

TROFEO GYMTEAM 2010

(1[^]/2[^] e 3[^]/4[^] fascia)

PUNTEGGIO MASSIMO PER CIASCUNA ATTIVITA'	
COLLETTIVO A CORPO LIBERO	p. 10,00
MINITRAMPOLINO	p. 10,00
PROGRESSIONE ACROBATICA AL SUOLO	p. 10,00

ESERCIZIO COLLETTIVO A CORPO LIBERO

Coreografia libera della durata da 1'00" a 1'30" con elementi richiesti. Indipendentemente dal numero dei componenti della squadra (4/7) il punteggio di partenza dell'esercizio collettivo a corpo libero è sempre di p. 10,00 in quanto si giudica il "team" come se fosse un'unica entità ed è così suddiviso:

COMPOSIZIONE (per tutte le fasce d'età)	max p. 3,20
Penalizzazioni generali così suddivise:	max p. 2,20
- Logicità nei Collegamenti	Fino a p. 0,50
- Corrispondenza tra Musica e Movimento	Fino a p. 0,50
- Movimenti su vari Livelli di Lavoro (in volo, in piedi, al suolo)	p. 0,10 per livello (max 0,30)
- Utilizzo dello Spazio (5 aree)	p. 0,10 per area (max 0,50)
- Variazioni di Ritmo	p. 0,20
- Espressività	Fino a p. 0,20
Penalizzazioni specifiche così suddivise:	p. 1,00
- 2 Collaborazioni (esclusa quella iniziale e finale)	p. 0,30 per Collab. (max 0,60)
- 4 Formazioni (esclusa quella iniziale e finale)	p. 0,40
Nota: le Penalizzazioni relative alle 4 Formazioni non sono intese "fino a", infatti se manca anche una sola Formazione si detrae l'intero valore di p. 0,40.	
DIFFICOLTA' (1 [^] /2 [^] fascia)	max p. 1,20
Giri (2 differenti)	max p. 0,40
Salto artistico (2 differenti)	max p. 0,40
Equilibri (2 differenti)	max p. 0,40
DIFFICOLTA' (3 [^] /4 [^] fascia)	max p. 2,40
Giri (2 differenti)	max p. 0,80
Salto artistico (2 differenti)	max p. 0,80
Equilibri (2 differenti)	max p. 0,80
ESECUZIONE (1 [^] /2 [^] fascia)	max p. 5,60
ESECUZIONE (3 [^] /4 [^] fascia)	max p. 4,40

Nell'Esecuzione è valutata la tecnica esecutiva degli elementi e dei movimenti scelti, ricordando che ciascun elemento deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta.

Le Difficoltà obbligatorie saranno assegnate, nella voce "Difficoltà", solo se eseguite ciascuna dalla maggioranza dei componenti la squadra (Esempio: in una squadra di 4 ginnasti, almeno da 3; in una squadra da 5 ginnasti, almeno da 3).

Per ciascuna Difficoltà mancante o non assegnata sarà assegnata una Penalità Aggiuntiva di p. 0,50 da detrarre dalla voce Esecuzione.

• Penalità per la squadra:

- esecuzione non contemporanea degli elementi imposti (dopo che i compagni hanno già eseguito l'elemento)
- elementi non eseguiti dalla maggioranza dei componenti
- elementi non riconosciuti

In tutti i casi sopra descrittiI.V. dell'elemento tecnico (destratto dalle Difficoltà) + una Penalità Aggiuntiva di p. 0,50 (destratta dall'Esecuzione).

Nota: si ricorda che ciascun elemento tecnico imposto deve essere eseguito da tutti i componenti la rappresentativa.

Il punteggio ottenuto sarà arrotondato alla seconda cifra decimale (con valore millesimale da 0 a 4 per difetto, da 5 a 9 per eccesso).

Per esempio: punteggio 8,743 = 8,74 oppure 8,767 = 8,78

MINITRAMPOLINO

Per il Minitrampolino l'Ondata è costituita dalla successione dei 3 salti che i 3 ginnasti eseguono (un ginnasta parte entro l'arrivo del compagno che lo precede).

La prova al Minitrampolino è costituita da 3 Ondate per un totale di 9 salti.

Ad ogni Ondata è attribuito un punteggio max di p. 10,00 così ottenuto:

COMPOSIZIONE (per tutte le fasce d'età)	max p. 2,00
- Variazione degli elementi nell'Ondata	p. 0,50
- Ondata non conforme alle richieste tecniche	p. 0,50
- Scelta di elementi corrispondenti alla maturità e abilità del ginnasta	p. 0,50
- Intensificazione nell'Ondata	p. 0,50

DIFFICOLTA' (1 [^] /2 [^] fascia)	max p. 2,60
Il valore della difficoltà per ciascuna Ondata è dato dalla somma del valore dei 3 salti diviso 3.	
- Esempio di attribuzione della voce Difficoltà: I 3 ginnasti effettuano 3 salti di una Ondata, es.: il primo ha valore 1,8, il secondo ha valore 1,9, il terzo ha valore 2,0; quindi (1,8+1,9+2,0) : 3 = 1,9 valore Difficoltà dell'Ondata	

DIFFICOLTA' (3 [^] /4 [^] fascia)	max p. 3,00
Il valore della difficoltà per ciascuna Ondata è dato dalla somma del valore dei 3 salti diviso 3.	
- Esempio di attribuzione della voce Difficoltà: I 3 ginnasti effettuano 3 salti di una Ondata, es.: il primo ha valore 1,8, il secondo ha valore 2,0, il terzo ha valore 2,4; quindi (1,8+2,0+2,4) : 3 = 2,066 = 2,07 valore difficoltà dell'ondata	

ESECUZIONE (1 [^] /2 [^] fascia)	max p. 5,40
--	-------------

ESECUZIONE (3 [^] /4 [^] fascia)	max p. 5,00
--	-------------

Nota: Nell'esecuzione è valutata la tecnica esecutiva degli elementi e dei movimenti scelti, ricordando che ciascun elemento deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta.

NOTE SUL MINITRAMPOLINO:

1. Il punteggio ottenuto in ogni Ondata potrà avere anche fino a 3 cifre decimali ma il Punteggio Finale sarà arrotondato alla seconda cifra decimale (con valore centesimale da 0 a 4 per difetto, da 5 per eccesso).
 - Esempio 1: punteggio di una Ondata di 8,744 = rimane 8,744
 - Esempio 2: punteggio Finale (ottenuto dalla media delle 3 Ondate) di 8,744 = 8,74.
2. Per facilitare il lavoro delle giurie gli elementi scelti per il programma "Gymteam" dovranno essere descritti sulla apposita scheda di dichiarazione anche con rispettivo codice e valore.

PROGRESSIONI ACROBATICHE AL SUOLO

3. L'arrivo dai salti non stoppati ma comunque considerato in equilibrio non è penalizzato anche se presenta più passi per liberare velocemente la zona di arrivo.
4. **Variazione degli elementi nell'Ondata:**
la Variazione è assegnata obbligatoriamente alla 1^a Ondata, mentre nella 2^a e 3^a Ondata la si assegna solo nel caso in cui nella stessa Ondata sono eseguiti 3 salti diversi (indipendentemente da loro valore).
Gli elementi tecnici diversi ma appartenenti alla stessa cella (con stesso codice) sono considerati uguali.
- Esempio: MT5 "Salto carpio (anche con ½ giro)" se eseguito nella 2^a Ondata dal 1° ginnasta senza ½ giro e dal 2° ginnasta con ½ giro è considerato salto uguale e quindi in questo caso non sarà assegnata la Variazione.
5. **Intensificazione nell' Ondata**
Si intende un aumento progressivo del valore della difficoltà dei salti o l'esecuzione di 3 salti aventi tutti valore massimo: se c'è viene attribuito il valore di interi p. 0,50, se non c'è non è attribuito.
- Esempi di attribuzione dell'intensificazione in una Ondata: 1,8-2,0-2,4 oppure 1,8-2,0-2,0 oppure 1,8-1,8-2,0 oppure 3,0-3,0-3,0 (in 3^a/4^a fascia), oppure 2,6-2,6-2,6 (in 1^a/2^a fascia).
- Esempi di mancata attribuzione dell'intensificazione: 1,8-2,4-2,0 oppure 2,4-2,0-1,8 oppure 3,0-3,0-2,0.
6. Ad ogni ginnasta che parte, per la sua progressione, quando il compagno precedente ha già terminato la propria p. 0,10 di penalità per ogni Ondata (da detrarre dall'Esecuzione).
Si intende terminata la progressione di un ginnasta quando lo stesso posa i piedi al suolo nell'esecuzione dell'ultimo elemento tecnico.
7. Tecnico accompagnatore non vicino al Minirampolino, pronto ad intervenire in caso di necessità, p. 1,00 per Ondata (da detrarre dall'Esecuzione) indipendentemente se l'allenatore non è presente al 1°, 2° e/o 3° salto.
8. Per Tsukahara si intende: un primo salto giro con ½ o più avvitamenti seguito da un secondo salto giro con o senza avvitamenti nella parte finale. Esempi:
- Salto giro avanti con ½ avvitamento + Salto giro indietro
- Salto giro avanti con 1 avvitamento + Salto giro avanti
- ½ avvitamento + Salto giro indietro con ½ avvitamento + Salto giro avanti
9. La mancanza anche di un solo elemento tecnico richiesto (perché non eseguito o non riconosciuto) per ciascuna Ondata comporta la mancata assegnazione della eventuale Variazione e Intensificazione in quanto queste sono assegnate in riferimento ai 3 Salti per il Minitrampolino oltre naturalmente alla mancata assegnazione dell'elemento in sé.

Nella Progressione Acrobatica l'**Ondata** è costituita dalla successione di **3 Serie di 3 elementi** (la Serie è costituita dai 3 elementi eseguiti da ciascun ginnasta e scelti nell'allegato n. 2), per un totale di **9 elementi** per ciascuna Ondata.

Ad ogni **Ondata** è attribuito un punteggio max di p. 10,00 così ottenuto:

COMPOSIZIONE (per tutte le fasce d'età)	p. 2,00
- Variazione degli elementi nell'Ondata	p. 0,50
- Ondata conforme alle richieste tecniche	p. 0,50
- Scelta di elementi corrispondenti alla maturità e abilità del ginnasta	p. 0,50
- Intensificazione nell'Ondata	p. 0,50

DIFFICOLTA' (1 ^a /2 ^a fascia)	max p. 2,70
In ogni Serie di 3 elementi (scelti nell'allegato n. 3) è considerato, per la voce Difficoltà, l'elemento con valore più alto. Il valore Difficoltà per ciascuna Ondata è dato dalla somma dei 3 elementi di valore più alto di ciascuna Serie diviso 3 arrotondato alla 3 ^a cifra decimale (arrotondato da 0 a 5 per difetto, da 6 a 9 per eccesso). - Esempi di attribuzione del valore Difficoltà in una ipotetica Ondata: Valore degli elementi del ginnasta n. 1: 0,8-0,8-1,3 Valore degli elementi del ginnasta n. 2: 0,8-0,8-1,3 Valore degli elementi del ginnasta n. 3: 1,0-1,8-2,0 Nel calcolo dell'intensificazione di questa Ondata si prendono in considerazione i valori in grassetto (1,3+1,3+2,0) : 3 = 1,533333 = 1,533	

DIFFICOLTA' (3 ^a /4 ^a fascia)	max p. 3,00
Il calcolo è identico all'esempio riportato sopra	

ESECUZIONE (1 ^a /2 ^a fascia)	p. 5,30
---	----------------

ESECUZIONE (3 ^a /4 ^a fascia)	p. 5,00
Nell'esecuzione viene valutata la tecnica esecutiva degli elementi e dei movimenti scelti, ricordando che ciascun elemento deve essere eseguito in maniera definita, precisa e corretta.	

Il **Punteggio finale**, per la progressione acrobatica al suolo, è ottenuto dalla media (arrotondata alla seconda cifra decimale) dei punteggi delle tre Ondate: il punteggio max che ciascun team può raggiungere è di **p. 10,00**.

- Esempio: prima Ondata p. 8,1; seconda Ondata p. 6,833; terza Ondata p. 7,85; quindi (8,1+6,833+7,85):3=7,594 che arrotondato alla 2^a cifra decimale risulta p. 7,59 punteggio finale del team.

Nota: Per ogni elemento tecnico non eseguito o non riconosciuto saranno detratti p. 1,00 dal punteggio dell'Ondata in cui è rilevata la mancanza.

NOTE SULLE PROGRESSIONI ACROBATICHE AL SUOLO:

1. Il punteggio ottenuto in ogni Ondata potrà avere anche fino a 3 cifre decimali ma quello finale sarà arrotondato alla seconda cifra decimale (con valore millesimale da 0 a 4 per difetto, da 5 per eccesso).
- Esempio 1: punteggio di una Ondata di 8,744 = rimane 8,744
- Esempio 2: punteggio finale (ottenuto dalla media delle 3 Ondate) di 8,744 = 8,74.
2. Per facilitare il lavoro delle giurie gli elementi scelti per il programma "Gymteam" dovranno essere descritti sulla apposita scheda di dichiarazione anche con rispettivo codice e valore.
3. L'arrivo dall'ultimo elemento di ciascuna Serie, non stoppato ma comunque considerato in equilibrio, non è penalizzato anche se presenta più passi per liberare velocemente la zona di arrivo
4. Non sono consentiti passi intermedi e/o altri elementi che possa-

no interrompere la Serie (es.: mezzo giro, rincorsa, ecc...). Ciascun passo intermedio o elemento che possa interrompere la continuità della Serie o sostituisce un elemento e il suo successivo sarà penalizzato p. 0,30 come facilitazione, detratto dalla voce Esecuzione.

Ad ogni elemento tecnico che termina fronte verso la direzione di lavoro dovrà seguire un elemento tecnico in avanti.

Ad ogni elemento tecnico che termina spalle verso la direzione di lavoro dovrà seguire un elemento indietro.

Si ricorda che la Rondata e la Ruota con partenza frontale sono considerati elementi in avanti mentre la Ruota con partenza laterale potrà essere considerata indifferentemente elemento in avanti o indietro.

5. E' consentito iniziare la Serie dalla verticale per eseguire il flic-flac in quanto la courbette sostituisce la rincorsa (che è inoltre consentita eventualmente solo per eseguire il primo elemento di ciascuna Serie).
6. La direzione di lavoro deve essere sempre unica per tutta la squadra verso il termine della striscia.
7. Nulla vieta di eseguire 1/2 giro se si arriva, al termine della propria Serie, da un elemento che termina fronte avanti, per unirsi ai compagni o tornare alla partenza
8. **Variazione degli elementi nell'Ondata**

La Variazione è assegnata comunque alla 1^a Ondata, invece nella 2^a e 3^a Ondata è attribuita se le tre Serie della stessa Ondata sono costruite con elementi completamente diversi tra loro o anche con uno più elementi uguali (tra le Serie) ma disposti in maniera cronologicamente diversa. Per "elementi diversi" si intendono indipendentemente dal loro valore (quindi di celle diverse) e facendo sempre riferimento alla diversità spiegata nell'esempio al Minitrampolino.

- Esempio Variazione assegnata alla 2^a Ondata:

1^a Serie: T1 – T5 – T3

2^a Serie: T1 – T3 – T5

3^a Serie: T3 – T5 – T1

In questo esempio si utilizzano gli stessi elementi per ogni Serie ma sistemati in ordine cronologicamente diverso.

Esempio Variazione assegnata alla 3^a Ondata

1^a Serie = Rondata + Flic Flac + Salto giro dietro raccolto (T15 – T21 – T27)

2^a Serie = Rondata + Flic Flac + Salto giro dietro carpio (T15 – T21 – T29)

3^a Serie = Rondata + Flic Flac + Salto giro dietro teso (T15 – T21 – T33)

In questo esempio l'ultimo elemento rende una Serie diversa dalle altre.

Nota: Nel caso in cui ci dovessero essere, anche in una sola Serie, due elementi uguali, l'Ondata risulta conforme alle esigenze tecniche ma non è assegnata la Variazione.

- Esempio della Nota nella 2^a Ondata in cui NON è assegnata la Variazione:

1^a Serie: T12 – T13 – T13 (ci sono 2 elementi T13)

2^a Serie: T1 – T9 – T10

3^a Serie: T6 – T12 – T13

9. Intensificazione nell'Ondata

Si prende in considerazione l'incremento del valore della difficoltà di ciascuna Serie considerando l'elemento con valore più alto di ciascuna di esse o l'esecuzione di 3 elementi aventi tutti valore massimo.

Esempi di attribuzione dell'intensificazione in una ipotetica Ondata:

- Esempio 1 (è attribuita l'Intensificazione)

Valore degli elementi del ginnasta n. 1: 0,8-1,3-1,0

Valore degli elementi del ginnasta n. 2: 1,3-1,0-1,0

Valore degli elementi del ginnasta n. 3: 1,0-1,3-1,8

- Esempio 2 (è attribuita l'Intensificazione)

Valore degli elementi del ginnasta n. 1: 0,8-1,0-1,3

Valore degli elementi del ginnasta n. 2: 0,8-1,0-1,3

Valore degli elementi del ginnasta n. 3: 1,0-1,3-1,8

- Esempio 3 (è attribuita l'Intensificazione)

Valore degli elementi del ginnasta n. 1: 0,8-1,0-1,3

Valore degli elementi del ginnasta n. 2: 0,8-1,0-1,8

Valore degli elementi del ginnasta n. 3: 1,0-1,3-1,8

- Esempio 4 (NON è attribuita l'Intensificazione)

Valore degli elementi del ginnasta n. 1: 0,8-1,8-1,0

Valore degli elementi del ginnasta n. 2: 1,3-1,0-1,0

Valore degli elementi del ginnasta n. 3: 1,0-1,3-1,8

Nel calcolo dell'intensificazione di questi esempi di Ondata si prendono in considerazione i valori in **grassetto**.

10. La mancanza anche di un solo elemento tecnico richiesto (perché non eseguito o non riconosciuto) per ciascuna Ondata comporta la mancata assegnazione della eventuale Variazione e Intensificazione in quanto queste sono assegnate in riferimento a 3 Serie da 3 elementi per la Corsia Acrobatica oltre naturalmente alla mancata assegnazione dell'elemento in sé.
11. Ad ogni ginnasta che parte, per la sua progressione, quando il compagno precedente ha già terminato la propria p. 0,10 di penalità (da detrarre dall'Esecuzione) per ogni Ondata. Si intende terminata la progressione di un ginnasta quando lo stesso posa i piedi al suolo nell'esecuzione dell'ultimo elemento tecnico.
12. Tecnico accompagnatore non vicino al Tumbling, pronto ad intervenire in caso di necessità, p. 1,00 per Ondata (da detrarre dall'Esecuzione) indipendentemente se l'allenatore non è presente al termine della 1^a, 2^a e/o 3^a Serie.

TABELLA RIASSUNTIVA

COLLETTIVO AL CORPO LIBERO				
Fasce d'età	Composizione	Difficoltà	Esecuzione	Totale
1 ^a /2 ^a	3,20	1,20	5,60	10,00
3 ^a /4 ^a		2,40	4,40	10,00
MINITRAMPOLINO				
Fasce d'età	Composizione	Difficoltà	Esecuzione	Totale
1 ^a /2 ^a	2,00	2,60	5,40	10,00
3 ^a /4 ^a		3,00	5,00	10,00
PROGRESSIONE ACROBATICA AL SUOLO				
Fasce d'età	Composizione	Difficoltà	Esecuzione	Totale
1 ^a /2 ^a	2,00	2,70	5,30	10,00
3 ^a /4 ^a		3,00	5,00	10,00