

PROGRAMMA TECNICO e REGOLAMENTO

UISpiù

(ACROBATICA - progetto sull'inclusione)

(Settembre 2021)

Il regolamento applicativo e le linee guida generali sono quelle dell'UISP Nazionale e della disciplina di riferimento acrobatica.

Il programma tecnico (Acrobatica) e gli entrano in vigore da Gennaio 2022 e prevede:

- a) *Un programma Unificato femminile e maschile
(VOLTEGGIO, PARALLELE o BACCHETTA, SUOLO 1, SUOLO 2)*
- b) *Un programma riservato agli atleti con disabilità motorie (in carrozzina) in coppia con relativo partner*

CLASSIFICA:

- 1) *Una classifica Concorso individuale (somma di tutti gli attrezzi) suddivisa per livello*
- 2) *Una classifica Concorso di specialità (premiazione per attrezzo, min. 2) suddivisa per livello*
- 3) *Una classifica di società (somma dei migliori 2 punteggi sui migliori 2 attrezzi)*

LIVELLI:

ALLIEVE (8- 12 anni compiuti)
JUNIOR (13- 18 anni compiuti)
SENIOR (19- 25 anni)
OVER (dai 26 anni in poi)

Anni di nascita 2014–2013-2012-2011-2010
Anni di nascita 2009-2008-2007-2006-2005-2004
Anni di nascita 2003-2002-2001-2000-1999-1998-1997
Anni di nascita 1996 e prec.

NORME GENERALI e PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Gli atleti

Gli atleti possono partecipare alle gare dal compimento dell'8 anno di età e se in regola con la certificazione medica prevista.

- ❖ Atleti (giovani o adulti) con disabilità motorie
- ❖ Non è richiesto nessun requisito di abilità minimo per poter accedere ai programmi tecnici
- ❖ Compimento 8 anni di età
- ❖ Gli atleti partecipanti alle gare devono essere tesserati all'UISP per l'anno sportivo in corso (tesseramento come atleta agonista)
- ❖ Ai Campionati UISP, possono partecipare anche gli atleti tesserati in altri Enti e Federazioni Sportive, purché in possesso di tessera UISP e nel rispetto delle norme e dei regolamenti stabiliti dall'UISP stesso.
- ❖ I Programmi Tecnici sono quelli stabiliti dalla UISP. Per tutto ciò non specificato si deve far riferimento al Regolamento Uisp GAF oppure al Codice Internazionale dei Punteggi FGI GAF 2017/2020 con le successive variazioni.
- ❖ Gli atleti che svolgono attività competitiva possono gareggiare in tutte le fasi previste dal Campionato Nazionale UISP di Ginnastica Artistica (Fase 1, Fase2), a partire dagli 8 (otto) anni compiuti e in regola con certificato medico di idoneità all'attività agonistica, nelle rispettive categorie Allieve, Junior, Senior e Over previste dal programma.
- ❖ Abbigliamento di gara:
 - a) i ginnasti possono indossare il costume a canottiera e pantaloni lunghi o corti da ginnastica, oppure una t-shirt a maniche corte infilata nei calzoncini. Possono gareggiare con le calze, con le scarpette da ginnastica o a piedi nudi.
 - b) le ginnaste indosseranno un body con maniche lunghe corte o senza maniche, oppure una t-shirt a maniche corte infilata nei calzoncini. Possono gareggiare con le calze, con le scarpette da ginnastica o a piedi nudi.

Per tutto quello non specificato, fare riferimento al Programma Tecnico Nazionale UISP della disciplina di riferimento

Gli allenatori

Gli allenatori per essere abilitati devono aver seguito il processo formativo

- ❖ Età minima anni 18
- ❖ Tesseramento Uisp a.s. in corso di validità
- ❖ Già in possesso di qualifica tecnica prevista dall'UISP (minimo OS)
+
Corso di Aggiornamento UISP **oppure** avere esperienza nel mondo della disabilità come educatore
- ❖ Può chiedere chiarimenti sulla nota D tramite richiesta sull' apposito modulo al PdG
- ❖ L'allenatore deve conoscere il Programma Tecnico e il Regolamento Uisp della disciplina
- ❖ E' l'unico responsabile della sicurezza dei propri ginnasti
- ❖ L'allenatore ha l'obbligo di rimanere nei pressi dell'attrezzo senza ostacolare la visuale dei giudici
- ❖ Non devono mai incoraggiare i propri ginnasti ad eseguire elementi con difficoltà al di sopra delle loro abilità
- ❖ Devono attenersi ai principi di sportività e correttezza riferibili all'attività sportiva e cooperare attivamente alla ordinata e civile convivenza sportiva durante le manifestazioni.

Per tutto quello non specificato, fare riferimento al Programma Tecnico Nazionale UISP della disciplina di riferimento

La Giuria

I Giudici per essere abilitati devono essere inseriti nell'albo formazione UISP ed essere in possesso della qualifica di Giudice 2° livello Uisp (tutte le cat). Devono inoltre aver preso parte al corso di aggiornamento UISP oppure avere esperienza nel mondo della disabilità come educatore

- ❖ Età minima anni 18
- ❖ Deve essere in possesso della tessera UISP dell'anno sportivo in corso
- ❖ Deve conoscere il Programma Tecnico e il Regolamento Uisp della disciplina
- ❖ Deve prepararsi a giudicare ogni attrezzo, valutare ogni esercizio accuratamente
- ❖ Deve partecipare alla riunione di giuria ed essere presente 30' prima dell'inizio
- ❖ Deve indossare un abbigliamento adeguato (camicia o maglietta colore bianco, pantaloni o gonna colore blu o nero)
- ❖ E' vietato comunicare il proprio punteggio ad altre persone che non siano il Presidente di Giuria e/o il Giudice allo stesso attrezzo né prima né dopo la lettura della classifica.
- ❖ E' vietato abbandonare la gara se non per gravi motivi
- ❖ Ogni giudice è l'unico e solo responsabile del proprio punteggio.
- ❖ Tutti i giudici devono operare in maniera professionale ed imparziale e conformarsi all'etica sportiva.

La Giuria è composta in:

- a) Giuria Superiore (GS)
- b) Presidente di Giuria (PDG)
- c) Giuria all'attrezzo (Giudice D – Nota D e Giudice E - Nota E)
- d) Giudice Cronometrista (quando previsto)

Per tutto quello non specificato, fare riferimento al Programma Tecnico Nazionale UISP della disciplina di riferimento

GENERALITA'

Per la partecipazione alla fase Nazionale, non sono previste gare preliminari/di accesso durante l'anno sportivo, tutti gli atleti indipendentemente dalla loro partecipazione o meno a gare di livello regionale, saranno ammessi al Campionato Nazionale.

Nelle regioni in cui non si disputa la Fase Regionale (Fase – 1) del Campionato, per mancanza di giudici oppure perché solo poche società aderiscono ai programmi, è concessa la possibilità di gareggiare in una regione vicina (dietro autorizzazione che deve essere richiesta al Nazionale)

Le gare di fase nazionale, sono incluse all'interno del campionato della disciplina di riferimento.

A livello sperimentale, lo stesso atleta può partecipare al campionato previsto da più di una disciplina. Il codice di tesseramento è 22D

Per le ginnaste che durante l'anno sportivo passano da una Società UISP ad un'altra Società UISP, per la classifica fa fede il nome della ginnasta ed i dati anagrafici. In caso di certificazione non veritiera la Commissione Disciplinare prenderà provvedimenti

All'atto dell'emissione del presente documento, si prevede il rispetto dei Protocolli Uisp emanati per contrastare il Covid-19

Attrezzatura di gara

Non ci sono specifiche tecniche sul suolo del corpo libero. E' sufficiente segnalare a terra (in maniera ben visibile) la postazione di partenza e arrivo

E' concesso l'utilizzo di eventuali supporti supplementare (senza penalità) per la sicurezza e la salvaguardia degli atleti

Per tutti i livelli

Gli allenatori devono decidere in quale livello di gare inserire i loro atleti. Gli atleti devono essere in grado di eseguire in sicurezza tutte le difficoltà del livello prescelto.

Gli atleti devono eseguire gli elementi così come descritti nelle tabelle del programma, è vietato eseguire gli elementi inseriti in una categoria differente rispetto a quella in cui ci si è iscritti.

Nel Concorso Individuale, gli atleti devono gareggiare su tutti gli attrezzi.

Se un atleta iscritto al Concorso Individuale non riceve punteggio in qualche attrezzo, verrà inserito nel Concorso di Specialità.

L'allenatore è l'unico responsabile della sicurezza dei propri ginnasti. Non deve mai incoraggiarli ad eseguire elementi con difficoltà al di sopra delle loro abilità

La presenza dell'allenatore sul podio (nelle vicinanze) per l'assistenza è obbligatoria in ogni momento della competizione a salvaguardia della sicurezza dei ginnasti.

Il programma tecnico si avvale dell'ausilio di supporti video per facilitarne la comprensione del contenuto. I supporti visivi come illustrazioni o altro materiale sono solo di ausilio.

In caso di differenza tra il testo ed il video, farà fede il testo scritto.

Il valore dell'esercizio

(il calcolo della Nota di Partenza e le penalità di esecuzione)

Possano essere impegnati da 1 a 2 giudici per ogni attrezzo.

Nel caso di doppia giuria all'attrezzo, il punteggio finale è dato dalla somma del punteggio finale di ogni singolo giudice.

Non sono previste norme sugli scarti del Punteggio.

La giuria valuta

- 1- che l'esercizio sia completo in tutte le sue richieste, come da programma (Nota D)
- 2- la corretta esecuzione degli elementi, applicando (se necessario) le penalità previste (Nota E)

Il punteggio finale è dato dal Valore di Partenza (Nota D) sottratte le Penalità di esecuzione (Nota E) e Penalità Neutre:

NOTA D — NOTA E = PUNTEGGIO FINALE

LA NOTA D

(valore di partenza)

Qualora l'esercizio risultasse completo in tutte le richieste (quando la/il ginnasta esegue tutti gli elementi previsti dal programma) il valore massimo di partenza dell'esercizio è di **p. 10,00** + eventuale Bonus.

Per ogni elemento mancante la detrazione è di p. – 0,50

LA NOTA E

(penalità di esecuzione)

Le penalità di esecuzione sono applicate per ogni singolo elemento e riguardano:

- braccia e gambe piegate (penalizzato ogni volta)
- perdita equilibrio (penalizzato ogni volta)
- posizione scorrette delle mani e delle braccia (penalizzato ogni volta)
- ampiezza nei movimenti

Le penalità di esecuzione si riassumono in Piccoli, Medi e Grandi Falli di esecuzione:

Piccolo errore	Medio errore	Grande Errore	Cadute dall'attrezzo e/o sull'attrezzo
P. 0,10 (o.v.)	p. 0.30 (o.v.)	p. 0.50 (o.v.)	p. 1.00 (o.v.)

PENALITA' NEUTRE

Le penalità neutre si detraggono dal Valore di Partenza (Nota D) come le penalità di esecuzione, si tratta di falli inquadriati come medio errore, non possono superare **p. 1,50** e riguardano:

	Medio Errore
Descrizione Fallo:	p. 0.30 (o.v.)
Abbigliamento non adeguato	X
Comportamento indisciplinato o antisportivo	X
Errori di presentazione ai giudici prima oppure dopo gli esercizi	X
Non partire entro 30 " dal segnale del giudice	X
Ritardare la competizione per altri ingiustificati motivi	X

In caso di disabilità specifica, ogni eventuale richiesta da parte dell'allenatore prima della gara, sarà accolta.

NOTA: per quanto non riportato sul presente documento si fa riferimento al CdP FIG GAF 2017-2020 (tabella dei Falli Generali e delle Penalità specifiche + N.L.) e al Programma Tecnico Nazionale UISP della disciplina di riferimento

PROGRAMMA TECNICO

CATEGORIA	VOLTEGGIO Max 3 rincorse (vale il migliore)	BACCHETTA con 2 mani	STRISCIA 1	STRISCIA 2
<p style="text-align: center;">ATLETI IN CARROZZINA</p> <p><i>Programma Unificato Maschile e Femminile</i></p>	<p>Spingere in avanti lentamente o con leggera rincorsa la carrozzina per 12 mt</p> <p>All'arrivo, l'atleta batte le mani</p>	<p>Spingere in avanti lentamente la carrozzina per 12 mt</p> <p>durante il percorso, impugnando una bacchetta, l'atleta deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alzare e abbassare le braccia, <p>All'arrivo l'atleta posa la bacchetta e batte le mani</p>	<p>Spingere in avanti lentamente la carrozzina per 12mt,</p> <p>durante il percorso l'atleta deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tenere le braccia fuori, • piegare e distendere le braccia <p>Al termine, l'atleta batte le mani</p>	<p>Spingere in direzioni differenti lentamente la carrozzina per 12 mt</p> <p>durante il percorso l'atleta deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alzare e abbassare la testa (2 v.) • Alzare e abbassare le braccia (2v.) • Elevare le braccia in fuori (2 v.) <p>All'arrivo l'atleta batte le mani</p>
Bonus	<p>p. 0,50</p> <p>se all'arrivo l'atleta chinandosi in avanti, passa sotto ad una cordicella</p>	<p>p. 0,50</p> <p>per l' esecuzione di 2 percorsi completi (andata e ritorno)</p>	<p>p. 0,50</p> <p>per l'esecuzione di 2 percorsi completi (a/r) eseguendo tutti i movimenti</p>	<p>p. 0,50</p> <p>per l'esecuzione di 2 percorsi complete (a/r) eseguendo tutti i movimenti</p>