

GUIA DE AJUIZAMENTO

PARTE 1 – Interpretação das Regras

Nota: Estas interpretações foram efectuadas/decididas pelo Comité Técnico de Trampolins da FIG, para clarificação das regras dos Códigos de Pontuação. Em qualquer caso de divergência na apreciação das regras o Chefe do Painel de Juizes toma a decisão final. Os desenhos mostrados no anexo III servem como guias e não devem ser tomados à *letra*.

INTERPRETAÇÕES COMUNS A TRAMPOLIM, DUPLO MINI-TRAMPOLIM E TUMBLING

6. Vestuário

O cabelo deve estar o mais apanhado possível junto da cabeça. Cabelo solto é por risco próprio dos ginastas e pode resultar em interrupção de série, de acordo com a regra 16.1.4. do Código de Trampolim e 16.1.5. do Código de Tumbling.

14. Posições Requeridas

Considerações Gerais:

A determinação da posição corporal (engrupado, encarpado ou empranchado) pelos Juizes de Dificuldade, durante um elemento técnico, em termos gerais assume sempre a posição com menor dificuldade assumido durante a realização do elemento (empranchado é considerada a posição mais difícil e engrupado considerada a posição mais fácil). Em caso de mortais múltiplos, ver também a regra 15 deste Guia de Ajuizamento.

15. Repetições

Quando um elemento é realizado em diferentes posições corporais, dois factores devem ser considerados para a decisão se é ou não repetição – quantidade de mortais e quantidade de piruetas.

1 – Piruetas entre 0° - 180°

São permitidas 3 posições, se for efectuado pelo menos 270° de rotação transversal.

Exemplo:

¾ mortal atrás	(P = 0°	M = 270°)	3 posições possíveis
½ pirueta para de pé	(P = 180°	M = 90°)	1 posição possível
1 ¼ mortal frente ½ pirueta (barani ball out)	(P = 180	M = 450°)	3 posições possíveis

2 – Piruetas de 360° ou mais

São possíveis 3 posições, se for efectuado mais de 450° de rotação transversal

Exemplo:

1 ¼ mortal frente 1 ½ pirueta (rudy ball out)	(P = 540°	M = 450°)	1 posição possível
1/1 mortal atrás 1/1 pirueta (full)	(P = 360°)	M = 360°)	1 posição possível
2/1 mortal atrás 2/1 piruetas (full in full out)	(P = 720°	M = 720°)	3 posições possíveis

3 – Saltos Múltiplos

Em saltos múltiplos o ginasta pode apenas realizar uma posição em cada elemento: engrupado, encarpado ou empranchado (com exceção do Tumbling, regra 14.2.1.). Os Juízes de Dificuldade assumem a posição de menor dificuldade adoptada pelo ginasta.

Exemplo:

Barani out Triffis: se o primeiro mortal é encarpado e o segundo engrupado, então os juízes de dificuldade assumem que o elemento foi executado na posição engrupada.

Nota: Este critério (nº de mortais, nº de piruetas) aplica-se também para determinação de posição corporal na competição sincronizada.

Porque apenas uma posição é permitida para “1/2 pirueta para de pé”, um par pode realizar este elemento em posições diferentes sem ser considerado interrupção, no entanto num Barani são possíveis três posições, logo os parceiros têm que realizar o mesmo elemento, de outro modo é considerada interrupção de série de acordo com a regra 16.1.7. de Trampolim.

4 – Piruetas em diferentes fases dos mortais

Em mortais com 540° de rotação transversal ou menos, apenas uma fase é reconhecida e o elemento é considerado repetido se não respeitar os critérios descritos anteriormente.

Em mortais entre 630° e 900° de rotação, duas fases são reconhecidas, cedo e tarde (in e out) e estas são definidas pela divisão dos graus de rotação por dois.

Em mortais com mais de 900° é igual ao número de mortais, isto é, uma fase por cada mortal completo (360°).

Exemplos

1 ¼ mortal frente, vindo de dorsal (450°)	1 fase
2/1 mortal atrás (720°)	2 fases
3/1 mortal atrás (1080°)	3 fases (0-360, 360-720, 720-1080)

17.1. Aterrar com os dois pés

Aterrar com os dois pés significa aterrar com as solas/plantas dos pés.

Se um ginasta toca a lona/pista/zona/área com os pés durante a aterragem, mas não atinge a posição vertical com o tranco e usa as mãos para evitar a queda frontal; ou cai frontal, no mesmo movimento, o elemento não é avaliado. Não há dedução extra por queda.

O mesmo ocorre se o salto tiver demasiada rotação e o tronco nunca atingir uma posição vertical, mesmo que os pés toquem primeiro que ocorra uma queda para trás.

18.1. Dificuldade

Em caso de divergência entre os Juízes de Dificuldade, o Chefe do Painel de Juízes toma a decisão final.

20.13. Deveres do Chefe do Painel de Juízes

No caso de erros no cálculo das notas de execução ou dificuldade, um juiz, ginasta, treinador ou outro oficial, deve aproximar-se do Chefe do Painel de Juízes de uma forma correcta, antes do final do grupo e alertá-lo para o ocorrido.

21.3.1. Avaliação da Execução (forma, consistência de altura e controlo em cada elemento) 0,0 – 0,5 pts.

- Posição dos Braços 0.0 – 0.2 pts
- Posição das Pernas 0.0 – 0.3 pts
- Posições do Corpo 0.0 – 0.4 pts
- Perca de Altura 0.0 – 0.3 pts
- Abertura dos Mortais 0.0 – 0.3 pts
- Deslocamento Horizontal 0.0 – 0.3 pts

Nota: Em caso algum as deduções por má execução podem exceder os 0.5 pts por elemento.

INTERPRETAÇÕES AO CÓDIGO DE TRAMPOLIM

Geral

Apenas elementos que aterrem com os pés, sentados, ventral ou dorsal são avaliados.

16.1.2. Aterragem a um pé

O elemento que aterre a um pé não é contabilizado como elemento técnico e é considerada interrupção de série.

Esta regra apenas se aplica em contactos duplos com os pés. Se durante uma recepção ventral ou dorsal, os pés acidentalmente tocam a lona, isto não constitui interrupção.

21.3.2. Falta de estabilidade no/durante o último elemento

Se o ginasta não permanece imóvel e abandona o trampolim dentro dos três segundos de recepção, o Chefe do Painel de Juízes decide se foi por insegurança (0.0 – 0.6 pts) ou apenas por esquecimento (0.0 – 0.2 pts).

No caso de interrupção de série, as deduções por instabilidade apenas se aplicam após o ginasta parar de saltar (elemento técnico ou salto vertical/out bounce).

23.3.3. Não realização do mesmo movimento (out bounce ou permanecer parado)

No caso de um ginasta realizar uma paragem completa e imediata e o parceiro apenas pára parcialmente, isto não deve constituir contravenção ao disposto no código, uma vez que não é considerado out-bounce (regra 17.4)

INTERPRETAÇÕES AO CÓDIGO DE TUMBLING

18.1. Dificuldade

Um exemplo de Tabela de Dificuldade está descrito em anexo, bem como exemplos da forma de calcular a dificuldade de saltos múltiplos.

18.1.6. Dificuldade – mortais laterais

No cálculo do valor de dificuldade dos mortais laterais, não deve ser considerado qualquer valor para as piruetas, a não ser que sejam iguais ou superiores a 180°.

21.3.5. Zona de Recepção – definição

O exterior das linhas de marcação da pista de tumbling e da zona de recepção constituem o limite das zonas de execução. Se alguma parte do corpo toca for a destas linhas resulta na dedução respeitante às regras 21.3.2.6. ou 21.5.1..

INTERPRETAÇÕES AO CÓDIGO DE DUPLO MINI-TRAMPOLIM

Informações Gerais das zonas de mount e dismount:

- A zona de mount é definida pela área antes (sentido da corrida) da zona central de penalização.
- A zona de spotter/dismount é definida pela área depois (sentido da corrida) da zona central de penalização.

5.1., 5.2. e 16.1.8. Mount, Spotter e Dismount

- Um salto vertical de mount ou um elemento técnico de mount tem que partir da zona de mount e aterrar na zona de spotter/dismount.
- Um elemento de spotter tem que partir e aterrar na zona de spotter/dismount.
- Se algum destes elementos (mount ou spotter) não é executado na área correcta conforme descrito, a série é considerada nula (0.0 pts).
- Um elemento de dismount que não seja executado após um elemento de mount ou spotter não é considerado.

Exemplo:

Elementos de mount ou spotter executados correctamente de/para as áreas prescritas no Duplo Mini-Trampolim, são sempre considerados como elementos técnicos, com excepção do dismount no caso de aterrar em cima do Duplo Mini-Trampolim, aterrar a um pé ou ser um salto vertical.

16.1.6. Tocar o Duplo Mini-Trampolim

Devido à dimensão da lona do Duplo Mini-Trampolim, é possível que um ginasta toque em qualquer outra parte do aparelho que não a lona, com qualquer parte do corpo que não os pés – aplica-se a regra 21.4.4..

No entanto, se uma parte dos pés aterra fora da lona (protecção, almofadas) constitui uma interrupção de acordo com a regra 16.1.6..

21.4.5. Exemplos

Se um ginasta aterra com os dois pés na zona de recepção a dá passos, os juízes de execução deduzem de acordo com a regra 21.3.2.1.. Se um ou dois pés tocam fora da zona de recepção, há uma dedução adicional de 0.1 pts de acordo com a regra 21.4.5..

Se após a recepção com os dois pés, um ginasta cai dorsal, os Juízes de Execução deduzem de acordo com a regra 21.3.2.5.. Se em resultado da queda, o ginasta toca fora da área de recepção, há uma dedução adicional de 0.1 pts de acordo com a regra 21.4.5..

Se um ginasta aterra do dismount com um ou os dois pés fora da zona de recepção, há uma dedução de acordo com a regra 21.3.2.4.. Se após esta recepção, o ginasta toca ou cai para o colchão, há uma dedução adicional de 0.1 pts de acordo com a regra 21.4.5..

Em nenhum caso as deduções de recepção podem exceder os 0.5 pts.

Parte 2 – Dificuldade de Tumbling

Cálculo de Dificuldade (exemplos)

Referente à regra 15

1ª Série

Rondada	Flic	Flic	Duplo A	Tempo	Flic	Tempo	Duplo B
0.2	0.2	0.2	2.8	0.5	0.2	0.5	2.4

2ª Série

Barani	Full	Flic	Flic	Duplo C	Tempo	Flic	Full in Full out A
0.8	0.9	0.2	0.2	0.0(rep)	0.5	0.2	4.4

Referente à regra 18.1.

Mortais Duplos

Full in (empranchado) Double Full out (empranchado)

primeiro mortal

valor de mortal 0.5

valor de pirueta 0.4
0.9

segundo mortal

valor de mortal 0.5

valor de pirueta 0.8
1.3

Total do elemento 2.2

Multiplicado por 2 4.4

+ valor de posição 0.8

Total: 5.2

Mortais triplos

Triplo Mortal atrás
(Emp., Emp., Eng.)

primeiro mortal

valor de mortal 0.5

segundo mortal

valor de mortal 0.5

terceiro mortal

valor de mortal 0.5

Total do elemento 1.5

Multiplicado por 3 4.5

+ valor de posição 0.6

Total 5.1

Valores de Dificuldade - TUMBLING (exemplos)

Posição Corporal / N° mortais	Simple	Duplos	Triplos
Engrupado	0.0	0.0	0.0
Encarpado	0.1	0.4	0.8
Empranchado	0.1	0.8	1.6
Empranchado / Encarpado	-	0.6	-
Empranchado / Engrupado / Engrupado	-	-	0.2
Empranchado / Empranchado / Engrupado	-	-	0.6
Empranchado / Encarpado / Encarpado	-	-	1.0
Empranchado / Empranchado / Encarpado	-	-	1.4

Elemento	Posição	Dificuldade
Round-Off (Rondad)		0.2
Handspring (Flic)		0.2
Whipback (Tempo)		0.5
Back ss	O	0.5
Back ss	<	0.6
Back ss	/	0.6
Front ss	O	0.6
Side ss	O	0.6
Front ss	<	0.7
Side ss	<	0.7
Back ½ twist		0.7
Barany	/	0.8
Back full		0.9
Front 1½ twist (Rudy)		1.2
Double-full		1.3
Triple-full		1.7
Double back	O	2.0
Double back	<	2.4
Double front	O	2.4
Double side	O	2.4
Half in	O	2.4
Double back	/ <	2.6
Half out	O	2.8
Double side	<	2.8
Double front	<	2.8

Elemento	Posição	Dificuldade
Half in	<	2.8
Full in	O	2.8
Double back	/	2.8
Half out	<	3.2
Full in	<	3.2
Full in Full out	O	3.6
Full in	/	3.6
Full in Full out	<	4.0
Full in Full out	/	4.4
Full in Double-full out	O	4.4
Triple back	O	4.5
Triple back	/ O O	4.7
Triple back	// O	5.1
Full in Double-full out	/	5.2
Triple back	<	5.3
Triple back	/ < <	5.5
Full in Triple	O	5.7
Triple back	// <	5.9
Half in Triple	<	5.9
Double-full in Double-full out	/	6.0
Triple back	/	6.1
Full in Triple	<	6.5
Quadruple back	O	8.0
Full Full Full	O	8.1

APENDICE I**TERMINOLOGIA FIG**

BACK	Mortal Atrás
FRONT	Mortal à Frente
BALL OUT	Mortal à frente partindo de dorsal
CODY	Mortal atrás partindo de ventral
FLIFFIS	Qualquer mortal duplo com piruetas
TRIFFIS	Qualquer mortal triplo com piruetas
QUADRIFISS	Qualquer mortal quadrúplo com piruetas
IN	Indica que as piruetas são realizadas na primeira parte do movimento/elemento.
OUT	Indica que as piruetas são realizadas na última parte do movimento/elemento.
MIDDLE	Indica que as piruetas são realizadas na parte do meio, do movimento/elemento.
BARANI	Mortal à frente com $\frac{1}{2}$ pirueta
HALF	Meia pirueta realizada num mortal múltiplo
FULL	Mortal atrás com uma pirueta
DOUBLE FULL	Mortal atrás com duas piruetas
TRIPLE FULL	Mortal atrás com três piruetas
RUDOLPH (RUDY)	Mortal à frente com $1\frac{1}{2}$ piruetas
RANDOLPH (RANDY)	Mortal à frente com $2\frac{1}{2}$ piruetas
ADOLPH	Mortal à frente com $3\frac{1}{2}$ piruetas

Examples:

<i>Nº mortais</i>	<i>Nº piruetas</i>	<i>Distribuição</i>	<i>Terminologia</i>
2	$\frac{1}{2}$	OUT	HALF OUT FLIFFIS
2	$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$	IN & OUT	HALF IN HALF OUT FLIFFIS
3	$1 + \frac{1}{2}$	MIDDLE & OUT	FULL MIDDLE HALF OUT TRIFFIS
2	$\frac{1}{2} + 1\frac{1}{2}$	IN & OUT	HALF IN RUDY OUT FLIFFIS





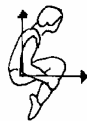








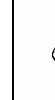





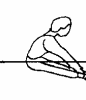

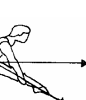




APENDICE II**SISTEMA NUMÉRICO FIG**

Apesar da FIG pretender conservar a terminologia normalmente utilizada para a descrição dos elementos técnicos, há Países que preferem a definição dos mesmos em sistema numérico, conforme se descreve seguidamente.

- O primeiro dígito descreve o número de quartos de mortal realizados (1/4).
- Os dígitos seguintes descrevem a distribuição e quantidade de meias piruetas realizadas em cada mortal.
- A forma do elemento é descrita usando um 'o' ou deixando em branco para engrupado; '<' para encarpado e '/' para empranchado.

Elemento	¼ mortal	½ piruetas		Posição	Dif.
Half out Triffis, tucked	12	-	-	1	1.6
Half in Rudy out, piked	8	1	3	<	1.6
Full in Half out, straight	8	2	1	/	1.5
Half in Rudy out, tucked	8	1	3		1.4
Double back, tucked	8				1.0
Half out, tucked	8	-	1		1.1
Rudy	4	3			0.8
Double-full	4	4			0.9
Half in 1 ¾ back, tucked	7	1			0.9
Half out double ball out, piked	9	-	1	<	1.4

APENDICE III

DEDUÇÕES	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
POSIÇÃO DO BRAÇOS <i>Princípios Gerais</i>						
POSIÇÃO ENGRUPADA Saltos e Mortais sem piruetas <i>Ângulo tronco/coxas</i>						
<i>Afastamento dos Joelhos</i>						
<i>Posição das mãos</i>						
POSIÇÃO ENCARPADA Saltos Verticais <i>Ângulo tronco/coxas</i>						
<i>Posição das pernas relativamente à horizontal</i>						
<i>Posição das mãos</i>						
Pernas Afastadas <i>Afastamento das Pernas</i>						

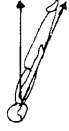
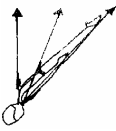
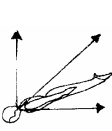
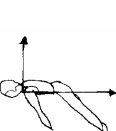


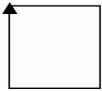
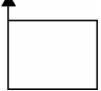
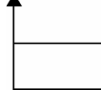

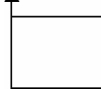
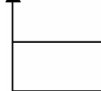


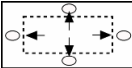
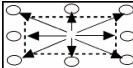
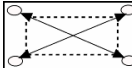
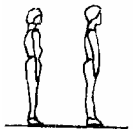

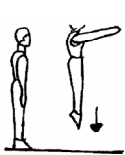
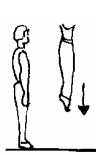
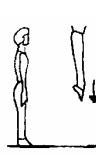
APPENDIX III

(Cont.)

Mortais sem Piruetas Ângulo tronco/pernas							
Mortais múltiplos com piruetas Ângulo tronco/pernas			> 135°				
POSIÇÃO EMPRANCHADA Mortais sem piruetas "Arqueamento" do corpo							
Mortais com piruetas "Arqueamento" do corpo							
POSIÇÃO EMPRANCHADA Mortais com piruetas Posição dos braços							
Posição da cabeça							
POSIÇÃO PUCK Mortais múltiplos com piruetas Ângulo tronco/coxas			> 120°				
SAÍDA DA LONA							

APPENDIX III

(Cont.)

<p>ABERTIRA DOS MORTAIS <i>Após a vertical</i></p>						
<p>ATERRAGEM <i>"Balanço" dos joelhos e pés</i></p>						
<p>PERCA DE ALTURA <i>Take-off a partir de pé</i></p>		 <p style="text-align: center;">3/4</p>	 <p style="text-align: center;">1/2</p>	 <p style="text-align: center;">1/4</p>		
<p><i>Take-offs a partir de ventral, dorsal ou sentado</i></p>	 <p style="text-align: center;">3/4</p>	 <p style="text-align: center;">1/2</p>	 <p style="text-align: center;">1/4</p>			
<p>INSEGURANÇA "TRAVEL" <i>Na lona</i></p>						
<p>SINCRONISMO <i>Diferença de aterragem entre os parceiros</i></p>	<p style="text-align: center;">0.0</p> 	<p style="text-align: center;">0.1</p> 	<p style="text-align: center;">0.2</p> 	<p style="text-align: center;">0.3</p> 	<p style="text-align: center;">0.4</p> 	<p style="text-align: center;">0.5</p> 