

Documento unico sulla giuria del settore tecnico ACROGYM UISP

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 gruppo di lavoro ogni inesattezza nella compilazione. Le riceverà già corrette, nella stagione 2015/16, direttamente dal gruppo di lavoro, con il quale si confronterà nel caso non capisca alcune correzioni e/o ne trovi delle altre.

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) in positivo, il punteggio minimo esprimibile è Pt. 5,00. e massimo Pt. 10,00;

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 delle medie dei punteggi di Esecuzione (ES) (moltiplicato per due) e Artistico (AS), dal Punteggio di Difficoltà (DM) alla quale andranno sottratte le penalità del giudice alla Difficoltà (DJ) e del Presidente di Giuria (PJ)

(ES X 2 + AS + DM) – PJ – DJ = 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.

PENALITA PRESIDENTE DI GIURIA - PJ	0.10	0.30	0.50	1.00
1. Durata dell'esercizio oltre il tempo limite: ogni secondo	x			
2. Poca sportività nell'area di gara			x	
3. Mancata consegna della scheda gara				10 euro
4. Consegna in ritardo della carta gara: per ogni esercizio				x
5. Ripartenza senza giustificazione		x		
6. Mancata presentazione ai giudici all'inizio o alla fine dell'esercizio		x		
7. Passi fuori pedana: ogni volta	x			
8. Atterrare su due piedi fuori pedana: ogni volta			x	
9. Cadere fuori dalla pedana: ogni volta				x
10. Finire prima o dopo la musica		x		
11. Aggiustamento dell'abbigliamento. Perdita degli accessori: ogni volta	x			
12. Se non diversamente indicato in questa tabella, tutte le penalità per infrazione nell'abbigliamento: ogni volta		x		
13. Abbigliamento indecoroso (per esempio scollatura troppo profonda)		x		
14. Uso di abbigliamento proibito			x	
15. Suggerimento verbale da parte del partner	x			
16. Suggerimenti da fuori pedana		x		
17. Segno, tappeto o allenatore presente nel campo gara			x	
18. Assistenza fisica del coach				x
19. Se il CD contiene più tracce		x		

PENALITA' GIUDICE ALLA DIFFICOLTA - DJ	0.10	0.30	0.50	1.00	specifico
1. Penalità di tempo per ogni elemento statico di coppia/gruppo tenuto meno del tempo dichiarato con tolleranza di 10centesimi Per ogni secondo mancante:		x			
1.2. Elemento statico di coppia/gruppo tenuto meno di 1 secondo penalità di tempo					0.90
1.3 Elemento statico di coppia/gruppo in cui il cronometro non parte si perde il valore di difficoltà e anche se lo è un punto di esigenza specifica					No valore difficoltà
2. Elemento individuale statico tenuto da 1"59 a 1"00 Penalità di tempo:		x			
2.2 Elemento individuale statico tenuto meno di un secondo. Penalità di tempo					0.60
2.3 Elemento individuale statico in cui il cronometro non parte si perde il valore di difficoltà e anche se lo è un punto di esigenza specifica					No valore difficoltà
3. Ogni elemento iniziato e non completato					No valore difficoltà
4. Ogni violazione di esigenza specifica nella composizione. Per ogni violazione:				x	
5. Eseguire un elemento proibito. Ogni volta:				x	
6. Elementi non eseguiti nell'ordine dichiarato		x			
7. Errore di compilazione di scheda gara		x			

PENALITA' ESECUZIONE -EJ AMPLITUDE	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Mancanza di distensione, ampiezza e tenuta del corpo nell'esecuzione di un elemento; ginocchia e braccia leggermente piegate; punte non tirate; busto non in tenuta.	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
2. Mancanza di completa estensione di ginocchia, braccia e punte in elementi che ne richiedono la completa estensione.	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50

PENALITA' ESECUZIONE -EJ FLESSIONI, ATTEGGIAMENTO ED ALLINEAMENTO DEL CORPO	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Verticali e sue varianti che differiscono dalla posizione ideale	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
2. Arco di schiena e/o flessione del busto nel tentativo di rimanere in tenuta	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
3. Piegamento delle braccia, delle gambe, delle punte e dei polsi nelle verticali a seconda della categoria di verticale	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
4. Gambe sopra o sotto la posizione ideale nelle tenute (es. gambe sotto l'orizzontale in una squadra)	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
5. Gambe divaricate meno di 180° o che causano la rotazione del bacino, nelle verticali a gambe divaricate, nelle rovesciate o sedendosi.	0.10	0.20 oppure 0.30	

PENALITA' ESECUZIONE -EJ ESITAZIONI, PASSI E SCIVOLAMENTI	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Esitazioni del top o riaggiustamenti in fase di costruzione o durante una transizione	0.10	0.20 oppure 0.30	
2. Esitazione durante una fase di movimento di un elemento che ne interrompe la fluidità .	0.10	0.20 oppure 0.30	
3. Passi o saltelli nelle fasi di supporto, ripresa o atterraggio:	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
4. Scivolamento di un piede o di una mano durante la fase di costruzione, di stabilizzazione o durante una transizione e durante una ripresa			0.50

PENALITA' ESECUZIONE -EJ INSTABILITÀ	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Instabilità o tremolio della/e basi o del top durante la costruzione dell'elemento, in una fase di supporto, durante una tenuta statica o durante una transizione	0.10	0.20 oppure 0.30	0.50
2. Spostamento del peso della base dalla punta al tallone o passi nel tentativo di stabilizzare una tenuta o durante una ripresa	0.10	0.20 oppure 0.30	più di 3 = 0.50
3. Riaggiustamento dopo una ripresa, prima di un lancio o stabilizzando una tenuta.	0.10	0.20 oppure 0.30	
4. Leggero tocco di un partner o del pavimento nel tentativo di mantenere l'equilibrio sul partner o in arrivo	0.10		
5. Supporto significativo o sistemazione di un partner per mantenere l'equilibrio sul partner o in fase di arrivo.		0.20 oppure 0.30	
6. Un piede, una mano o un'altra parte del corpo che passa attraverso un carrè o scivola da un punto di supporto su un lancio o un arrivo sui partner.			0.50
7. Scivolamento o caduta su un ginocchio o appoggio di una mano sul pavimento o una gamba, la testa o una spalla che urtano o si appoggiano ai partner			0.50
8. Pressione momentanea dei corpi o delle spalle delle basi sul top per stabilizzarlo.		0.20 oppure 0.30	
9. Pressione del tronco o delle spalle delle basi sul top per stabilizzare una grave instabilità o per prevenire una caduta.			0.50
10. Supporto addizionale dei partner per evitare una caduta (es. a causa di un errore in una ripresa o per eseguire un dismount [fase di volo dal partner al suolo] corretto)			0.50
11. Interruzione di serie fra due elementi dinamici consecutivi.			Non considerato come link.
12. Errore durante una ripresa che causa un leggero raggiustamento prima della continuazione del movimento	0.10		

PENALITA' ESECUZIONE -EJ ROTAZIONI	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Mancanza od eccesso di rotazione di 30° nelle rotazioni attorno agli assi sagittale, trasversale e longitudinale.		0.20 oppure 0.30	
2. Mancanza od eccesso di rotazione di 45° o più nelle rotazioni attorno agli assi sagittale, trasversale e longitudinale.			0.50
3. Mancanza di rotazione attorno all'asse trasversale che richieda assistenza da parte dei partner per completare l'elemento.			0.50
4. Mancanza od eccesso di rotazione attorno all'asse trasversale che richieda il completo supporto dei partner per completare l'elemento e/o evitare una caduta.			0.50

PENALITA' ESECUZIONE -EJ NON COMPLETAMENTO DI ELEMENTI E CADUTE	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Non completamento di un elemento senza caduta			0.50
2. Terminare in anticipo un elemento, in maniera logica e controllata, ma interrompendo chiaramente la prestazione dell'elemento pur completandolo			0.50
3. Il partner senza cadere arriva a terra in maniera non intenzionale, illogica e senza controllo da un punto statico o da un supporto			1.00
4. Non completamento di un elemento di combinazione o individuale, che è stato iniziato ma senza caduta			0.50 (Dj - no valore difficoltà)
5. Capovolta avanti o indietro conseguente un atterraggio senza prima mostrare una posizione di arrivo sui piedi			1.00
6. Un piede o una mano scivola dal punto di supporto del partner e le mani sono usate per prevenire la caduta			1.00
7. Entrambi i piedi o le mani scivolano dal carrè, dalle spalle o da altri punti di supporto del corpo dei partner quando si preparano ad una tenuta o una ripresa			1.00
8. Caduta a terra o sui partner da una piramide o da un elemento di coppia o da un carrè senza un atterraggio controllato e logico			1.00
9. Entrambi i piedi e mani scivolano dalle spalle o da un altro punto di supporto risultando un ulteriore supporto per prevenire la caduta			1.00
10. Un atterraggio incontrollato o una caduta a terra di testa, seduto, di pancia, di schiena o di lato con le mani e le ginocchia insieme, o con entrambe le mani e i piedi o entrambe le ginocchia			1.00
11. Completa distorsione di un elemento di combinazione o individuale			1.00

PENALITA' ESECUZIONE -EJ RIPRESE	Deduzione piccola	Deduzioni Medie	Deduzione Grave
1. Ripresa parziale con una mano o a "ombrello"			0.50
2. Mancata ripresa			1.00 p.to

PENALITA' GIUDICE DELL'ARTISTICO - AJ

1 - Scala di valore in positivo:

Partnership	Maximum 2.00
Performance	Maximum 2.00
Creatività	Maximum 2.00
Musicalità	Maximum 2.00
Espressività.....	Maximum 2.00

2 - DESCRIZIONE:

1 Partnership (max 2.00 p.ti)

- RELAZIONE: creazione di un'intesa logica e visibile tra i ginnasti in coppia o in gruppo
- ESTETICA: bellezza e fluidità di movimento
- INTESA: trasmissione di sicurezza e fiducia reciproca tramite sguardi e collaborazioni

2 Performance (max 2.00 p.ti)

- SPAZIO: utilizzo completo della pedana
- LIVELLI: passaggi coreografici a terra, in ginocchio, in piedi ed aerei (salti ginnici o collaborazioni)
- VARIETA': ricchezza, originalità e creatività dei percorsi, delle andature e dei passaggi coreografici.
- ESECUZIONE COREOGRAFICA: ampiezza di movimento e sincronismo

3 Creatività (max 2.00 p.ti)

Coreografia con elementi di originalità, inventiva, ispirazione e variazioni nella composizione, negli ingressi/uscite, negli elementi.

Questo punto non verrà utilizzato per la 1° categoria

4 Musicalità (max 2.00 p.ti)

I ginnasti durante la prestazione seguono la musica:

- SELEZIONE MUSICALE: il movimento corrisponde al ritmo, alla melodia e all'umore della musica che può essere anche giocata. La selezione musicale deve essere giusta per i ginnasti.

- SINCROIA: Sincronia con battute musicali.
- FLUIDITA': Variare la coreografia con la velocità/il tempo dei movimenti con la musica.

5 Espressività (max 2.00 p.ti)

- EMOZIONE-ESPRESSIONE: Utilizzare movimenti espressivi influenzati dalla melodia, variazioni di ritmo e di umore o combinazioni di questi; ginnasti devono esprimere pensieri o sentimenti, carattere, atteggiamento.

3 - SCALA DI VALORE

Perfetta: 2.0	La routine ha un livello eccezionale.
Eccellente: 1.8 – 1.9	La routine ha un livello elevato
Molto Buona: 1.6 – 1.7	La routine dimostra un buon livello
Buona: 1.4 – 1.5	La routine dimostra un livello medio
Soddisfacente: 1.2 – 1.3	La routine dimostra un livello basso
Povera: 1.0 – 1.1	La routine dimostra un livello molto basso

4 - GAMMA DI RIFERIMENTO:

Esercizio perfetto	Da p.ti 9.60 a p.ti 10.00
Esercizio ottimo	Da p.ti 9.00 a p.ti 9.50
Esercizio molto buono	Da p.ti 8.00 a p.ti 8.90
Esercizio Buono	Da p.ti 7.00 a p.ti 7.90
Esercizio soddisfacente	Da p.ti 6.00 a p.ti 6.90
Esercizio povero	Da p.ti 5.00 a p.ti 5.90

COMPOSIZIONE DI GIURIA PER OGNI TAVOLO DI LAVORO

- N.1 GIUDICE: Presidente di Giuria
- N.2 GIUDICI: Giudice alla Difficoltà (ALMENO UNO DI SUPPORTO)
- N.4 GIUDICI: Giudici dell'Esecuzione
- N.4 GIUDICI: Giudici dell'Artistico
- N.1 GIUDICE(QUALSIASI IN OPERATO): COMPILAZIONE VERBALE (NELLE GARE REGIONALI E NAZIONALI SI UTILIZZANO DUE TAVOLI DI LAVORO)
- N.1 GIUDICE: CONTROLLO INSERIMENTO DATI CLASSIFICHE
- N.1 GIUDICE: MUSICA
- N. 1 PERSONA: ASSISTENTE AL PC
- N.1 DIRETTORE DI GARA : SPEAKER
- N.1 PERSONA: ADDETTO AL PUNTEGGIO (ESPOSIZIONE E PRESA DEI FOGLI)
- N.1 PERSONA: RESPONSABILE DELLA PREMIAZIONE
- N.1 PERSONA: ADDETTO RISCALDAMENTO

MATERIALE PER I CAMPIONATI NAZIONALI

- TAVOLATO FACILITANTE 12M X 12M
- N.4 TAPPETI DA 20/30 CM X 2M
- N.4 TAPPETI DA 5/10 CM (SARNAJE)
- N.3 STRISCE (ALMENO) PER CAMPO PROVA
- MAGNESO A SUFFICIENZA

IN CAMPO REGIONALE SI PUO' DEROGARE TENENDO LA PRESENTE COME LINEA GUIDA

REGOLAMENTO DISCIPLINARE DI GIURIA

Art.1 – Il presente regolamento ha validità nei confronti di tutti i giudici, di qualsiasi regione e livello.

Art.2 – Durante le competizioni, regionali o nazionali, ogni giudice rappresenta esclusivamente l'intero organo giudicante del settore Acrogym per tutta la durata della propria convocazione. Una volta terminata ogni attività e cessata la convocazione, mantiene la figura di rappresentanza fintanto che non si sarà definitivamente allontanato dal tavolo di giuria e cambiato gli indumenti da giudice di gara. Quando non convocato, sia durante lo svolgimento di una competizione sia al di fuori delle competizioni, il giudice non rappresenta l'intero organo giudicante del settore.

Art.2 bis – Ogni giudice non convocato in tavolo giuria, presente alla competizione in qualità di istruttore o comunque in funzione di una società partecipante, non può avvicinarsi al pannello di giuria se non nei casi di riunione di giuria e di consegna delle schede gara.

Art.3 – Ogni giudice ha il dovere di svolgere le proprie funzioni con terzietà e imparzialità.

Art.4 – Durante lo svolgimento delle proprie funzioni, ogni giudice deve indossare il cartellino e non allontanarsi dal pannello di giuria. Durante le fasi di pausa, riscaldamento, e tutte le situazioni in cui non è chiamato al lavoro di giuria, il giudice può allontanarsi dal pannello solamente dopo averlo comunicato al Presidente di Giuria ed aver riposto il cartellino sulla propria postazione del pannello. Se il Presidente di Giuria ha necessità di allontanarsi dal pannello dovrà comunicarlo a tutti i giudici del tavolo e lasciare il cartellino sulla propria postazione.

Art.5 – Quando il giudice si allontana dal pannello di giuria deve astenersi da ogni comunicazione (verbale, messaggistica, telefonica) riguardante lo svolgimento del proprio lavoro e di quello dei colleghi. È vietata ogni tipo di comunicazione riguardante l'andamento della competizione con ogni soggetto appartenente ad una società in gara: atleta, istruttore, familiare.

Art.6 – In caso necessità, è possibile che un giudice effettui assistenza agli atleti durante la fase di riscaldamento: affinché il giudice possa salire in pedana con tale scopo, deve necessariamente comunicarlo, motivando la necessità di assistenza per determinati atleti, al Presidente di Giuria: quest'ultimo, acconsentirà al giudice di effettuare assistenza, e gli ricorderà di lasciare il cartellino sulla propria postazione del pannello giuria prima di avvicinarsi alla pedana. Se il Presidente di Giuria stesso, ha necessità di effettuare l'assistenza, dovrà comunicarlo all'intero pannello di giuria e lasciare il cartellino sulla propria postazione. Ogni giudice ha il dovere di limitare, ogni qualvolta possibile, l'ingresso in campo gara per l'assistenza agli atleti.

Art. 7 – È vietato l'uso del telefono cellulare (e di ogni dispositivo atto ad effettuare comunicazioni di ogni tipo) durante la competizione. Il giudice deve comunicare al Presidente di giuria della necessità di utilizzarlo per motivi personali. Se il Presidente di Giuria ha necessità di utilizzarlo per motivi personali, dovrà comunicarlo all'intero pannello di giuria. In nessun caso è previsto l'utilizzo del telefono cellulare in sostituzione del cronometro.

Art.8 – Dopo aver valutato ogni esercizio, i giudici di esecuzione (EJ) e i giudici all’artistico (AJ) indicheranno la propria valutazione su un documento che consegneranno piegato al Presidente di Giuria. Nessun giudice, se non il Presidente di Giuria, può aprire il documento per controllare il punteggio.

Art.9 – Il Presidente di giuria controlla i punteggi di esecuzione e di artistico, verifica l’operato dei giudici alla difficoltà e consegna ai computisti la scheda gara e i punteggi dei giudici di esecuzione e di artistico.

Art.10 – Se i punteggi dei giudici all’esecuzione, o di quelli dell’artistico, non rispettano gli scarti prestabiliti dal regolamento, allora chiamerà i giudici in questione ad avvicinarsi per verificare l’andamento degli esercizi e li intima di riconsiderare i punteggi nei casi previsti da regolamento. Il Presidente di giuria non cambia il punteggio di alcun giudice: ha invece la possibilità di intimare il giudice a riconsiderarlo: il giudice che ha emesso il punteggio lo riconsidererà e potrà modificarlo.

Art. 10bis - Solamente i giudici alla difficoltà (DJ) hanno la possibilità di discutere dell’esercizio per le variazioni dei valori degli elementi, le penalità di tempo, la revisione del valore di difficoltà.

Art. 11 – Ogni giudice è tenuto esclusivamente allo svolgimento delle proprie funzioni. Nessun giudice, se non nei casi e nei modi previsti agli articoli precedenti, può discutere con altro giudice del proprio punteggio o di quello di altri.

Art.11.bis – Alla fine della competizione, prima della premiazione, è dovere di ogni giudice controllare tutti i propri punteggi, firmando la classifica redatta al tavolo dei computisti. Una volta terminato il controllo e firmata la classifica, ogni giudice consegna i propri fogli di valutazione al Presidente di giuria: questi saranno allegati alle schede gara e ai documenti con i punteggi da parte del Presidente.

Art. 12 - Le sanzioni possono essere comminate dal Presidente di Giuria e dai membri del gruppo di lavoro che si trovano in giuria. I giudici che violano gli articoli precedenti incorrono nelle sanzioni di seguito elencate e con tale ordine salvo eccezioni

- Cartellino giallo: richiamo verbale
- Cartellino rosso: richiamo in forma scritta e allontanamento dal tavolo di giuria (se presenti altri giudici in campo gara si possono convocare in via straordinaria da parte del Presidente di giuria, altrimenti il pannello continuerà il proprio lavoro sotto organico).