

1. GIURIA

1.1. Composizione del Pannello di Giuria:

1.1.1. Una giuria di una gara di Acrogym è normalmente composta da:

- Presidente di Giuria -PJ
- Giudice alla Difficoltà - DJ
- Giudici all'Esecuzione – EJ
- Giudici all'Artistico – AJ

1.1.2. La designazione dei giudici viene effettuata ad opera del Presidente di Giuria

1.2. Presidente di Giuria –PJ:

1.2.1. Deve organizzare, monitorare e guidare il lavoro dei giudici alla Difficoltà (DJ) nel controllo dell'accuratezza delle carte gara degli esercizi che verranno eseguiti durante la competizione

1.2.2. Assicurarsi che il giudice alla Difficoltà abbia completato il controllo delle carte gara almeno 24 (ventiquattro) ore prima l'inizio della competizione

1.2.3. Può permettere l'arresto o la ripresa di un esercizio nel caso di un problema all'impianto di riproduzione sonora (senza penalità) o se la musica inizia nel momento sbagliato (con o senza penalità)

1.2.4. Segnala agli atleti il permesso ad entrare in campo gara e iniziare il loro esercizio

1.2.5. Tiene traccia dell'esercizio svolto attraverso la notazione abbreviata

1.2.6. Cronometra la durata dell'esercizio e tiene traccia dei passi fuori dal campo gara

1.2.7. Applica le penalità al punteggio finale

1.2.8. Riceve i punteggi dai giudici all'Esecuzione (EJ) e all'Artistico (AJ) e ne controlla gli scarti per la tolleranza.

1.2.9. Interviene, chiedendo ad un giudice di riconsiderare il proprio punteggio nel caso in cui:

- Un giudice ha registrato un punteggio impossibile
- Viene assegnato un punteggio di Esecuzione, Artistico o Difficoltà che risulta essere impossibile a causa di gravi errori o a mancanza di essi
- Si presenta una deviazione tra i punteggi di Esecuzione o Artistico che è oltre la tolleranza accettabile

1.3. Giudice alla Difficoltà – DJ:

1.3.1. Riceve e controlla le carte gare esclusivamente del proprio pannello di gara comunicando al proprio Presidente di Giuria ogni inesattezza nella compilazione

1.3.2. Ha la facoltà di accettare o meno piccole variazioni alla carta gara entro l'inizio del turno di riscaldamento della combinazione interessata, esclusivamente in caso di infortunio o cause di forza maggiore, vedi regole sulla carta gara.

1.3.3. Avvisa il PJ di qualunque penalità che intende applicare al punteggio finale di un esercizio

1.3.4. Registra sulla carta gara:

- Gli elementi eseguiti
- Le variazioni al valore degli elementi
- Penalità di tempo
- Valore di difficoltà rivisto

1.3.5. Identifica ogni penalità applicata al punteggio finale

2. PUNTEGGIO

2.1. Penalità

2.1.1. Il Presidente di Giuria (PJ) e il giudice alla Difficoltà sono le uniche due figure di una giuria che applicano penalità al punteggio finale

2.2. Punteggi

2.2.1. Il giudice all'Esecuzione (EJ) esprime il proprio punteggio (ES) sottraendo le proprie penalità da Pt.10,00

2.2.2. Il giudice all'Artistico (AJ) esprime il proprio punteggio (AS) sottraendo le proprie penalità da pt.3,00

2.2.3. Il giudice alla Difficoltà (DJ), in base a quanto realmente eseguito durante l'esercizio, definisce il punteggio di partenza dell'esercizio(DM)

2.3. Punteggio Finale

2.3.1. Il punteggio finale è dato dalla somma dei punteggi di Esecuzione (ES), Artistico (AS) e del punteggio di partenza(DM) a cui vengono sottratte le penalità del Presidente di Giuria (PJ) e del giudice alla Difficoltà (DJ)

- $(ES + AS + DM) - PJ - DJ = \text{Punteggio Finale}$

2.3.2. Le tavole delle penalità per il punteggio Artistico e di Esecuzione che seguono sono concepite come guida generale alle penalità che possono

essere applicate. È impossibile fare una lista di tutti gli errori. Ci si aspetta che i giudici le usino come guida e come base per detrarre le penalità

per errori non inclusi in queste tavole.

2.3.3. Le penalità per l'esecuzione di ogni singolo elemento, compresa la sua entrata, non possono essere superiori a Pt.1,00 ma il non completamento

degli elementi, gli arrivi e le cadute sono da considerarsi separatamente.

3. GRUPPO DI LAVORO

3.1: SCHEDE GARA:

il gruppo di lavoro si impegna a rispondere a tutti i dubbi e richieste di spiegazione su figure ,transizioni e composizioni di esercizio, NO schede gara complete.

Una volta ricevuta la scheda gara completa si ritiene definitiva per la competizione .

Il termine massimo per la consegna delle schede gara, dalla cat.3° al campionato Elite, è di 15 giorni dalla competizione.

La mancata consegna della scheda gara comporta la penalità di 1 punto dal punteggio di partenza(DM).

Il gruppo di lavoro si impegna a correggere le schede gara ricevute confrontarsi su tali, ed inviarle **GIÀ CORRETTE** al giudice alla difficoltà(DJ) di quella categoria , per l'anno in vigore 2015/16 .

Il gruppo di lavoro si confronterà su gli errori più gravi e deciderà come comunicare l'errore , possibilmente in modo pubblico, in modo che tutti verifichino di non aver commesso tale.

Per le categorie che vanno dalla miniprima alla 2°, compresi tutti i quartetti , il DJ le controllerà appena prima della competizione , e l'errore di scheda gara verrà applicato solo per la parte centrale della scheda.

Si consiglia di seguire i dettagli di spiegazione sulla compilazione nel programma tecnico.