ASSEGNATE DAL CAPO GIURIA:

Deduzioni e dichiarazioni di richiamo o squalifiche sono assegnate dal Capo Giuria per i seguenti motivi:

<i>Fallo di presentazione</i>	<i>0.2 point</i>	
<i>Tenuta di gara scorretta(gioielli, ornamenti, brillantini sul corpo, paillettes nella tenuta di gara maschile, etc.</i>	<i>0.2 point</i>	<i>ogni volta</i>
<i>Infrazione di tempo (+/- 1-2 seconds of tolerance)</i>	<i>0.2 punti</i>	
<i>Fallo di tempo (+/- 3 seconds of tolerance or more)</i>	<i>0.5 punti</i>	
<i>Non apparire sull'area di gara entro 20 secondi</i>	<i>0.5 punti</i>	
<i>Omissione o più rispetto al numero di sollevamenti permesso</i>	<i>0.5 punti</i>	<i>ogni volta</i>
<i>Sollevamento proibito</i>	<i>0.5 punti</i>	<i>ogni volta</i>
<i>Movimenti proibiti</i>	<i>0.5 punti</i>	<i>ogni volta</i>
<i>3 o più elementi acrobatici</i>	<i>0.5 punti</i>	<i>ogni volta</i>
<i>Interruzione della prova per 2-10 secondi</i>	<i>0.5 punti</i>	<i>ogni volta</i>
<i>Stop della prova per più di 10 secondi</i>	<i>2.0 punti</i>	
<i>Temi in contrasto con la Carta Olimpica ed il Codice di Etica</i>	<i>2.0 punti</i>	
<i>Presenza in una zona proibita</i>	<i>richiamo</i>	
<i>Comportamento inammissibile</i>	<i>richiamo</i>	
<i>Non indossare la tuta della società durante la cerimonia di apertura/chiusura</i>	<i>richiamo</i>	
<i>Non indossare la tenuta di gara durante la cerimonia di premiazione</i>	<i>richiamo</i>	
<i>Ritiro</i>	<i>squalifica</i>	
<i>Grave violazione dello statuto FGI, del Regolamento Tecnico o del Codice dei Punteggi</i>	<i>squalifica</i>	

6.1. PRINCIPI GENERALI

Punteggio della Qualità Artistica*

4 giudici

Il voto più alto ed il voto più basso assegnati da i giudici della Qualità Artistica vengono scartati; dei rimanenti voti viene calcolata la media che costituisce il punteggio finale per la Qualità Artistica, a condizione che i 2 punteggi intermedi siano all'interno del range tollerato indicato di seguito.

Punteggio dell'Esecuzione*

4 giudici

Il voto più alto ed il voto più basso assegnati dai Giudici dell'Esecuzione vengono scartati; dei rimanenti voti viene calcolata la media che costituisce il punteggio finale per l'Esecuzione, a condizione che i 2 punteggi intermedi siano all'interno del range tollerato indicato di seguito.

Massima deviazione consentita per i punteggi della Qualità Artistica e dell'Esecuzione

Durante le competizioni, la differenza tra i punteggi intermedi presi in considerazione, non dovrebbe essere più grande di:

Punteggio finale tra	10.00	and	8.00	=	0.3
	7.99	and	7.00	=	0.4
	6.99	and	6.00	=	0.5
	5.99	and	0	=	0.6

Se accade che ci sia una deviazione più grande di quella suindicata, il punteggio finale sarà poi , la media di tutti i 4 punteggi

Punteggio delle Difficoltà*

2 giudici

Il punteggio concordato è il punteggio finale delle Difficoltà.

Punteggio totale

Il punteggio della Qualità Artistica, il punteggio dell'Esecuzione, il punteggio delle Difficoltà e del Capo Giuria vengono sommati insieme e rappresentano il punteggio totale.

PUNTEGGIO FINALE

Le deduzioni applicate dai Giudici delle Difficoltà, dai Giudici di Linea e dal Capo Giuria vengono dedotte dal punteggio totale ed il risultato di ciò rappresenta il PUNTEGGIO FINALE.

*Nel caso in cui un giudice non dovesse assegnare il voto in tempo utile o non lo dovesse dare affatto, la media dei voti assegnati sostituirà il voto mancante.

Massima deviazione tra gli estremi

Per Qualità Artistica ed Esecuzione:

In caso di deviazione di 1.00 pt. o più tra gli estremi, dopo la competizione sarà fatta un'analisi dei punteggi dei giudici e saranno prese appropriate sanzioni.

Per le Difficoltà:

In caso di un disaccordo tra i 2 giudici relativo ad una deviazione di 0.30 o più (prima di aver diviso per 2 o per 1.8), dopo la competizione sarà fatta un'analisi dei punteggi dei giudici e saranno prese appropriate sanzioni.

Reclami

Non sono permessi reclami nei confronti dei punteggi dei giudici (vedi Procedure Federali ed indicazioni attuative).

6.2 SCHEDA PUNTI

A. ADDIZIONI

Qualità Artistica

Massimo punteggio per 1 giudice **10**

Esecuzione

Massimo punteggio per 1 giudice **10**

Difficoltà (divise per 2 o 1,8)

Esempio di punteggio delle difficoltà **3.500**

Capo Giuria Maximum score

1

PUNTEGGIO TOTALE

24.500

B. DEDUZIONI

B. DEDUZIONI

Deduzioni applicate dai giudici delle Difficoltà (vedi Punteggio dei giudici delle Difficoltà)

Deduzioni applicate dai giudici di Linea (vedi Punteggio dei giudici di Linea)

Deduzioni applicate dal Capo Giuria (vedi Punteggio del Capo Giuria)

C. SISTEMA DI PUNTEGGIO

La Qualità Artistica viene valutata in relazione ad una scala di un massimo di 10.0 punti usando incrementi di 0.1.

L'Esecuzione viene valutata in progressione negativa, ovvero partendo da 10.0 dai quali vengono sottratti i punti di penalità relativi all'Esecuzione.

Le Difficoltà vengono valutate in progressione positiva, ovvero partendo da 0 , sommando i punti e date con 3 cifre decimali.

Esempio: punteggio delle Difficoltà diviso per 1,8

$6.6 / 1.80 = 3.6666\dots \rightarrow 3.666$

Le Deduzioni si sottraggono dal punteggio totale per arrivare al punteggio finale.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO CON PUNTEGGIO DELLE DIFFICOLTÀ DIVISO PER 1.8

Scores counted

Punteggi conteggiati

Q.Artistica	9.5	9.3	9.4	9.3	9.350
Esecuzione	9.1	9.2	8.9	9.1	9.100
Difficoltà (6.6/1.8 = 3.666)		6.6	6.6		3.666
Lift					0.3

Total score 22.416

Deduzioni dei giudici delle Difficoltà

	1.0	1.0			-0.5
Linea		1 x 0.1			-0.1

Deduzioni del Capo Giuria

Più di 2 sollevamenti	1 x 0.5				-0.5
Tenuta di gara scorretta	1 x 0.2				-0.2

Final score 21.116

ESEMPIO DI PUNTEGGIO CON IL PUNTEGGIO DELLE DIFFICOLTÀ DIVISO PER 2

Punteggi conteggiati

Q,Artistica	9.5	9.3	9.4	9.3	9.350
Esecuzione	9.1	9.2	8.9	9.1	9.100
Difficoltà (6.6/2.0=3.300)		6.6	6.6		3.300

Punteggio Totale 21.750

Deduzioni dei giudici delle Difficoltà

	1.0	1.0			- 0.5
Linea		1 x 0.1			- 0.1

Deduzioni del Capo Giuria

Tenuta di gara scorretta	1 x 0.2				-0.2
--------------------------	---------	--	--	--	-------------

Punteggio Finale = 20.950

CAPITOLO 7 – ELEMENTI ACROBATICI, MOVIMENTI PROIBITI E SANZIONI DISCIPLINARI

7.1 ELEMENTI ACROBATICI & MOVIMENTI PROIBITI

ACROBATIC ELEMENTS:

I seguenti movimenti possono essere eseguiti da 1 o 2 braccia/ mani o da 1/2 piedi: usando i gomiti riceveranno 0,50 di deduzione dal giudice dell'esecuzione.

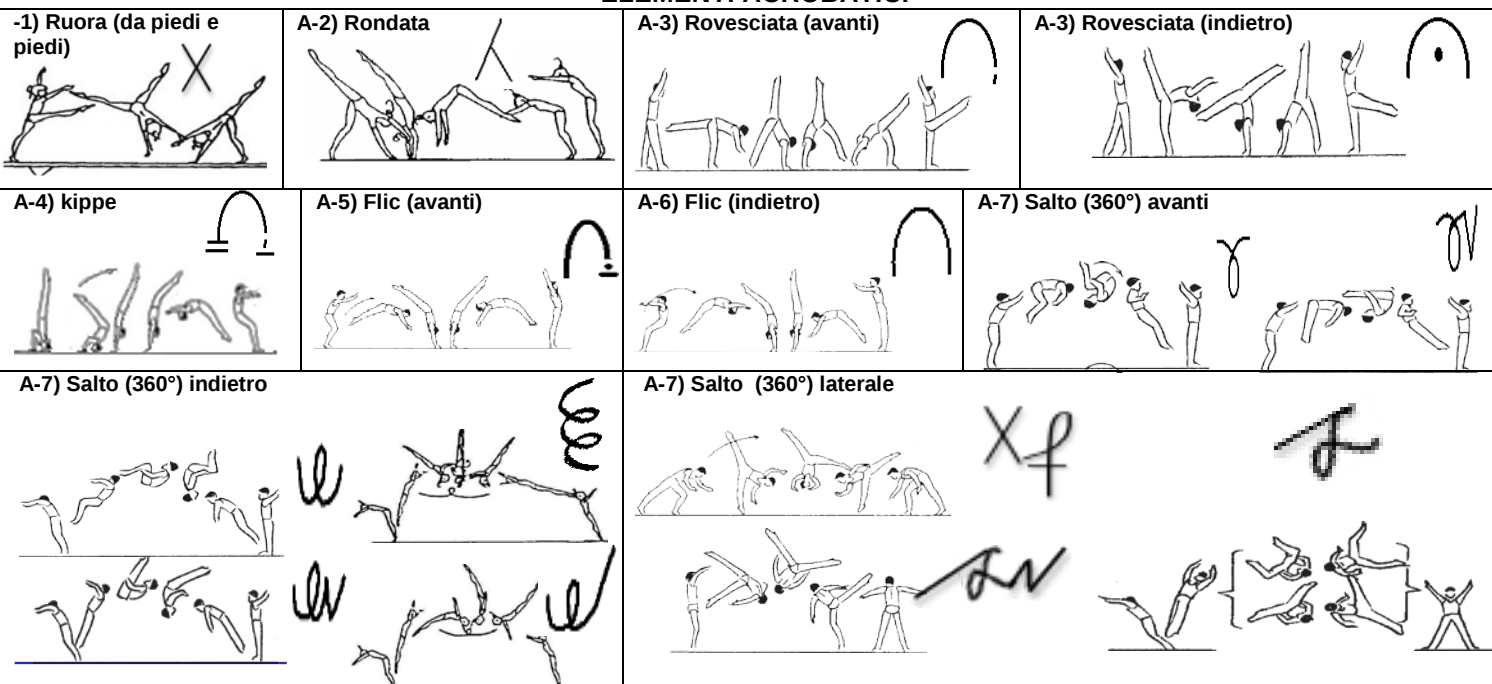
- A-1) Ruota
- A-2) Rondata
- A-3) Rovesciata (avanti, indietro)
- A-4) Kippe
- A-5) Flic (avanti)
- A-6) Flic (indietro)
- A-7) Salto 360° (avanti, indietro, laterale) con o senza massimo 1/1 avvitamento

* Gli Elementi Acrobatici da A-1 a A-7 possono essere usati solo 2 volte in un'intera routine senza combinazione.

* Se CM, TR o GR eseguono 2 differenti Elementi Acrobatici contemporaneamente, questo conterà come **1 acro**.

Elementi Acrobatici eseguiti più di 2 volte riceveranno una deduzione di -0.5 pt (ogni volta) dal Capo Giuria

ELEMENTI ACROBATICI



MOVIMENTI PROIBITI

MOVIMENTI PROIBITI:

P-1) Movimenti statici che mostrano estrema flessibilità (es.: iperestensione della schiena, ponte).

P-2) Movimenti che mostrano estrema flessibilità della schiena durante la routine.

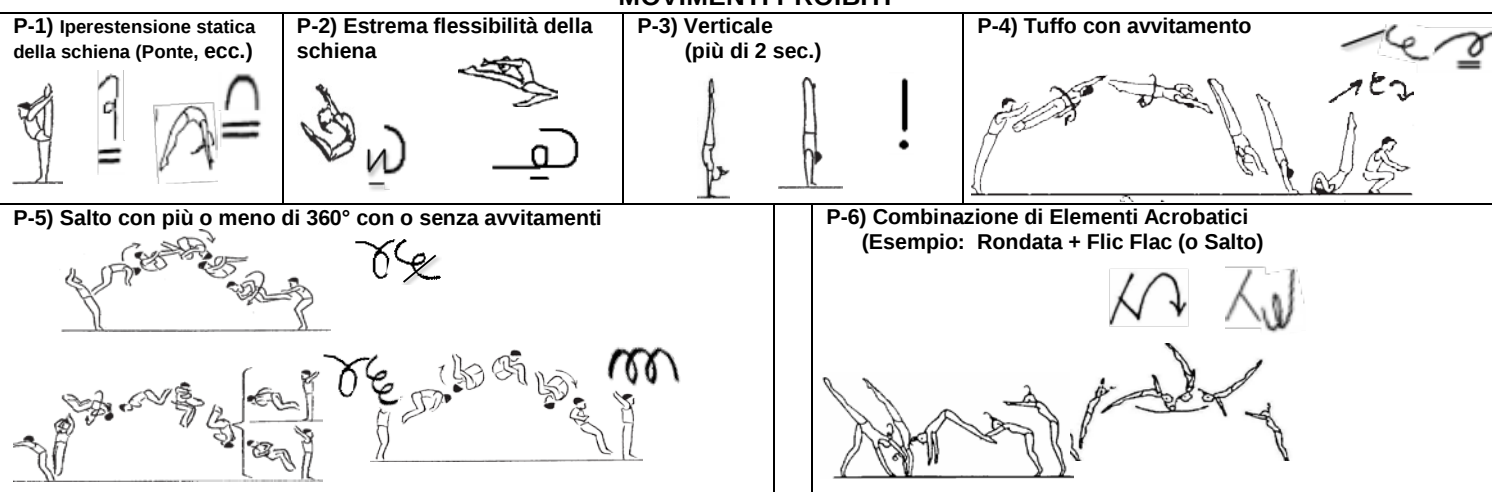
P-3) Verticale tenuta più di 2 secondi.

P-4) Tuffo con avvistamenti.

P-5) Salto meno o più di 360° con o senza avvitamento

P-6) Combinazione di Elementi Acrobatici
N.B.: E' PROIBITA LA PROPULSIONE DURANTE QUALSIASI "COLLABORAZIONE"

I movimenti proibiti riceveranno -0.5 pt.(ogni volta) di deduzione dal Capo Giuria.



7.2. SANZIONI DISCIPLINARI

A. RICHIAMO

I Richiami vengono effettuati per I seguenti motivi:

- Presenza in zona proibita.
- Cattiva condotta in pedana.
- Mancanza di rispetto nei confronti dei giudici & degli ufficiali di gara.
- Condotta antisportiva.
- Non indossare la tuta della società durante le cerimonie di apertura ed eventuale chiusura.

- Non indossare la tenuta di gara durante la cerimonia di premiazione.
- Un concorrente può ricevere un unico richiamo e, indipendentemente dalla specialità, il secondo richiamo comporterà la squalifica immediata.

B. SQUALIFICHE

La squalifica viene decretata se:

- vengono effettuate gravi violazioni allo Statuto FGI, al Regolamento Tecnico e/o al Codice dei Punteggi.
- In caso di Ritiro.

CAPITOLO 8

CIRCOSTANZE STRAORDINARIE

Si considerano circostanze straordinarie:

- Errato inserimento del brano musicale.
- Problemi musicali imputabili ad un guasto dell'impianto.
- Disturbi provocati da guasto alle attrezzature generali-illuminazione,palco,sede.
- Inserimento di oggetti estranei nell'area di gara da parte di altre persone o cose, diverse dagli atleti stessi.
- Circostanze straordinarie che causano un Ritiro al di là della responsabilità del concorrente.

E' responsabilità del concorrente interrompere la routine immediatamente se si verifica una circostanza straordinaria di cui sopra. Una protesta dopo il completamento di una routine non sarà accettata.

Su decisione del Presidente di Giuria, una volta risolto il problema, l'atleta può ricominciare la routine. Saranno annullati tutti i punteggi eventualmente assegnati in precedenza.

Il verificarsi di situazioni che non rientrino tra quelle sopra citate, sarà risolto da un riesame delle circostanze a cura del Presidente di Giuria. La decisione del Presidente di Giuria è inappellabile.