FEDERACIÓN INTERNACIONAL
DE GIMNASIA

FUNDADA EN 1881

2013 CÓDIGO DE PUNTUACIÓN

GIMNASIA EN TRAMPOLÍN

Aprobado por la Comisión Presidencial incluyendo el comentario el 19 de septiembre
Una versión actualizada con cambios menores o aclaraciones será publicada después de los cursos intercontinentales de jueces.

COPYRIGHT: El Código de Puntuación es propiedad de la FIG. Cualquier traducción o reproducción del Código está estrictamente prohibida si no se cuenta con el previo consentimiento por escrito de la FIG.

TABLA DE CONTENIDOS

Página

PARTE I – CÓDIGO DE PUNTUACIÓN **6**
Prefacio 6
Reconocimientos 6
Abreviaturas y definiciones 7
CÓDIGO DE PUNTUACIÓN - TRAMPOLÍN 8
A. GENERAL 7
1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL 7
2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS 8
3. COMPETICIÓN SINCRONIZADA 8
4. GANADOR 8
5. EJERCICIOS 8
6. VESTIMENTA PARA GIMNASTAS Y VIGILANTES * 9
7. TARJETAS DE COMPETICIÓN 10
8. TRAMPOLINES 10
9. REQUISITOS DE SEGURIDAD 10
10. REGISTRADORES y SECRETARIADO 11
11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN 11
B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN 11
12. CALENTAMIENTO 11
13. COMIENZO DE UN EJERCICIO 11
14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO * 12
15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS * 12
16. INTERRUPCIONES DE UN EJERCICIO 12
17. FINAL DEL EJERCICIO * 13
18. PUNTUACIÓN 13
C. EL PANEL DE JUECES 15
19. EL PANEL DE JUECES 15
20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO 16
21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (nº 1-5) 16
22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (nº 6 y 7) 17
23. DEBERES DEL ASISTENTE DEL JUEZ ÁRBITRO 17
24. DEBERES DE LOS JUECES DE SINCRONISMO (nº 8, 9 y 10) 17
25. DEBERES DEL JUEZ DE tiEMPO DE VUELO (nº 8) 18
A. GENERAL 19
1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL 19
2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS 19
(3) - 19
4. GANADORES 20
5. PASES 20
6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNASTAS * 20
7. TARJETAS DE COMPETICIÓN 21
8. EQUIPAMIENTO DE TUMBLING 21
9. REQUISITOS DE SEGURIDAD 21
10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO 21
11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN 21
B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN 22
12. CALENTAMIENTO 22
13. COMIENZO DE UN EJERCICIO 22
14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO * 22

15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS * 23
16. INTERRUPCIONES DE UN PASE 23
17. FINAL DEL PASE * 23
18. PUNTUACIÓN 24
C. EL PANEL DE JUECES 25
19. EL PANEL DE JUECES 25
20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO 25
21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (nº 1-5) 26
22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (nº 6 y 7) 27
A. GENERAL 28
1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL 28
2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS 28
(3) - 28
4. GANADORES 28
5. PASES 29
6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNASTAS * 29
7. TARJETAS DE COMPETICIÓN 30
8. EQUIPAMIENTO DE DOBLE MINI-TRAMPOLÍN 30
9. REQUISITOS DE SEGURIDAD 30
10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO 30
11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN 30
B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN 30
12. CALENTAMIENTO 30
13. COMIENZO DE UN EJERCICIO 31
14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO * 31
15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS * 31
16. INTERRUPCIONES DE UN PASE 31
17. FINAL DEL PASE * 32
18. PUNTUACIÓN 32
C. EL PANEL DE JUECES 33
19. EL PANEL DE JUECES 33
20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO 34
21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (nº 1-5) 34
22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (nº 6 y 7) 35
A. INTERPRETACIONES COMUNES A LOS CÓDIGOS DE TRAMPOLÍN, TUMBLING Y DOBLE MINI-TRAMPOLÍN 36
B. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TRAMPOLÍN 39
C. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TUMBLING 40
D.INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE DMT 41
A. Cálculo de la dificultad en trampolín - principios 49
B. Dificultad trampolín - ejemplos 49
C. Cálculo de dificultad en tumbling (en referencia a §18.1 en CdP TUM) 50
D. Cálculo de dificultad en tumbling - bonificaciones por posición 50
E. Cálculo de dificultad en tumbling - valor de los giros 50
F. Dificultad tumbling - ejemplos 51
G. Cálculo de dificultad en tumbling (en referencia a §15 en CdP TUM) 51
H. Dificultad Doble Mini-Trampolín - ejemplos 52
I. Sistema numérico FIG - Trampolín y DMT 53
J. Símbolos FIG - Tumbling 53
K. Terminología FIG 54
L. Requerimientos para el primer ejercicio - trampolín 55
M. Ejemplos de cálculos y redondeo 56
N. Fallo del sistema electrónico 57
O. Aclaración para Tumbling 59

Parte I – CÓDIGO DE PUNTUACIÓN

Prefacio

Este Código de Puntuación ha sido aprobado por el Comité Ejecutivo de la FIG para ser utilizado desde el 1 de enero de 2013. Es obligatorio para todas las competiciones y campeonatos de Gimnasia en Trampolín de la Federación Internacional de Gimnasia (FIG) y sus miembros.

Pretende ser utilizado como una base común para todos los niveles de competición. En aquellas ocasiones en las que se apliquen reglas adicionales o diferentes en competiciones específicas (eventos FIG, Campeonatos del Mundo, etc.), las excepciones o cambios relevantes aparecen en letra cursiva.

Los siguientes documentos deben ser leídos en combinación con este Código:

- Guía para Puntuar e Interpretaciones del actual Código de Puntuación
- Reglamento Técnico de la FIG, Sección 1
- Reglamento Técnico de la FIG, Sección 4 - Reglamento Específico para Gimnasia en Trampolín
- Reglas Generales para Jueces de la FIG y Reglas Específicas para Jueces de Gimnasia en Trampolín
- Reglas para las Competiciones Mundiales por Categorías de la FIG
- Reglas para las Competiciones y Series de la Copa del Mundo de la FIG – Trampolín y Tumbling
- Normas de Aparatos de la FIG, Sección 2.5 Gimnasia en Trampolín

En el caso de que exista alguna contradicción entre este Código y el Reglamento Técnico, prevalece el Reglamento Técnico.

En el caso de que exista alguna contradicción entre este Código y cualquier norma o reglamento de la FIG, como las Reglas de la Copa del Mundo, las Reglas para las Competiciones Mundiales por Categorías o similares, prevalece el Código de Puntuación.

Las federaciones nacionales pueden alterar partes de este Código de Puntuación en competiciones organizadas bajo su autoridad si lo consideran necesario, de cara a mejorar el desarrollo de la Gimnasia en Trampolín en sus países.

Reconocimientos

Todos los miembros del **Comité Técnico de Trampolín de la FIG** han contribuido a la preparación del Código de Puntuación de Gimnasia en Trampolín 2013 - 2016.

Presidente	Sr. Horst Kunze	GER
1er Vicepresidente	Sr. Nikolai Makarov	RUS
2º Vicepresidente	Sr. Christophe Lambert	FRA
Miembro	Sr. Liu Xing	CHN
Miembro	Sra. Tetiana Shuiska	UKR
Miembro	Sr. Stéphan Duchesne	CAN
Miembro	Sr. Vladimir Zeman	CZE
Representante de Gimnastas	Sr. Dmitri Poliaroush	BLR

Abreviaturas y definiciones

Las siguientes abreviaturas y definiciones aparecerán a lo largo del Código de Puntuación:

FIG	Federación Internacional de Gimnasia
CT-TRA	Comité Técnico de Trampolín de la FIG
Eventos FIG	Olympic Games, World Championships, World Games, World Cup competitions and special events created by the FIG.
Gimnasia en Trampolín	Ejercicios realizados en Trampolín, Doble Minitrampolín y también en Tumbling
TRA	Trampolín
TUM	Tumbling
DMT	Doble Minitrampolín
RT	Reglamento Técnico
CdP	Código de Puntuación
JJ.OO.	Juegos Olímpicos
CdM	Campeonatos del Mundo
JA	Juez Árbitro

- Las palabras que aparecen en número singular pueden hacer mención también al número plural, y viceversa.
- Las palabras que aparecen en género masculino pueden incluir también al género femenino.

Dirección oficial de la FIG para correspondencia

Fédération Internationale de Gymnastique
Avenue de la Gare
CH-1003 Lausanne
SWITZERLAND

Teléfono:	+41.21.321.55.10
Fax:	+41.21.321.55.19
E-mail:	info@fig-gymnastics.org
Internet:	http://www.fig-gymnastics.com

Código de Puntuación

TRAMPOLÍN

Válido desde 1.1.2013

A. GENERAL

1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL

1.1 Las competiciones de trampolín se componen de 3 (tres) ejercicios con 10 (diez) elementos en cada ejercicio.

1.1.1 Un ejercicio en trampolín se caracteriza por el encadenamiento de elementos con rotación desde la posición vertical hasta la posición vertical y desde la posición vertical hasta la posición de espaldas, de pecho o sentada, realizados con altura y con un ritmo continuo, sin dudas o sin incluir saltos estirados intermedios.

1.1.2 Un ejercicio de trampolín debe ser diseñado para demostrar una variedad de elementos hacia adelante o hacia atrás, con o sin giro longitudinal. El ejercicio debe mostrar buen control, forma, ejecución, altura y conservación de la altura.

1.2 **Ronda de clasificación**

1.2.1 Hay 2 (dos) ejercicios en la Fase Clasificatoria. El primer ejercicio incluye requerimientos especiales, según §5.1.1; el segundo es un ejercicio libre, según §5.1.3.

1.2.1.1 Las federaciones pueden establecer un ejercicio obligatorio en lugar del primer ejercicio para competiciones organizadas bajo su autoridad. Véase §16.1.10.

1.2.2* El orden de salida para la Ronda de Clasificación se decide mediante un sorteo. Los gimnastas serán divididos en grupos de no más de 16 (dieciséis) gimnastas por grupo, realizando cada grupo su primer y segundo ejercicio antes de que el siguiente grupo inicie la fase clasificatoria.

1.2.3 <u>En los Campeonatos del Mundo,</u> la Ronda de Clasificación consiste en tres (3) ejercicios:

** 1ª Ronda: 2 (dos) ejercicios, según §1.2.1-1.2.2*

** 2ª Ronda: 1 (un) ejercicio, según §5.1.3*

1.2.3.1 Los gimnastas con los 24 mejores resultados de la 1ª Ronda se clasificarán para la 2ª Ronda (véase también RT Sección 4).

1.2.3.2 Solamente 3 (tres) gimnastas por federación podrán competir en la 2ª Ronda. El orden de salida para la 2ª Ronda será según orden de mérito, compitiendo en primer lugar el gimnasta con la puntuación más baja en la 1ª Ronda. En el caso de que se produzcan empates, ver Reg. 4.3.1.1 del RT, Sección 4. Los gimnastas comenzarán la 2ª Ronda con una puntuación de cero.

1.3 **Finales**

1.3.1 Solamente hay 1 (un) ejercicio libre en la Final, según §5.1.3.

1.3.2 Los gimnastas (parejas en la competición sincronizada) con las 8 (ocho) mejores puntuaciones en la Ronda de Clasificación se clasificarán para la Final. Ver también Reg. 1 del Reglamento Técnico, Sección 4.

1.3.2.1 <u>En eventos FIG,</u> solamente 2 (dos) gimnastas y 1 (una) pareja de sincronismo por federación nacional podrán competir en la Final (ver Reg. 4.3.1.2 de RT, Sección 4). Los gimnastas comenzarán la final con una puntuación de cero.

1.3.3 El orden de salida para la Final será según orden de mérito, con el gimnasta que haya obtenido la puntuación más baja en la Ronda de Clasificación compitiendo en primer lugar. En el caso de que se produzcan empates, ver Reg. 4.3.1.1 de RT, Sección 4.

2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS

2.1 Un equipo está compuesto por un mínimo de 3 (tres) y un máximo de 4 (cuatro) gimnastas en cada evento (competición masculina o competición femenina).

2.2 Cada miembro del equipo realizará 2 (dos) ejercicios, según §1.2.1, y 1 (un) ejercicio, según §1.3.1.

2.2.1 <u>En Campeonatos del Mundo</u> la Ronda 1 de la Fase Clasificatorio se utilizará como calificación para la Final por Equipos. En la Final por Equipos, 3 (tres) gimnastas de cada equipo realizarán 1 (un) ejercicio. Véase también Reg. 4.3.1.2. de RT, Sección 4.

2.3 Sistema de puntuación

2.3.1 La puntuación del equipo en cada ejercicio será la suma de las 3 (tres) puntuaciones más altas obtenidas por los miembros del equipo.

2.3.1.1 <u>En Campeonatos del Mundo,</u> los 5 (cinco) primeros equipos en la Ronda Clasificatoria se clasificarán para la Final por Equipos. En la Final por Equipos las 3 (tres) puntuaciones contarán. Los equipos comienzan la Final con una puntuación de cero. Véase también Reg. 4.3.1.2 de RT, Sección 4.

3. COMPETICIÓN SINCRONIZADA

3.1 Una pareja de sincronismo está compuesta por 2 (dos) mujeres o 2 (dos) hombres.

3.2 Un gimnasta solamente podrá competir con una pareja de sincronismo.

3.3 Las competiciones de Sincronismo consistirán en una Ronda de Clasificación y una Final, según §1.

3.4 Los gimnastas tienen que hacer el mismo elemento al mismo tiempo (ver también §16.1.9.1) y tienen que comenzar el ejercicio mirando en la misma dirección. No necesitan, sin embargo, girar en la misma dirección.

4. GANADOR

4.1 El ganador es el gimnasta, la pareja o el equipo que obtiene el mayor número de puntos en la Final.

4.2 Las medallas y las posiciones serán premiadas según Reg. 10.3 de RT, Sección 1.

5. EJERCICIOS

5.1 Cada ejercicio está compuesto por 10 (diez) elementos.

5.1.1 El primer ejercicio de la Ronda de Clasificación incluye tanto elementos libres como requerimientos especiales. El orden según el que se realizan los elementos queda en manos del gimnasta (ver §7.3 y excepciones en §1.2.1.1). Solamente se contará la puntuación de ejecución y el tiempo de vuelo de este ejercicio (ver excepciones en §5.3).

5.1.2 Los cambios en los requisitos especiales serán publicados por el Comité Técnico de Trampolín (CT-TRA), a través de la Secretaría de la FIG, al menos 1 (un) año antes del siguiente Campeonato del Mundo y serán válidos a partir del 1 de enero del año en el que se celebre ese Campeonato del Mundo.

5.1.3 El segundo ejercicio y el ejercicio de la Final son ejercicios libres en los que la puntuación de ejecución y el tiempo de vuelo se suman a la puntuación de dificultad para proporcionar el total del ejercicio.
(en los Campeonatos del Mundo el ejercicio en la segunda ronda de la Ronda de Clasificación también es un ejercicio libre).

5.2 No se permiten segundos intentos en los ejercicios.

5.2.1 Si un gimnasta es visiblemente molestado durante un ejercicio (fallo de equipamiento, influencia externa manifiesta o el ambiente), el Juez Árbitro podrá conceder otro intento. El vestuario de un gimnasta no puede ser considerado como "equipamiento".

5.2.2 El ruido de los espectadores, los aplausos y el ambiente no serán considerados, normalmente, como una molestia.

5.3 <u>En eventos FIG</u>, además de §1.2, §5.1.1, §5.1.2 y §5.1.3, se deberán cumplir unos requisitos adicionales en la Ronda de Clasificación:

5.3.1 El primer ejercicio en la Ronda Clasificatoria incluye elementos en los que se cuenta el valor de dificultad. La dificultad de estos elementos se añadirá a la puntuación de ejecución y al tiempo de vuelo. La cantidad de elementos será establecida por el CT-TRA (ver §5.1.2).

5.3.2 En el segundo ejercicio <u>ninguno</u> de los elementos cuya dificultad haya sido contabilizada en el primer ejercicio podrá ser repetido; de lo contrario, la dificultad de esos elementos no será tomada en consideración para la puntuación (ver §15.4) del segundo ejercicio.

5.3.3 En la Ronda 2 de la Ronda de Clasificación y en la Final cualquier elemento del primer y del segundo ejercicio puede ser repetido.

6. VESTIMENTA PARA GIMNASTAS Y VIGILANTES *

6.1 **Gimnastas masculinos**

- Malla sin mangas o con manga corta
- Pantalones de gimnasia de un solo color, exceptuando el color negro o cualquier otro color oscuro, o pantalones cortos de gimnasia
- Zapatillas de trampolín y/o cobertura de los pies de color blanco o del mismo color que los pantalones

6.2* **Gimnastas femeninas**

- Malla o unitard, con o sin mangas (tiene que estar ceñido a la piel)
- Se pueden vestir mallas largas (long tights), pero tienen que estar ceñidas a la piel y ser del mismo color que la malla
- Cualquier "vestimenta" que no esté ceñida a la piel <u>no</u> está permitida
- Por motivos de seguridad, cubrirse la cara o la cabeza <u>no</u> está permitido
- Zapatillas de trampolín y/o cobertura de los pies de color blanco

6.3 El uso de joyería o relojes no se permite durante la competición. Los anillos sin piedras se pueden llevar si están vendados. Los vendajes no podrán ser de colores, tienen que ser de color beige.

6.4 Cualquier violación de §6.1, 6.2 y 6.3 puede derivar en una penalización de 0.1 puntos, que serán deducidos de la puntuación total de cada uno de los ejercicios en los que la violación ocurra. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

6.5 **Equipos**

Los miembros de un equipo o de una pareja de sincronismo tienen que vestir el mismo uniforme, idéntico en color y en diseño. El incumplimiento de esta norma puede suponer la descalificación del

* = Ver ***Parte II – Guía para Puntuar***

equipo o de la pareja de la competición por equipos o de sincronismo. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

6.6 **Identificación nacional o emblema de la Federación**
En eventos FIG, se ha de vestir una identificación o un emblema nacional (respetando las Normas FIG para Vestimenta y Publicidad); de lo contrario, se aplicará una penalización de 0.2 puntos, que serán deducidos de la puntuación total de cualquiera de los ejercicios en los que se produzca la violación. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

6.7 **Vigilantes**
Ropa deportiva y zapatillas de gimnasia o equivalente.

7. TARJETAS DE COMPETICIÓN

7.1 Los elementos del primer ejercicio tienen que estar escritos en la tarjeta de competición. Cada uno de los elementos requeridos (ver §5.1.1 y §5.3.1) tiene que estar marcado con un asterisco (*). Los elementos del segundo ejercicio también tienen que estar escritos en la tarjeta de competición con el valor de dificultad de cada elemento.

7.1.1 *En eventos FIG, solamente se podrá utilizar el sistema numérico FIG para describir los elementos escritos en la tarjeta de competición; de lo contrario, la tarjeta no será aceptada (ver Parte III: I y K).*

7.2 La tarjeta de competición tiene que entregarse en el plazo y en el lugar establecido por el Comité Organizador; de lo contrario, el gimnasta podría no ser autorizado a competir. El Jefe del Secretariado es el responsable de garantizar que las tarjetas son entregadas a los Jueces de Dificultad al menos 2 (dos) horas antes de que la competición dé comienzo.

7.3 En el primer ejercicio, el gimnasta debe ejecutar los elementos tal y como están escritos en la tarjeta de competición. La falta de cualquier elemento(s) obligatorio(s) o requerimiento(s) desembocará en una deducción de 1.0 puntos por cada elemento obligatorio o requerimiento no realizado, por cada Juez de Ejecución (ver §21.4.4). Estos cambios serán registrados en la tarjeta de competición por los Jueces de Dificultad.

7.3.1 En caso de que se utilice un ejercicio obligatorio en lugar de un primer ejercicio libre, cualquier cambio será considerado como una interrupción, según §16.1.10.

7.4 Tanto en el segundo ejercicio de la Ronda de Clasificación como en la Final, los cambios en los elementos y en el orden en el que se escriben en la tarjeta de competición se permiten sin penalización.

8. TRAMPOLINES

8.1 Ver las Normas FIG para Trampolín, Tumbling y Doble Mini-Trampolín.

9. REQUISITOS DE SEGURIDAD

9.1 Ver Reg. 5.1 de RT, Sección 4.

9.1.1 Un competidor podrá tener tanto 1 (uno) como 2 (dos) vigilantes propios, que reemplazarán el mismo número de vigilantes de la organización. En ningún momento deberá haber más de 4 (cuatro) vigilantes alrededor del trampolín.

9.1.2 Una colchoneta de vigilancia sólo podrá ser utilizada por un vigilante propio del competidor.

10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO

10.1 *En eventos FIG,* un sistema informático aprobado tiene que ser utilizado para grabar e imprimir los resultados.

10.2 En todas las competiciones FIG e internacionales, un juego completo de copias de los resultados tiene que ser enviado a la Secretaría General de la FIG.

10.3 Deberes del Jefe de Secretariado:

- 10.3.1 Recoger y distribuir las tarjetas de competición según §7.2 y realizar el sorteo para el orden de competición (ver también §1.2.2 y 1.3.3).
- 10.3.2 Supervisar a las personas que introducen las puntuaciones en el sistema informático.
- 10.3.3 Determinar el orden de salida para cada ejercicio, así como los respectivos grupos de calentamiento.
- 10.3.4 Registrar las puntuaciones de ejecución, sincronismo, tiempo de vuelo y dificultad, así como las penalizaciones.
- 10.3.5 Escrutar y controlar los cálculos en las hojas de puntuaciones.
- 10.3.6 Asegurarse de que todas las puntuaciones de los Jueces, las penalizaciones y la puntuación total de cada ejercicio son mostrados.
- 10.3.7 Producir un listado completo de los resultados proporcionando, al menos, la puntuación total, la puntuación de dificultad, la puntuación de sincronismo y la penalización total de cada ejercicio, la posición en la clasificación y la puntuación total final.

11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN

11.1 Ver Reg. 7.8.1 y 7.8.3 de RT, Sección 1.

11.2 En Gimnasia en Trampolín, un Jurado Superior actuará en Campeonatos del Mundo, Juegos Olímpicos, Juegos Mundiales y Copas del Mundo.

B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN

12. CALENTAMIENTO

12.1 El equipamiento seleccionado para la competición tiene que estar situado en la sala de competición al menos 2 (dos) horas antes de que comience la competición para permitir a los gimnastas que calienten en los aparatos de competición (ver también Reg. 4.11.6 c) de RT, Sección 1).

12.2 Inmediatamente antes de la Ronda de Clasificación y de las Finales, se le concederá a cada gimnasta un máximo de 30 segundos de calentamiento en los aparatos de competición. En caso de que un gimnasta sobrepase este límite de tiempo, el Juez Árbitro podrá indicar al Jefe del Secretariado que deduzca una penalización de 0.3 puntos de la puntuación total del siguiente ejercicio (ver §20.13).

- 12.2.1 El calentamiento en el equipamiento de competición durante la propia competición podría ser eliminado si se proporciona un equipamiento equivalente en una sala adyacente con, al menos, 8 (ocho) metros de altura.

13. COMIENZO DE UN EJERCICIO

13.1 Cada gimnasta comenzará tras recibir una señal dada por el Juez Árbitro.

13.2 Una vez que se ha dado la señal (según §13.1), el gimnasta tiene que iniciar el primer elemento del ejercicio antes de que finalice el primer minuto; de lo contrario, se aplicarán las siguientes deducciones por cada uno de los Jueces de Ejecución (ver §21.4.3):

- 61 segundos: 0.1 puntos de deducción

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar***

- 91 segundos: 0.2 puntos de deducción
- 121 segundos: 0.3 puntos de deducción

Si este límite de tiempo es sobrepasado por un problema con el equipamiento u otra causa sustancial, no se aplicará ninguna deducción. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

13.3 Si hay una salida en falso, el gimnasta podrá volver a comenzar tras una señal del Juez Árbitro.

14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO *

14.1 En todas las posiciones, los pies y las piernas deben permanecer juntas (excepto en las carpas abiertas), y los pies y las puntas de los pies deben estar estirados.

14.2 Dependiendo de los requerimientos del elemento, el cuerpo deberá permanecer agrupado, carpado o planchado.

14.3 En las posiciones agrupada y carpada, los muslos deben permanecer próximos al tronco, excepto en la fase de giros de los saltos mortales múltiples (ver §14.7).

14.4 En la posición agrupada las manos deben tocar las piernas por debajo de las rodillas, excepto en la fase de giros de los saltos mortales múltiples (ver §14.7).

14.5 Los brazos deben estar estirados y/o mantenerse próximos al cuerpo siempre que sea posible. *

14.6 Los siguientes puntos definen los requisitos mínimos para cada posición corporal:

14.6.1 **Posición planchada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser superior a 135°.

14.6.2 **Posición carpada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser igual o inferior a 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser superior a 135°.

14.6.3 **Posición agrupada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser igual o inferior a 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser igual o inferior a 135°.

14.7 En saltos mortales múltiples con giros, la posición agrupada y carpada puede ser modificada durante la fase de giro, tal y como muestran los dibujos en la Parte II: 2. Dibujos (posiciones puck y carpada con giros).

15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS *

15.1 Ningún elemento podrá ser repetido durante un ejercicio; de lo contrario, la dificultad del elemento repetido no se contará. La repetición de un elemento durante el primer ejercicio también supondrá una deducción de 1.0 puntos por cada Juez de Ejecución, por cada repetición (ver §21.4.5).

15.2 Los elementos con la misma cantidad de rotación pero realizados en las posiciones agrupada, carpada y planchada se consideran elementos diferentes y no repeticiones.

15.2.1 Las posiciones agrupada y semiagrupada (puck) se consideran la misma posición.

15.3 Los saltos mortales múltiples (de 360º o más) que tengan el mismo número de giros y de rotación transversal no serán considerados una repetición si el giro se localiza en fases diferentes (ver Parte II: 1.A).

15.4 *<u>En eventos FIG,</u> ningún elemento cuya dificultad haya sido contada en el primer ejercicio podrá ser repetido en el segundo ejercicio de la Ronda de Clasificación, según §5.3.2; de lo contrario, la dificultad del elemento repetido no será contabilizada en el segundo ejercicio.*

16. INTERRUPCIONES DE UN EJERCICIO

16.1 Un ejercicio se considerará interrumpido si un gimnasta:

16.1.1* Obviamente no aterriza al mismo tiempo con los dos pies sobre la malla del trampolín.

16.1.2 Tras aterrizar, no usa la elasticidad del trampolín para la conexión inmediata con el siguiente elemento.

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

16.1.3 Realiza un salto (estirado) intermedio.
16.1.4 Aterriza con cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, el pecho, la espalda o la posición sentada.
16.1.5 Realiza un elemento incompleto.
16.1.6 Toca cualquier cosa que no sea la malla del trampolín con cualquier parte del cuerpo.
16.1.7 Es tocado por un vigilante o por la colchoneta de vigilancia.
16.1.8 Abandona el trampolín debido a la inseguridad.
16.1.9 Realiza un elemento diferente al realizado por su pareja en un ejercicio de sincronismo.
16.1.9.1 Si un gimnasta se encuentra adelantado más de medio elemento respecto a su pareja, se considerará que están realizando elementos diferentes.
16.1.10 No realiza un ejercicio obligatorio predefinido (ver §1.2.1.1) utilizando los elementos requeridos y/o en el orden escrito en la tarjeta de competición.

16.2 No se otorgará ninguna puntuación al elemento en el que ocurre la interrupción.
16.3 Un gimnasta solamente será juzgado por el número de elementos completados sobre el trampolín.
16.4 El Juez Árbitro decidirá la nota máxima de cada ejercicio.

17. FINAL DEL EJERCICIO *

17.1 El ejercicio tiene que concluir bajo control y en una posición vertical y estirada, con ambos pies sobre la malla del trampolín; de lo contrario, se aplicará una deducción (ver §21.3.2).
17.2 Tras el aterrizaje final sobre la malla del trampolín, el gimnasta tiene que permanecer vertical y estirado, mostrando estabilidad durante aproximadamente 3 (tres) segundos; de lo contrario se aplicará una deducción por falta de estabilidad (ver §21.3.2).
17.3 En la competición individual, el gimnasta podrá realizar 1 (un) salto más en posición estirada (out-bounce) después del último elemento, empleando la elasticidad del trampolín.
17.4 En la competición sincronizada ambos gimnastas tienen que realizar un salto adicional en posición estirada (out-bounce) tras el ultimo elemento, o ambos tienen que permanecer quietos y estirados; de lo contrario se aplicará una deducción de 0.2 puntos por parte de los Jueces de Sincronismo (ver §24.3.3). Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.
17.5 Si un gimnasta realiza más de 10 (diez) elementos, se aplicará una deducción de 1.0 puntos (ver §21.4.2).

18. PUNTUACIÓN

Se utilizan cuatro tipos de notas, la nota tipo 'D', que es el grado total de dificultad de un ejercicio, la nota tipo 'E', que es el total otorgado por un Juez de Ejecución en un ejercicio, la nota tipo "T", que es el tiempo de vuelo, y la nota tipo 'S', que es el resultado obtenido por sincronización.

18.1* **Grado de dificultad**

En principio la cantidad de dificultad obtenida en un único elemento durante un ejercicio es ilimitada, pero en los Juegos Olímpicos de la Juventud y en las competiciones Youth/Junior se encuentra limitado a **1.8** puntos. Se pueden realizar elementos de mayor dificultad, pero recibirán un valor de dificultad limitado a **1.8** puntos.

18.1.1 La dificultad de cada elemento es calculada a partir de la cantidad de rotación longitudinal (giro) y transversal (saltos mortales)

18.1.1.1	por ¼ de salto mortal (90°)	0.1 pts
18.1.1.2	por completar un salto mortal (360°)	0.5 pts
18.1.1.3	por completar un doble salto mortal (720°)	1.0 pt
18.1.1.4	por completar un triple salto mortal (1080°)	1.6 pts
18.1.1.5	por completar un cuádruple salto mortal (1440°)	2.2 pts
18.1.1.6	por ½ giro (180°)	0.1 pts

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

18.1.2 Los saltos mortales laterales y los elementos sin giro o rotación transversal no tienen valor de dificultad.

18.1.3 En los elementos que combinan rotación transversal y giro, los valores de dificultad de los saltos mortales y de los giros se suman.

18.1.4 Los saltos mortales simples de 360 - 630° sin giros, realizados en la posición planchada o carpada, serán recompensados con 0.1 puntos adicionales.

18.1.5 Los saltos mortales múltiples de 720° o más, con o sin giros, ejecutados en posición planchada o carpada, serán recompensados con 0.1 puntos adicionales por cada mortal.

18.2 **Método de puntuación**

18.2.1 La evaluación de ejecución, dificultad y sincronismo se realiza con décimas de punto. El tiempo de vuelo se evalúa en milésimas de segundo, redondeadas a 5 milésimas. (Ver Apéndice M).

18.2.2 Los jueces tienen que escribir sus deducciones independientemente de los otros jueces.

18.2.3 Cuando lo señale el Juez Árbitro, todas las notas de los jueces tienen que mostrarse simultáneamente.

18.2.4 Si alguno de los Jueces de Ejecución o de Sincronismo no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la media del resto de puntuaciones serán tomada para reemplazar la nota perdida. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

18.2.5 Evaluación de la puntuación por ejecución (E):

18.2.5.1 Las deducciones por mala ejecución según §21.3 y las deducciones adicionales ordenadas por el Juez Árbitro según §21.4 se sustraen de la puntuación máxima, esto es, 10.0 puntos o la nota que decida el Juez Árbitro (ver §16.4).

18.2.5.2 En la competición individual, las notas más alta y más baja de los 5 (cinco) Jueces de Ejecución son eliminadas y las 3 (tres) notas restantes son sumadas para dar la puntuación por ejecución del gimnasta en un ejercicio (E+E+E). *(Siempre que sea posible en los eventos FIG, dependiendo de los componentes de hardware y de software, la deducción mediana de los 5 (cinco) jueces de ejecución será tomada como la deducción por elemento, luego la suma de las deducciones medianas [incluyendo la mediana de las deducciones adicionales] se sustrae de la nota máxima y se triplica para obtener la puntuación por ejecución del gimnasta en un ejercicio).*

18.2.5.3 En la competición de sincronismo, las notas más alta y más baja de los 4 (cuatro) Jueces de Ejecución son eliminadas y las 2 (dos) notas restantes son sumadas para dar la puntuación por ejecución de la pareja en un ejercicio (E+E). *Siempre que sea posible en los eventos FIG, dependiendo de los componentes de hardware y de software, la deducción mediana de los 4 (cuatro) jueces de ejecución será tomada como la deducción por elemento, luego la suma de las deducciones medianas [incluyendo la mediana de las deducciones adicionales] se sustrae de la nota máxima y se duplica para obtener la puntuación por ejecución del gimnasta en un ejercicio).*

18.2.6 Evaluación de la puntuación por dificultad (D):

18.2.6.1 Los Jueces de Dificultad calculan la dificultad del ejercicio según §18.1.

18.2.7 Evaluación de la puntuación por tiempo de vuelo (T):

18.2.7.1 La evaluación de la puntuación por Tiempo de Vuelo debe ser realizada electrónicamente. El juez designado como nº 8 es responsable de controlar el cronómetro electrónico.

18.2.7.1.1 Si sucede un fallo en el sistema electrónico, el tiempo será determinado por un análisis del video oficial por el Juez nº 8 supervisado por el Juez Árbitro. (ver Apéndice N)

18.2.7.2 El tiempo total en milésimas de Segundo se considera como la puntuación para el Tiempo de Vuelo. (ver §18.2.1) (Ver también Guía para Puntuar y Apéndice M)

18.2.8 Evaluación de la puntuación por sincronización (S):

18.2.8.1 La evaluación de la nota de Sincronismo debe realizarse electrónicamente. El juez designado como nº 8 es responsable de controlar los resultados electrónicos.

18.2.8.1.1 Si sucede un fallo en el sistema electrónico, el tiempo será determinado por un análisis del video oficial por el Juez nº 8 supervisado por el Juez Árbitro. (ver Apéndice N)

18.2.8.2 Las deducciones por falta de sincronización se restan de la nota máxima, esto es, 10.0 puntos o la puntuación decidida por el Juez Árbitro (ver §16.4). Esta nota se duplica para ser tomada como la puntuación por sincronización.

18.2.8.3 Si no se dispone de sistema electrónico de puntuación, la nota media de los Jueces de Sincronismo (nº 8, 9 & 10) se duplica y se toma como la puntuación por sincronización.

18.2.8.4 Los registradores suman este resultado por sincronización al resultado por ejecución (ver §18.2.5.3).

18.2. 9 Evaluación de la puntuación total de un gimnasta por un ejercicio:

18.2.9.1 En la competición individual, los registradores calcularán la puntuación total sumando las notas "E" (ejecución), "T" (tiempo) y "D" (dificultad), restando las penalizaciones según §6.6 y §12.2.

18.2.9.2 En la competición sincronizada, los registradores calcularán la puntuación total sumando las notas "E" (ejecución), "S" (sincronización) y "D" (dificultad), restando las penalizaciones según §6.6 y §12.2.

18.2.10 Todos los resultados serán redondeados a 3 (tres) cifras decimales. Este redondeo solo se realizará sobre la puntuación total del gimnasta por un ejercicio.

18.2.11 El Jefe de Registradores tiene que comprobar la puntuación total en la lista de resultados.

18.2.12 El Juez Árbitro es responsable de determinar la validez de los resultados finales.

C. EL PANEL DE JUECES

19. EL PANEL DE JUECES

			Individual	*Sincronismo*
19.1	Composición:			
	19.1.1	Juez Árbitro	1	1
	19.1.2	Jueces de Ejecución		
		- para la competición individual (nº 1-5)	5	
		- para la competición sincronizada		4
		(Trampolín nº 1: Jueces nº 1 y 3)		
		(Trampolín nº 2: Jueces nº 2 y 4)		
	19.1.3	Jueces de Dificultad (nº 6 y 7)	2	2
	19.1.4	Jueces de Sincronismo y Tiempo (nº 8 (y 9 y 10))	1	1 (ó 3)
	19.1.5	Asistente del Juez Árbitro		1
	19.1.6	**Total**	**9**	**9** (u 11)

19.2 En la competición sincronizada el Asistente del Juez Árbitro estará sentado al lado de los Jueces de Dificultad.

19.3 Los jueces nº 1-7 tienen que sentarse en la plataforma de jueces a una distancia del trampolín nº 1 de entre 5 y 7 metros y a una altura de un mínimo de 1 (un) metro y un máximo de 2 (dos) metros.

19.4 Los jueces nº 8-10 serán colocados a lo largo de la plataforma de jueces, a nivel del suelo, para que el trampolín se encuentre a la altura de los ojos.

19.5 Si un juez no cumple sus deberes de forma satisfactoria, tundra que ser reemplazado. Esta decisión será tomada por el Jurado Superior. Cuando no exista Jurado Superior, la decisión será tomada por el Juez Árbitro. Ver Reg. 7.8.1 de RT, Sección 1 y §11.2 de CdP.

19.5.1 Si un Juez de Ejecución o de Sincronismo es reemplazado, el Juez Árbitro podrá decidir si todas sus notas anteriores son sustituidas por la media del resto de notas (ver §18.2.4).

19.6 Si la evaluación de la puntuación por Sincronismo es realizada electrónicamente, el juez designado nº 8 es responsable de controlar el sistema electrónico.

20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO

20.1 Controlar las instalaciones.

20.2 Organizar la reunión de jueces y las prácticas de puntuación (según Reg. 7.9 de RT, Sec 1).

20.3 Situar y supervisor a todos los jueces, vigilantes y registradores.

20.4 Dirigir la competición.

20.5 Convocar al Jurado de la competición.

20.6 Decidir si se concede un Segundo intento (ver §5.2).

20.7 Decidir sobre la vestimenta de un gimnasta (ver §6).

20.8 Decidir si la asistencia dada por un vigilante era necesaria (ver Reg. 5.1 de RT, Sección 4).

20.9 Declarar la nota máxima en caso de un ejercicio interrumpido (ver §16).

20.10 Informar a los Jueces de Ejecución y de Sincronismo sobre las deducciones adicionales (ver §21.3.2.2-21.3.2.4, 21.4 & 24.3.3).

20.11 Decidir si un juez no muestra su nota inmediatamente (ver §18.2.4).

20.12 Supervisar la evaluación de sincronismo o de tiempo de vuelo en video si se produce un fallo en el sistema electrónico (ver §18.2.7).

20.13 Decidir sobre penalizaciones según §6.4, §6.6 y §12.2 e informar al Jefe del Secretariado.

20.14 Supervisar y controlar todas las puntuaciones, cálculos y resultados finales, e intervenir si detecta errores obvios de cálculo en las puntuaciones de ejecución, sincronismo y dificultad.

20.15* Decidir antes de que finalice una ronda, y tras ser consultado por un representante oficial de una federación o por un Juez, sobre errores obvios en el cálculo de la dificultad o sobre errores numéricos relativos a las puntuaciones de ejecución y sincronismo (ver Parte II, 1 A).

21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (Nº 1-5)

21.1 Evaluar la ejecución entre 0.0 y 0.5 puntos según §21.3 y escribir todas sus deducciones en las hojas de deducciones.

21.2 Restar sus deducciones de la nota máxima indicada por el Juez Árbitro (ver §16.4).

21.3 Deducciones por ejecución

21.3.1*	falta de forma, conservación de altura y control en cada elemento	0.1-0.5 pts
21.3.2*	falta de estabilidad tras un ejercicio completo (10 elementos), una única deducción por la mayor falta:	
21.3.2.1	no permanecer quieto en posición vertical estirada mostrando estabilidad durante aproximadamente 3 (tres) segundos	0.1-0.2 pts
	o aplicar las siguientes deducciones tras la indicación del Juez Árbitro	
21.3.2.2	caer sobre o tocar la malla del trampolín con cualquier parte del cuerpo excepto los pies	0.5 pts
21.3.2.3	tocar o dar un paso fuera de cualquier cosa que no sea	

		la malla del trampolín	0.5 pts
	21.3.2.4*	aterrizar o caer fuera de la malla del trampolín, abandonar el área del trampolín, o realizar un salto mortal adicional	1.0 pt

21.4 Realizar las siguientes deducciones <u>adicionales</u> previa indicación del Juez Árbitro:

21.4.1	Hablar o dar cualquier tipo de señal al gimnasta por parte de su entrenador o vigilantes durante el ejercicio, por cada ocurrencia	0.3 pts
21.4.2	Elementos adicionales, según §17.5	1.0 pt
21.4.3	Sobrepasar el límite de tiempo, según §13.2	0.1-0.3 pts
21.4.4	Ausencia de un elemento requerido o requerimiento en el primer ejercicio según §7.3, por cada elemento	1.0 pt
21.4.5	Repetición de un elemento durante el primer ejercicio según §15.1, por cada repetición	1.0 pt

21.5 Durante las competiciones sincronizadas, los jueces 1 y 3 evalúan la ejecución de trampolín nº 1, mientras que los jueces 2 y 4 evalúan la ejecución del trampolín nº 2.

21.6 La evaluación de la ejecución en la competición sincronizada se realiza igual que en la competición individual.

21.7 Mostrar sus puntuaciones de ejecución.

(ver también la Guía para Puntuar)

22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (Nº 6 Y 7)

22.1 Recoger las tarjetas de competición de manos del Jefe de Registradores al menos 2 (dos) horas antes del comienzo de la competición.

22.2 Comprobar los elementos y los valores de dificultad registrados en las tarjetas de competición.

22.3 Comprobar los elementos requeridos y los requerimientos del primer ejercicio según §7.1, 7.3 y 5.3 e informar al Juez Árbitro del número de elementos y requerimientos cambiados y/o ausentes (ver también §21.4.4 y 16.1.10).

22.3.1 Mostrar, en público, si un gimnasta ha ejecutado elementos con valor de dificultad diferentes a los indicados en la tarjeta de competición.

22.4 Determinar y registrar todos los elementos realizados, y su valor de dificultad, en la tarjeta de competición (de acuerdo con el sistema numérico FIG).

22.4.1 *<u>En los eventos FIG,</u> determinar el valor de dificultad de cada uno de los elementos requeridos según §18.1 y 15.1, y si se repite algún elemento del primer ejercicio en el segundo ejercicio de la Ronda de Clasificación según §15.4.*

22.5 Determinar si alguno de los elementos realizados en el segundo ejercicio y en la final fue un bote (estirado) intermedio e informar al Juez Árbitro en consecuencia (ver §16.1.3).

22.6 Comprobar que las parejas en la competición sincronizada realizan los mismos elementos al mismo tiempo según §16.1.9 y notificar al Juez Árbitro.

22.7 Mostrar la puntuación de dificultad.

23. DEBERES DEL ASISTENTE DEL JUEZ ÁRBITRO

23.1 Ayudar al Juez Árbitro en la supervisión del trampolín nº 1 durante la competición sincronizada.

23.2 Ayudar a los jueces de dificultad, comprobando que las parejas en la competición sincronizada realizan el mismo elemento al mismo tiempo según §16.1.9 y notificar al Juez Árbitro.

24. DEBERES DE LOS JUECES DE SINCRONISMO (Nº 8, 9 Y 10)

24.1 Evaluar la actuación sincronizada entre 0.0 y 0.5 puntos según §24.3 y anotar sus notar en sus respectivas hojas de deducciones.

24.2 Restar sus deducciones de la nota máxima indicada por el Juez Árbitro (ver §16.4).

24.3 Aplicar y registrar las siguientes deducciones por falta de sincronización en el aterrizaje:

24.3.1	Diferencia de aterrizaje inferior a 80 cms. de altura	0.1-0.3 pts
24.3.2	Diferencia de aterrizaje superior a 80 cms. de altura	0.4-0.5 pts
24.3.3*	Tras el 10º elemento, no realizar el mismo aterrizaje (bote estirado o frenado), previa instrucción del Juez Árbitro.	0.2 pts

24.4 Si los resultados de Sincronismo son evaluados electrónicamente, el juez designado nº 8 supervisa el sistema electrónico (ver §18.2.7).

24.5 Mostrar la puntuación de sincronismo.

24.6 Medir las desviaciones de sincronización de un ejercicio con un dispositivo de medición de sincronización o, en caso de un fallo del dispositivo, con un sistema informático de análisis de vídeo según §18.2.8.1.1).

24.7 Determinar la nota de sincronismo de acuerdo con el número de elementos / nota máxima indicada por el Juez Árbitro (ver §16.4).

(ver también Guía para Puntuar)

25. DEBERES DEL JUEZ DE TIEMPO DE VUELO (Nº 8)

25.1 Medir el tiempo de vuelo de un ejercicio con el dispositivo de medición de tiempo o, en caso de un fallo en el dispositivo, con un sistema informático de análisis de vídeo, según § 18.2.7.

25.2 Determinar el tiempo de vuelo de acuerdo con el número de elementos / nota máxima indicada por el Juez Árbitro (ver §16.4).

Lausanne, Marzo 2012

Federación Internacional de Gimnasia

Bruno Grandi	André F. Gueisbuhler	Horst Kunze
Presidente	Secretario General	Presidente del CT Trampolín

** = Ver **Parte II – Guía para Puntuar***

Código de Puntuación

TUMBLING

Válido desde 1.1.2013

A. GENERAL

1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL

1.1 Las competiciones de Tumbling se componen de 4 (cuatro) pases libres con 8 (ocho) elemento en cada pase.

1.1.1 El Tumbling se caracteriza por el encadenamiento continuo y veloz, sin dudas y sin pasos intermedios, de elementos con rotación con apoyos entre manos y pies, y entre pies y pies.

1.1.2 Un pase de tumbling debe elaborarse para demostrar una variedad de elementos hacia adelante, hacia atrás y laterales. El pase debe mostrar buen control, forma, ejecución y mantenimiento del ritmo.

1.2 **Ronda de Clasificación**

1.2.1 Hay 2 (dos) pases libres en la Ronda de Clasificación, sin ninguna repetición de elementos permitida en cada pase.

1.2.1.1 Las federaciones pueden establecer un pase obligatorio en lugar del primer pase o requerimientos especiales para los dos pases libres en aquellas competiciones que se disputen bajo su autoridad.

1.2.2* Ver §1.2.2 TRA CdP.

1.3 **Finales**

1.3.1 Hay 2 (dos) pases libres en la Final Individual, sin ninguna repetición de elementos permitida en cada pase, y 1 (un) pase libre en la Final por Equipos.

1.3.2 Los gimnastas con las 8 (ocho) mejores puntuaciones en la Ronda de Clasificación se clasificarán para la Final. Ver también §1.3.2.1 en TRA CdP. Ver también Reg. 1 del Reglamento Técnico, Sección 4.

1.3.3 El orden de competición para la Final será en orden de mérito, compitiendo en primer lugar el gimnasta con la puntuación más baja en la Ronda de Clasificación. En caso de empates, ver Reg. 4.3.2.1 del Reglamento Técnico, Sección 4.

2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS

2.1 Equipos, ver §2.1 en TRA CdP.

2.2 Cada miembros del equipo realizará 2 (dos) pases libres según §1.2.1 y 1 (un) pase libre según §1.3.1.

2.3 Sistema de puntuación

2.3.1 Ver §2.3.1 en TRA CdP.

2.3.1.1 *<u>En Campeonatos del Mundo:</u> ver §2.3.1.1 en TRA CdP y Reg. 4.3.2.2 de RT, Sección 4.*

4. GANADORES

4.1 El ganador es el gimnasta o el equipo que obtiene el mayor número de puntos en la Final.
4.2 Las medallas y las posiciones serán premiadas según Reg. 10.3 de RT, Sección 1.

5. PASES

5.1 Cada pase se compone de 8 (ocho) elementos.
5.2 El primer y el segundo pase de la Ronda de Clasificación tienen que ser realizados sin repetición de elementos en ninguno de los pases según §15.1.
5.3 Los pases en la Final tienen que ser realizados sin repetición de elementos en ninguno de los pases según §15.2.
5.4 En la Final un gimnasta puede repetir elementos o un pase realizado en la Ronda de Clasificación.
5.5 *En eventos FIG, además de §1.2, 1.3.1 y 5.1-5.4, los pases libres deberán cumplir requerimientos especiales:*

5.5.1 Primer pase en la Ronda de Clasificación (pase de mortales):

5.5.1.1 Ningún elemento puede contener más de 180º de giro. Cualquier violación supondrá que la dificultad de esos elementos no sea contada.

5.5.2 Segundo pase en la Ronda de Clasificación (pase de giros):

5.5.2.1 Un mínimo de 2 (dos) saltos mortales con al menos 360° de giro longitudinal en cada uno de ellos. Cada violación supondrá una deducción de 1.0 puntos por cada uno de los Jueces de Ejecución, previa instrucción del Juez Árbitro (ver §21.4.5).

5.5.2.2 El 8º elemento no será contabilizado para dificultad si no es un elemento con giro (al menos 360º de giro)

5.5.3 Final: 2 (dos) pases libres en la final individual y 1 (un) pase libre en la final por equipos.

5.6 Los pases que comprenden menos de 3 (tres) elementos recibirán una puntuación de 0 (cero).
5.7 Un pase de tumbling tiene que moverse en una sola dirección; sin embargo, se permite la realización de un elemento en dirección reversa al final del pase (8º elemento).
5.8 Todos los pases completos tiene que finalizar con un salto mortal, según §17.4.
5.9 Si el ultimo elemento no se realiza en dirección contraria, entonces el despegue del elemento tiene que producirse desde la pista de tumbling y su recepción en el área de aterrizaje; de lo contrario, habrá una deducción de 0.2 puntos por cada Juez de Ejecución (ver §21.4.6).
5.10 No se permiten segundos intentos en los ejercicios.

5.10.1 Si un gimnasta es visiblemente molestado durante un ejercicio (fallo de equipamiento, influencia externa manifiesta o el ambiente), el Juez Árbitro podrá conceder otro intento. El vestuario de un gimnasta no puede ser considerado como “equipamiento”.

5.10.2 El ruido de los espectadores, los aplausos y el ambiente no serán considerados, normalmente, como una molestia.

6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNASTAS *

6.1 **Gimnastas masculinos**

- Malla sin mangas o con mangas cortas
- Pantalones cortos de gimnasia
- Se deben vestir zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco

6.2* **Gimnastas femeninas**

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

- Malla o unitard con o sin mangas (tiene que ser ceñido a la piel)
- Se pueden vestir pantalones largos (leggings), pero tienen que estar ceñidos a la piel y ser del mismo color que la malla
- Cualquier "vestimenta" que no esté ceñida a la piel no está permitida
- Por motivos de seguridad, cubrirse la cara o la cabeza no está permitido
- Se deben vestir zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco

6.3 El uso de joyería o relojes no se permite durante la competición. Los anillos sin piedras se pueden llevar si están vendados. Los vendajes no podrán ser de colores, tienen que ser de color beige.

6.4 Ver § 6.4 TRA CdP

6.5 **Equipos**

Los miembros de un equipo tienen que vestir ropa de uniforme. El incumplimiento de esta norma puede suponer la descalificación del equipo de la competición por equipos. Esta decisión es tomada por el Juez Árbitro.

6.6 **Identificación nacional o emblema de la Federación**

Ver §6.6 en TRA CdP.

6.7 **Vigilantes**

Ropa deportiva y zapatillas de gimnasia o equivalente.

7. TARJETAS DE COMPETICIÓN

7.1 Cada pase, con su valor de dificultad, tiene que estar escrito en la tarjeta de competición.

7.1.1 *En eventos FIG, solamente se podrá utilizar el sistema numérico FIG para describir los elementos escritos en la tarjeta de competición; de lo contrario, la tarjeta no será aceptada (ver Parte III: I y J).*

7.2 La tarjeta de competición tiene que entregarse en el plazo y en el lugar establecido por el Comité Organizador; de lo contrario, el gimnasta podría no ser autorizado para competir. El Jefe del Secretariado es el responsable de garantizar que las tarjetas son entregadas a los Jueces de Dificultad al menos 2 (dos) horas antes de que la competición dé comienzo.

8. EQUIPAMIENTO DE TUMBLING

8.1 Ver las Normas FIG para Trampolín, Tumbling y Doble Mini-trampolín.

9. REQUISITOS DE SEGURIDAD

9.1 Ver Reg. 5.2 de RT, Sección 4.

9.1.1 Un gimnasta puede tener 1 (un) vigilante (entrenador).

10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO

10.1 Ver §10 en TRA CdP.

11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN

11.1 Ver Reg. 7.8.1 y 7.8.3 de RT, Sección 1.

11.2 En tumbling, un Jurado Superior actuará en Campeonatos del Mundo, Juegos Mundiales y Copas del Mundo.

B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN

12. CALENTAMIENTO

12.1 Ver §12.1 en TRA CdP y Reg. 4.11.6 c) de RT, Sección 1.

12.2 Inmediatamente antes de la Ronda de Clasificación y de las Finales, se le concederán a cada gimnasta 2 (dos) pases de calentamiento en los aparatos de competición. Habrá un pase de calentamiento antes de la Final por Equipos. En caso de que un gimnasta abuse de su derecho a calentar, el Juez Árbitro podrá indicar al Jefe del Secretariado que deduzca una penalización de 0.3 puntos de la puntuación total del siguiente ejercicio (ver §20.13).

12.2.1 El calentamiento en el equipamiento de competición durante la propia competición podría ser eliminado si se proporciona un equipamiento equivalente en una sala adyacente con, al menos, 5 (cinco) metros de altura.

13. COMIENZO DE UN EJERCICIO

13.1 Cada gimnasta comenzará tras recibir una señal dada por el Juez Árbitro.

13.2 Una vez que se ha dado la señal (según §13.1), el gimnasta tiene que iniciar el primer elemento del ejercicio antes de que transcurran 20 segundos; de lo contrario, se aplicará una deducción de 0,1 puntos de penalización por cada uno de los Jueces de Ejecución, previa instrucción del Juez Árbitro (ver §21.4.1).

Si este límite de tiempo es sobrepasado por un problema con el equipamiento u otra causa sustancial, no se aplicará ninguna deducción. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

13.3 Se podrá utilizar un trampolín (springboard) solamente para iniciar el primer elemento. Podrá ser situado en cualquier punto de la pista de tumbling o en la carrera.

13.4 Con independencia de que se utilice un trampolín (springboard) o no, el aterrizaje del primer elemento tiene que ocurrir en la pista de tumbling, aunque pueda iniciarse en la carrera.

14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO *

14.1 En todas las posiciones, los pies y las piernas deben permanecer juntas (excepto en las carpas abiertas), y los pies y las puntas de los pies estirados.

14.2 Dependiendo de los requerimientos del elemento, el cuerpo deberá permanecer agrupado, carpado o planchado.

14.3 En las posiciones agrupada y carpada, los muslos deben permanecer próximos al tronco, excepto en la fase de giros de los saltos mortales múltiples (ver §14.7).

14.4 En la posición agrupada las manos deben tocar las piernas por debajo de las rodillas, excepto en la fase de giros de los saltos mortales múltiples (ver §14.7).

14.5 Los brazos deben estar estirados y/o mantenerse próximos al cuerpo siempre que sea posible. *

14.6 Los siguientes puntos definen los requisitos mínimos para cada posición corporal:

14.6.1 **Posición planchada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser superior a 135°.

14.6.2 **Posición carpada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser igual o inferior a 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser superior a 135°.

14.6.3 **Posición agrupada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser igual o inferior a 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser igual o inferior a 135°.

* = Ver ***Parte II – Guía para Puntuar***

14.7 En saltos mortales múltiples con giros, la posición agrupada y carpada puede ser modificada durante la fase de giro tal y como muestran los dibujos en la Parte II: 2. Dibujos (posiciones puck y carpada con giros).

14.8 Cualquier salto mortal simple hacia atrás y sin giros, con independencia de su posición, ejecutado a la altura del hombre o por debajo de él, será considerado y evaluado como un tempo (*whipback*).

15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS *

15.1 Con la excepción de los flic-flacs, whipbacks y rondadas, ningún elemento podrá ser repetido durante los dos pases de la Ronda de Clasificación según §1.2.1 y 5.2; de lo contrario, la dificultad del elemento repetido no será contabilizada (ver también §15.5 a continuación).

15.2 En los pases de la Final no se podrá repetir el mismo elemento, con la excepción de flic-flacs, whipbacks y rondadas; de lo contrario, la dificultad del elemento repetido no será contabilizada (ver también §15.5 a continuación).

15.3 Los elementos con la misma cantidad de rotación pero realizados en las posiciones agrupada, carpada y planchada se consideran elementos diferentes y no repeticiones.

15.3.1 Las posiciones agrupada y semiagrupada (puck) se consideran la misma posición.

15.4 Los saltos mortales múltiples (de 720º o más) que tengan el mismo número de giros y de rotación transversal no serán considerados una repetición si el giro se localiza en fases diferentes (ver Parte II: 1.A).

15.5 Los saltos mortales no serán considerados como repetición si son precedidos de un elemento diferente.

16. INTERRUPCIONES DE UN PASE

16.1 Un pase se considerará interrumpido si un gimnasta:

16.1.1 Es tocado por un vigilante.

16.1.2 Introduce pasos intermedios o se detiene.

16.1.3 Se cae sobre la pista, la zona o el área de aterrizaje durante un pase.

16.1.4 Toca cualquier parte fuera de las líneas exteriores de la pista de tumbling con cualquier parte del cuerpo.

16.1.5 Toca la pista de tumbling con cualquier parte del cuerpo que no sean las manos o los pies.

16.1.6 Realiza un movimiento sin rotación alrededor del eje lateral y dorso-ventral del cuerpo.

16.2 No se otorgará ninguna puntuación al elemento en el que ocurre la interrupción.

16.3 Un gimnasta solamente será juzgado por el número de elementos completados sobre los pies en la pista de tumbling o en el área de aterrizaje. *Nota: cualquier elemento con un despegue iniciado desde la zona o el área de aterrizaje no será contabilizado.*

16.4 El Juez Árbitro decidirá la nota máxima de cada ejercicio.

17. FINAL DEL PASE *

17.1 Cada pase tiene que finalizar con ambos pies en la pista de tumbling o en el área de aterrizaje; de lo contrario, el último elemento no será contabilizado.

17.2 Después del último elemento, el gimnasta tiene que permanecer vertical y estirado, mostrando estabilidad durante aproximadamente 3 (tres) segundos; de lo contrario se aplicará una deducción por falta de estabilidad (ver §21.3.2).

17.3 El último elemento tiene que realizarse desde la pista de tumbling hasta el área de aterrizaje, excepto en caso de que el último elemento sea en dirección reversa según §5.7. No respetar §17.3 resultará en una deducción de 0.2 puntos por cada Juez de Ejecución (ver §21.4.8).

* = Ver ***Parte II – Guía para Puntuar***

17.4 Todos los pases completos (8 elementos) tienen que finalizar con un salto mortal; de los contrario, habrá una deducción de 1.0 puntos por cada Juez de Ejecución (ver §21.4.3).

17.5 Por elementos adicionales, una deducción de 1.0 punto (total) será realizada por cada Juez de Ejecución (ver §21.4.4).

18. PUNTUACIÓN

Se utilizan dos tipos de notas, la nota tipo 'D', que es el grado total de dificultad en un pase, y la nota tipo 'E', que es el total otorgado por un Juez de Ejecución en un pase. La puntuación total para un pase es la suma de una nota D y tres notas E.

18.1* **Grado de dificultad**

En principio la cantidad de dificultad obtenida en un único elemento durante un pase es ilimitada, pero en las competiciones Youth/Junior se encuentra limitado a **4.3** puntos. Se pueden realizar elementos de mayor dificultad, pero recibirán un valor de dificultad limitado a **4.3** puntos.

La dificultad de cada elemento se calcula siguiendo los siguientes criterios:

18.1.1 Sólo los elementos completados sobre los pies serán evaluados.

18.1.2 Las ruedas laterales no tienen valor de dificultad

18.1.3 Laterales sin manos (aerials), flic-flacs, rondadas y palomas 0.2 pts
Whipbacks (tempo) 0.3 pts

18.1.4 Saltos mortales simples:

18.1.4.1 Cada salto mortal (360°) 0.5 pts

18.1.4.2 Saltos mortales simples realizados en posición carpada o planchada, sin giro, recibirán una bonificación de 0.1 pts

18.1.5 Giro en saltos mortales:

- ½ giro (180°) 0.1 pts
- Cada ½ giro más de 1 (un) giro (360°) 0.2 pts
- Cada ½ giro más de 2 (dos) giros (720°) 0.3 pts
- Cada ½ giro más de 3 (tres) giros (1080°) 0.4 pts
- En triples saltos mortales, cada ½ giro (hasta 360°) 0.3 pts
- En triples saltos mortales, cada ½ giro más de 1 (un) giro (360°) 0.4 pts

18.1.6 Saltos mortales múltiples, con o sin giro

18.1.6.1 Los dobles saltos mortales realizados en posición carpada recibirán una bonificación de 0.1 puntos y los triples saltos mortales en la posición carpada recibirán una bonificación de 0.2 puntos.

18.1.6.2 Los dobles saltos mortales realizados en posición planchada recibirán una bonificación de 0.2 puntos y los triples saltos mortales en la posición planchada recibirán una bonificación de 0.4 puntos.

18.1.6.3 En los dobles saltos mortales el valor del elemento, incluyendo giros y bonificaciones por posición, será duplicado.

18.1.6.4 En los triples saltos mortales el valor del elemento, incluyendo giros y bonificaciones por posición, será triplicado.

18.2 Método de puntuación

18.2.1 La evaluación de ejecución y dificultad se realiza con décimas de punto.

18.2.2 Los jueces tienen que escribir sus deducciones independientemente de los otros jueces.

18.2.3 Cuando lo señale el Juez Árbitro, todas las notas de los jueces tienen que mostrarse simultáneamente.

18.2.4 Si alguno de los jueces de Ejecución o de Sincronismo no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la media del resto de puntuaciones serán tomada para reemplazar la(s) nota(s) perdida(s). Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

18.2.5 Evaluación de la puntuación por ejecución:

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

18.2.5.1 Las deducciones por ejecución pobre según §21.3 y las deducciones adicionales ordenadas por el Juez Árbitro según §21.4 se sustraen de la puntuación máxima (ver §16.4 y excepción en §5.5).

18.2.5.2 En todos los pases los Jueces sumarán 2.0 puntos a su puntuación para mostrar una nota sobre 10 puntos (excepción: ver §5.5).

18.2.5.3 Las notas más alta y más baja de los Jueces de Ejecución son eliminadas y las 3 (tres) notas restantes son sumadas para dar la puntuación por ejecución del gimnasta en un pase (E+E+E). *(Siempre que sea posible en los eventos FIG, dependiendo de los componentes de hardware y de software, la deducción mediana de los 5 (cinco) jueces de ejecución será tomada como la deducción por elemento, luego la suma de las deducciones medianas [incluyendo la mediana de las deducciones adicionales] se sustrae de la nota máxima y se triplica para obtener la puntuación por ejecución del gimnasta en un pase).*

18.2.6 Evaluación de la puntuación por dificultad (D):

18.2.6.1 Los Jueces de Dificultad calculan la dificultad de los pases libres según §5.3, §15, §16 y §18.1-18.1.5.

18.2.7 Evaluación de la puntuación total de un gimnasta para un pase:

18.2.7.1 Cada pase se puntúa independientemente y la suma de ejecución y dificultad se calcula para cada pase libre.

18.2.7.2 Los registradores calcularán la puntuación total sumando lasa res notas E (ejecución) y la nota D (dificultad) menos las penalizaciones según §6.6 y 12.2.

18.2.8 Todos los resultados serán redondeados a 3 (tres) cifras decimales. Este redondeo solo se realizará sobre la puntuación total del gimnasta para cada pase.

18.2.9 El Jefe de Registradores tiene que comprobar la puntuación total en la lista de resultados.

18.2.10 El Juez Árbitro es responsable de determinar la validez de los resultados finales.

C. EL PANEL DE JUECES

19. EL PANEL DE JUECES

19.1 Composición:

19.1.1	Juez Árbitro	1
19.1.2	Jueces de Ejecución (nº 1-5)	5
19.1.3	Jueces de Dificultad (nº 6 y 7)	2
19.1.4	**Total**	**8**

19.2 Los jueces nº 1-7 tienen que sentarse separadamente, al menos a 5 (cinco) metros del lateral de la pista de tumbling, con las mesas de los jueces situadas a partir del metro 16 de la pista de tumbling.

19.3 Si un juez no cumple sus deberes de forma satisfactoria, tendrá que ser reemplazado. Esta decisión será tomada por el Jurado Superior. Cuando no exista Jurado Superior, la decisión será tomada por el Juez Árbitro. Ver Reg. 7.8.1 de RT, Sección 1 y §11.2 de CdP.

19.3.1 Si un Juez de Ejecución es reemplazado, el Juez Árbitro podrá decidir si todas sus notas anteriores son sustituidas por la media del resto de notas (ver §18.2.4).

20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO

20.1 Controlar las instalaciones.

20.2 Organizar la reunión de jueces y las prácticas de puntuación (ver Reg. 7.9 de RT, Sec 1).

20.3 Situar y supervisar a todos los jueces, vigilantes y registradores.

20.4 Dirigir la competición.

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

20.5 Convocar al Jurado de la competición.
20.6 Decidir si se concede un segundo intento (ver §5.2).
20.7 Decidir sobre la vestimenta de un gimnasta (ver §6).
20.8 Informar a los Jueces de Ejecución de deducciones en los pases libres (ver §5.5).
20.9 Decidir si la asistencia dada por un vigilante era necesaria (ver Reg. 5.1 de RT, Sección 4).
20.10 Declarar la nota máxima en caso de un ejercicio interrumpido (ver §16).
20.11 Informar a los Jueces de Ejecución sobre las deducciones adicionales (ver §21.3.2.2-21.3.2.4, 21.4 & 24.3.3).
20.12 Decidir si un juez no muestra su nota inmediatamente (ver §18.2.4).
20.13 Decidir sobre penalizaciones según §6.4, §6.6 y §12.2 e informar al Jefe del Secretariado.
20.14 Supervisar y controlar todas las puntuaciones, cálculos y resultados finales, e intervenir si detecta errores obvios de cálculo en las puntuaciones de ejecución, sincronismo y dificultad.
20.15* Decidir antes de que finalice una ronda, y tras ser consultado por un representante oficial de una federación o por un Juez, sobre errores obvios en el cálculo de la dificultad o sobre errores numéricos relativos a las puntuaciones de ejecución (ver Parte II, 1 A).

21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (Nº 1-5)

21.1 Evaluar la ejecución entre 0.0 y 0.5 puntos según §21.3 y escribir todas sus deducciones en las hojas de deducciones.
21.2 Restar sus deducciones de la nota máxima indicada por el Juez Árbitro (según §16.4).
21.3 Deducciones por ejecución

21.3.1*	falta de forma, control, altura y ritmo en cada elemento	0.1-0.5 pts
21.3.2*	falta de estabilidad tras un ejercicio completo (8 elementos), una única deducción por la mayor falta cometida:	
21.3.2.1	no permanecer quieto en posición vertical estirada mostrando estabilidad durante aproximadamente 3 (tres) segundos	0.1-0.3 pts
	o aplicar las siguientes deducciones tras la indicación del Juez Árbitro	
21.3.2.2	después de aterrizar, tocar la pista o la zona / área de aterrizaje con una o dos manos	0.5 pts
21.3.2.3	después de aterrizar, tocar con o caer sobre rodillas, manos y rodillas, espalda o trasero sobre la pista o el área de aterrizaje	1.0 pt
21.3.2.4	recibir asistencia de un vigilante después de aterrizar	1.0 pt
21.3.2.5	después de aterrizar en el área de aterrizaje o en la pista, abandonar el área de aterrizaje o la pista, o tocar fuera del área de aterrizaje o tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo	1.0 pt

21.4 Realizar las siguientes deducciones adicionales previa indicación del Juez Árbitro:

21.4.1	aterrizar fuera de las líneas exteriores de la pista o de la zona de aterrizaje	0.5 pts
21.4.2	después de aterrizar, dar pasos fuera de la zona de aterrizaje pisando en el área de aterrizaje o en la pista	0.1 pts

En ningún caso las deducciones por aterrizaje superarán 1.0 punto

21.4.3	No iniciar el primer elemento en los 20 segundos posteriores a la señal dada por el Juez Árbitro, según §13.2	0.1 pts
21.4.4	Hablar o dar cualquier tipo de señal al gimnasta por parte de su entrenador o vigilantes durante el ejercicio, por cada ocurrencia	0.3 pts
21.4.5	No conseguir finalizar un pase con un salto mortal, según §17.4	1.0 pt
21.4.6	Elementos adicionales, según §17.5	1.0 pt
21.4.7	No cumplir los requerimientos especiales para un pase, según §5.5.1, 5.5.2 y 5.5.3, por cada incumplimiento	1.0 pt

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

21.4.8 Finalizar un pase completo en la pista de tumbling, según §17.3. 0.2 pts

21.5 Mostrar sus puntuaciones de ejecución.

22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (Nº 6 Y 7)

22.1 Recoger las tarjetas de competición de manos del Jefe de Registradores al menos 2 (dos) horas antes del comienzo de la competición.

22.2 Comprobar los elementos y los valores de dificultad registrados en las tarjetas de competición.

22.3 Determinar y registrar todos los elementos realizados, y su valor de dificultad, en la tarjeta de competición (de acuerdo con el sistema numérico FIG).

22.3.1 Mostrar, en público, si un gimnasta ha ejecutado elementos diferentes a los indicados en su tarjeta de competición y anotar cualquier cambio en el pase y registrar cualquier repetición.

22.4 Mostrar la puntuación de dificultad.

22.5 Informar al Juez Árbitro si se realiza algún elemento adicional, según §17.6.

22.6 Informar al Juez Árbitro si se produce alguna violación de los requerimientos especiales en los pases libres, según §5.5.1, §5.5.2 y/o §5.5.3.

Lausanne, Marzo 2012

Federación Internacional de Gimnasia

Bruno Grandi	André F. Gueisbuhler	Horst Kunze
Presidente	Secretario General	Presidente del CT Trampolín

* = Ver ***Parte II – Guía para Puntuar***

Código de Puntuación

DOBLE MINI-TRAMPOLÍN

Válido desde 1.1.2013

A. GENERAL

1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL

1.1 Las competiciones de Doble Mini-Trampolín (DMT) se componen de 4 (cuatro) pases con 2 (dos) elementos en cada paso.

1.1.1 Un pase en Doble Mini-Trampolín se caracteriza por el encadenamiento continuo y con altura, sin dudas y sin botes estirados intermedios, de elementos con rotación con apoyos entre pies y pies.

1.1.2 Un pase de Doble Mini-Trampolín debe elaborarse para demostrar una variedad de elementos hacia adelante y hacia atrás, con o sin giro. El pase debe mostrar buen control, forma, ejecución, altura y mantenimiento de la altura.

1.1.3 En cada pase se permite un máximo de 3 (tres) contactos con la malla sin poder introducir ningún bote estirado intermedio entre los elementos.

1.1.4 Cada pase tiene que finalizar con un *elemento de salida* realizado desde la zona spotter/salida hacia el área de aterrizaje.

1.2 **Ronda de Clasificación**

1.2.1 Hay 2 (dos) pases en la Ronda de Clasificación.

1.2.2* El orden de competición para la Ronda de Clasificación se decide por un sorteo según §1.2.2 en TRA CdP.

1.3 **Finales**

1.3.1 Hay 2 (dos) pases en la Final Individual y 1 (un) pase en la Final por Equipos.

1.3.2 Los gimnastas con los 8 (ocho) mejores resultados en la Ronda de Clasificación se clasificarán para la Final. Ver también §1.3.2.1 en TRA CdP.

1.3.3 El orden de competición para la Final será en orden de mérito, compitiendo en primer lugar el gimnasta con la puntuación más baja en la Ronda de Clasificación. En caso de empates, ver Reg. 4.3.3.1 del Reglamento Técnico, Sección 4.

2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS

2.1 Equipos, ver §2.1 en TRA CdP.

2.2 Cada miembro del equipo realizará 2 (dos) pases según §1.2.1 y 1 (un) pase según §1.3.1.

2.3 Sistema de puntuación

2.3.1 Ver §2.3.1 en TRA CdP.

2.3.1.1 *<u>En Campeonatos del Mundo:</u> ver §2.3.1.1 en TRA CdP y Reg. 4.3.3.2 de RT, Sección 4.*

(3) -

4. GANADORES

4.1 El ganador es el gimnasta o el equipo que obtiene el mayor número de puntos en la Final.

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

4.2 Las medallas y las posiciones serán premiadas según Reg. 10.3 de RT, Sección 1.

5. PASES

5.1* Cada pase consiste en 2 (dos) elementos (1 (un) *elemento de entrada o elemento en spotter y* 1 (un) *elemento* de salida).

5.1.1 Un salto estirado de entrada sin giros no es considerado un elemento. Si un salto estirado se utiliza como un elemento en spotter o como elemento de salida, el pase será interrumpido (ver §16.1.8).

5.2* • Un elemento de entrada o un salto estirado de entrada tiene que despegar de la zona de entrada y aterrizar en la zona spotter/salida

• Un elemento en spotter tiene que despegar y aterrizar en la zona spotter/salida

• Un elemento de salida tiene que despegar desde la zona spotter/salida y aterrizar en el área de aterrizaje

Cualquier violación de §5.2 supondrá la interrupción del pase (ver §16.1.7).

5.3 Los elementos solamente podrán ser repetidos cuando son realizados en diferentes partes del pase (entrada, spotter o salida).

5.4 No se permiten segundos intentos en los ejercicios.

5.4.1 Si un gimnasta es visiblemente molestado durante un ejercicio (fallo de equipamiento, influencia externa manifiesta o el ambiente), el Juez Árbitro podrá conceder otro intento. El vestuario de un gimnasta no puede ser considerado como "equipamiento".

5.4.2 El ruido de los espectadores, los aplausos y el ambiente no serán considerados, normalmente, como una molestia.

6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNASTAS *

6.1 **Gimnastas masculinos**

- Malla sin mangas o con mangas cortas
- Pantalones cortos de gimnasia
- Se deben vestir zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco

6.2* **Gimnastas femeninas**

- Malla o unitard con o sin mangas (tiene que estar ceñido a la piel)
- Se pueden vestir pantalones largos (leggings), pero tienen que estar ceñidos a la piel y ser del mismo color que la malla
- Cualquier "vestimenta" que no esté ceñida a la piel no está permitida
- Por motivos de seguridad, cubrirse la cara o la cabeza no está permitido
- Se deben vestir zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco

6.3 El uso de joyería o relojes no se permite durante la competición. Los anillos sin piedras se pueden llevar si están vendados. Los vendajes no podrán ser de colores, tienen que ser de color beige.

6.4 Ver § 6.4 TRA CdP

6.5 **Equipos**

Los miembros de un equipo tienen que vestir ropa de uniforme. El incumplimiento de esta norma puede suponer la descalificación del equipo de la competición por equipos. Esta decisión es tomada por el Juez Árbitro.

6.6 **Identificación nacional o emblema de la Federación**

Ver §6.6 en TRA CdP.

6.7 **Vigilantes**

Ropa deportiva y zapatillas de gimnasia o equivalente.

* = Ver ***Parte II – Guía para Puntuar***

7. TARJETAS DE COMPETICIÓN

7.1 Cada pase, con su valor de dificultad, tiene que estar escrito en la tarjeta de competición.

7.1.1 *En eventos FIG, solamente se podrá utilizar el sistema numérico FIG para describir los elementos escritos en la tarjeta de competición; de lo contrario, la tarjeta no será aceptada (ver Parte III: H e I).*

7.2 La tarjeta de competición tiene que entregarse en el plazo y en el lugar establecido por el Comité Organizador; de lo contrario, el gimnasta podría no ser autorizado para competir. El Jefe del Secretariado es el responsable de garantizar que las tarjetas son entregadas a los Jueces de Dificultad al menos 2 (dos) horas antes de que la competición dé comienzo.

7.3 Los cambios en los elementos y en el orden en el que se escriben en la tarjeta de competición se permiten sin penalización, pero tienen que ser registrados en la tarjeta de competición por los Jueces de Dificultad.

En los eventos FIG, el pase en la Final por Equipos es registrado por los Jueces de Dificultad. Los elementos y pases de la Ronda de Clasificación pueden ser utilizados (ver §15.2).

8. EQUIPAMIENTO DE DOBLE MINI-TRAMPOLÍN

8.1 Ver Normas FIG para Trampolín, Tumbling y Doble Mini-Trampolín.

9. REQUISITOS DE SEGURIDAD

9.1 Ver Reg. 5.2 de RT, Sección 4.

9.1.1 Un gimnasta puede tener 1 (un) vigilante (entrenador).

10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO

10.1 Ver §10 en TRA CdP.

11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN

11.1 Ver Reg. 7.8.1 y 7.8.3 de RT, Sección 1.

11.2 En Doble Mini-trampolín, un Jurado Superior actuará en Campeonatos del Mundo, Juegos Mundiales y Copas del Mundo.

B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN

12. CALENTAMIENTO

12.1 Ver §12.1 en TRA CdP y Reg. 4.11.6 c) de RT, Sección 1.

12.2 Inmediatamente antes de la Ronda de Clasificación y de las Finales, se le concederán a cada gimnasta 2 (dos) pases de calentamiento en los aparatos de competición. Habrá un pase de calentamiento antes de la Final por Equipos. En caso de que un gimnasta abuse de su derecho a calentar, el Juez Árbitro podrá indicar al Jefe del Secretariado que deduzca una penalización de 0.3 puntos de la puntuación total del siguiente ejercicio (ver §20.12).

12.2.1 El calentamiento en el equipamiento de competición durante la propia competición podría ser eliminado si se proporciona un equipamiento equivalente en una sala adyacente con, al menos, 6 (seis) metros de altura.

13. COMIENZO DE UN EJERCICIO

13.1 Cada gimnasta comenzará tras recibir una señal dada por el Juez Árbitro.

13.2 Una vez que se ha dado la señal (según §13.1), el gimnasta tiene que iniciar el primer elemento del ejercicio antes de que transcurran 20 segundos; de lo contrario, se aplicará una deducción de 0,1 puntos de penalización por cada uno de los Jueces de Ejecución, previa instrucción del Juez Árbitro (ver §21.4.1).
Si este límite de tiempo es sobrepasado por un problema con el equipamiento u otra causa sustancial, no se aplicará ninguna deducción. Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

13.3 Si hay una salida en falso y el gimnasta no ha tocado el Doble Mini-Trampolín, entonces el gimnasta podrían volver a empezar sin penalización tras una señal del Juez Árbitro.

14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO *

14.1 Ver §14.1-14.7 en CdP de TRA.

15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS *

15.1 Un elemento se considera repetido cuando es usado durante alguno de los 4 (cuatro) pases más de una vez como un elemento de entrada, un elemento en spotter o un elemento de salida según §5.3. El grado de dificultad de un elemento repetido no será contado.

15.2 *En los Campeonatos del Mundo los elementos o un pase de la Ronda de Clasificación pueden ser repetidos en la Final por Equipos.*

15.3 Los elementos con la misma cantidad de rotación pero realizados en las posiciones agrupada, carpada y planchada se consideran elementos diferentes y no repeticiones.

15.3.1 Las posiciones agrupada y semiagrupada (puck) se consideran la misma posición.

15.4 Los saltos mortales múltiples (de 720º o más) que tengan el mismo número de giros y de rotación transversal no serán considerados una repetición si el giro se localiza en fases diferentes (ver Parte II: 1.A).

16. INTERRUPCIONES DE UN PASE

16.1 Un pase se considerará interrumpido si un gimnasta:

16.1.1 Obviamente no aterriza simultáneamente con los dos pies sobre la malla del trampolín.

16.1.2 No usa la elasticidad del trampolín tras aterrizar para la conexión inmediata con el siguiente elemento.

16.1.3 Es tocado por un vigilante o por la colchoneta de vigilancia.

16.1.4 Abandona el DMT durante un pase debido a la inseguridad.

16.1.5 Aterriza con cualquier parte del cuerpo, excepto sus pies, en la malla del DMT.

16.1.6* Aterriza sobre cualquier parte del DMT que no sea la malla durante el pase

16.1.7 No realiza un elemento de entrada, un elemento en spotter o un elemento de salida desde o hacia el área correcta (según §5.2).

16.1.8 Realiza un salto estirado como un salto en spotter o de salida.

16.2 No se otorgará ninguna puntuación al elemento en el que ocurre la interrupción.

16.3 Un gimnasta solamente será juzgado por el número de elementos completados sobre los pies.

16.4 El Juez Árbitro decidirá la nota máxima de cada ejercicio.

17. FINAL DEL PASE *

17.1 Después del elemento de salida, el pase tiene que finalizar bajo control en una posición vertical y estirada, con ambos pies dentro del área de aterrizaje; de los contrario, el elemento de salida no será contabilizado.

17.2 Después del elemento de salida, el gimnasta tiene que permanecer erguido durante aproximadamente 3 (tres) segundos; de lo contrario, habrá una deducción por falta de estabilidad (ver §21.3.2).

18. PUNTUACIÓN

Se utilizan dos tipos de notas, la nota tipo 'D', que es el grado total de dificultad en un pase, y la nota tipo 'E', que es el total otorgado por un Juez de Ejecución en un pase. La puntuación total para un pase es la suma de una nota D y tres notas E.

18.1* **Grado de dificultad**

En principio la cantidad de dificultad obtenida en un único elemento durante un pase es ilimitada, pero en las competiciones Youth/Junior se encuentra limitado a **4.6** puntos. Se pueden realizar elementos de mayor dificultad, pero recibirán un valor de dificultad limitado a **4.6** puntos.

La dificultad de cada elemento se calcula siguiendo los siguientes criterios:

18.1.1 Sólo los elementos completados sobre los pies serán evaluados.

18.1.2 Cada ½ giro (180º) (con la excepción de §18.1.4.2) 0.2 pts

18.1.3 Cada salto mortal (360°) 0.5 pts

18.1.4 Mortales simples o menos:

18.1.4.1 Los mortales simples realizados en posición carpada o planchada, sin giro, recibirán una bonificación de 0.1 puntos.

18.1.4.2 En mortales simples con más de un giro (360º), la dificultad del giro será como sigue:

- Cada ½ giro más que 1 (un) giro (360°) 0.3 pts
- Cada ½ giro más que 2 (dos) giros (720°) 0.4 pts
- Cada ½ giro más que 3 (tres) giros (1080°) 0.5 pts
- Cada ½ giro más que 4 (cuatro) giros (1440°) 0.6 pts

18.1.5 Los saltos mortales laterales y los elementos sin giro o sin rotación transversal no tienen valor de dificultad.

18.1.6 Saltos mortales múltiples, con o sin giro

18.1.6.1 Los dobles saltos mortales realizados en posición carpada recibirán una bonificación de 0.4 puntos y los triples saltos mortales en la posición carpada recibirán una bonificación de 0.8 puntos.

18.1.6.2 Los dobles saltos mortales realizados en posición planchada recibirán una bonificación de 0.8 puntos y los triples saltos mortales en la posición planchada recibirán una bonificación de 1.6 puntos.

18.1.6.3 En los dobles saltos mortales el valor del elemento, incluyendo cualquier giro, será duplicado. La bonificación por la posición carpada o planchada se añade después para dar el valor total del elemento.

18.1.6.4 En los triples saltos mortales el valor del elemento, incluyendo cualquier giro, será triplicado. La bonificación por la posición carpada o planchada se añade después para dar el valor total del elemento.

18.1.7 En los elementos que combinan rotación transversal y giro, los valores de dificultad de la rotación transversal y el giro se suman.

18.2 Método de puntuación.

18.2.1 La evaluación de ejecución y dificultad se realiza con décimas de punto.

* = Ver **Parte II – Guía para Puntuar**

18.2.2 Los jueces tienen que escribir sus deducciones independientemente de los otros jueces.

18.2.3 Cuando lo señale el Juez Árbitro, todas las notas de los jueces tienen que mostrarse simultáneamente.

18.2.4 Si alguno de los jueces de Ejecución no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la media del resto de puntuaciones serán tomada para reemplazar la(s) nota(s) perdida(s). Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

18.2.5 Evaluación de la puntuación por ejecución:

18.2.5.1 Las deducciones por ejecución pobre según §21.3 y las deducciones adicionales ordenadas por el Juez Árbitro según §21.4 se sustraen de la puntuación máxima (ver §16.4).

18.2.5.2 En todos los pases los Jueces sumarán 8.0 puntos a su puntuación para mostrar una nota sobre 10 puntos. Para los pases con sólo 1 (un) elemento los Jueces de Ejecución añadirán 6.0 puntos.

18.2.5.3 Las notas más alta y más baja de los Jueces de Ejecución son eliminadas y las 3 (tres) notas restantes son sumadas para dar la puntuación por ejecución del gimnasta en un pase (E+E+E). *(Siempre que sea posible en los eventos FIG, dependiendo de los componentes de hardware y de software, la deducción mediana de los 5 (cinco) jueces de ejecución será tomada como la deducción por elemento, luego la suma de las deducciones medianas [incluyendo la mediana de las deducciones adicionales] se sustrae de la nota máxima y se triplica para obtener la puntuación por ejecución del gimnasta en un pase).*

18.2.6 Evaluación de la puntuación por dificultad (D):

18.2.6.1 Los Jueces de Dificultad calculan la dificultad de los pases libres según §15, §16 y §18.1 y la registran en la tarjeta de competición

18.2.7 Evaluación de la puntuación total de un gimnasta para un pase:

18.2.7.1 Cada pase se puntúa independientemente y la suma de ejecución y dificultad se calcula para cada pase.

18.2.7.2 Los registradores calcularán la puntuación total sumando las tres notas E (ejecución) y la nota D (dificultad) menos las penalizaciones según §6.6 y 12.2.

18.2.8 Todos los resultados serán redondeados a 3 (tres) cifras decimales. Este redondeo solo se realizará sobre la puntuación total del gimnasta para cada pase.

18.2.9 El Jefe de Registradores tiene que comprobar la puntuación total en la lista de resultados.

18.2.10 El Juez Árbitro es responsable de determinar la validez de los resultados finales.

C. EL PANEL DE JUECES

19. EL PANEL DE JUECES

19.1 Composición:

19.1.1	Juez Árbitro	1
19.1.2	Jueces de Ejecución (nº 1-5)	5
19.1.3	Jueces de Dificultad (nº 6 y 7)	2
19.1.4	**Total**	**8**

19.2 Los jueces nº 1-7 tienen que sentarse separadamente, al menos a 5 (cinco) metros del lateral del Doble Mini-Trampolín.

19.3 Si un juez no cumple sus deberes de forma satisfactoria, tendrá que ser reemplazado. Esta decisión será tomada por el Jurado Superior. Cuando no exista Jurado Superior, la decisión será tomada por el Juez Árbitro. Ver Reg. 7.8.1 de RT, Sección 1 y §11.2 de CdP.

* = Ver ***Parte II – Guía para Puntuar***

19.3.1 Si un Juez de Ejecución es reemplazado, el Juez Árbitro podrá decidir si todas sus notas anteriores son sustituidas por la media del resto de notas (ver §18.2.4).

20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO

20.1 Controlar las instalaciones.
20.2 Organizar la reunión de jueces y las prácticas de puntuación (ver Reg. 7.9 de RT, Sec 1).
20.3 Situar y supervisar a todos los jueces, vigilantes y registradores.
20.4 Dirigir la competición.
20.5 Convocar al Jurado de la competición.
20.6 Decidir si se concede un segundo intento (ver §5.4).
20.7 Decidir sobre la vestimenta de un gimnasta (ver §6).
20.8 Decidir si la asistencia dada por un vigilante era necesaria (ver Reg. 5.3 de RT, Sección 4).
20.9 Declarar la nota máxima en caso de un ejercicio interrumpido, según §16).
20.10 Informar a los Jueces de Ejecución sobre las deducciones adicionales (ver §21.3.2.2-21.3.2.5, 21.4).
20.11 Decidir si un juez no muestra su nota inmediatamente (ver §18.2.4).
20.12 Decidir sobre penalizaciones según §6.4, §6.6 y §12.2 e informar al Jefe del Secretariado.
20.13 Supervisar y controlar todas las puntuaciones, cálculos y resultados finales, e intervenir si detecta errores obvios de cálculo en las puntuaciones de ejecución y dificultad.
20.14* Decidir antes de que finalice una ronda, y tras ser consultado por un representante oficial de una federación o por un Juez, sobre errores obvios en el cálculo de la dificultad o sobre errores numéricos relativos a las puntuaciones de ejecución (ver Parte II, 1 A).

21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (Nº 1-5)

21.1 Evaluar la ejecución entre 0.0 y 0.5 puntos según §21.3 y escribir todas sus deducciones en las hojas de deducciones.
21.2 Restar sus deducciones de la nota máxima indicada por el Juez Árbitro (según §16.4).
21.3 Deducciones por ejecución

21.3.1*	falta de forma, altura y control en cada elemento	0.1-0.5 pts
21.3.2*	falta de estabilidad tras la salida (una única deducción por la mayor falta cometida)	
21.3.2.1	no permanecer quieto en posición vertical estirada mostrando estabilidad durante aproximadamente 3 (tres) segundos	0.1-0.3 pts
	o aplicar las siguientes deducciones tras la indicación del Juez Árbitro	
21.3.2.2	después de aterrizar, tocar el DMT o la zona / área de aterrizaje con una o ambas manos	0.5 pts
21.3.2.3	después de aterrizar, tocar con o caer sobre rodillas, manos y rodillas, pecho, espalda o trasero en el área de aterrizaje	1.0 pt
21.3.2.4	recibir asistencia de un vigilante después de aterrizar	1.0 pt
21.3.2.5	después de aterrizar en el área de aterrizaje, abandonar el área de aterrizaje, o tocar fuera del área de aterrizaje o tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo o precipitarse sobre el DMT	1.0 pt

21.4 Realizar las siguientes deducciones adicionales previa indicación del Juez Árbitro:

21.4.1*	aterrizar dentro de la zona B (ver Parte II – Guía para Puntuar)	0.3 pts
21.4.2*	aterrizar dentro de la zona C (ver Parte II – Guía para Puntuar)	0.5 pts
21.4.3	Pisar desde la zona A a las zonas B ó C, o desde la zona B a la zona C	0.1 pts

En ningún caso las deducciones por aterrizaje superarán 1.0 punto

21.4.4 No iniciar el primer elemento en los 20 segundos posteriores a la señal

	dada por el Juez Árbitro, según §13.2	0.1 pts
21.4.5	Hablar o dar cualquier tipo de señal al gimnasta por parte de su entrenador o vigilantes durante el pase, por cada ocurrencia	0.3 pts
21.4.6*	Por tocar la zona de penalización en el centro del DMT mientras se realiza un elemento de entrada, en spotter o de salida (excepto en el "despegue" del salto de entrada o del elemento de entrada), por cada ocurrencia *(las marcas en los extremos del DMT no son zonas de penalización)*	0.3 pts
21.4.7	Por tocar cualquier cosa que no sea la malla durante el pase	0.1 pts

21.5 Mostrar sus puntuaciones de ejecución.

(ver también Guía para Puntuar)

22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (Nº 6 Y 7)

22.1 Recoger las tarjetas de competición de manos del Jefe de Registradores al menos 2 (dos) horas antes del comienzo de la competición.

22.2 Comprobar los elementos y los valores de dificultad registrados en las tarjetas de competición.

22.3 Determinar y registrar todos los elementos realizados, y su valor de dificultad, en la tarjeta de competición (de acuerdo con el sistema numérico FIG).

22.3.1 Mostrar, en público, si un gimnasta ha ejecutado elementos diferentes a los indicados en su tarjeta de competición y anotar cualquier cambio en el pase y registrar cualquier repetición.

22.4 Mostrar la puntuación de dificultad.

Lausanne, Marzo 2012

Federación Internacional de Gimnasia

Bruno Grandi	André F. Gueisbuhler	Horst Kunze
Presidente	Secretario General	Presidente del CT Trampolín

Parte II – GUÍA PARA PUNTUAR

Válido desde 1.1.2013

1. INTERPRETACIONES DE NORMAS

NOTA: *Estas interpretaciones han sido elaboradas por el CT-TRA de la FIG para orientar y clarificar. En caso de discusión en la interpretación de la regla, el Juez Árbitro toma la decisión final. Los dibujos mostrados en la Parte 2 son solamente orientativos y no deben ser tomados literalmente.*

A. INTERPRETACIONES COMUNES A LOS CÓDIGOS DE TRAMPOLÍN, TUMBLING Y DOBLE MINI-TRAMPOLÍN

1.2.2 - Grupos de competición

16 gimnastas por grupo es el máximo, el CT-TRA recomienda 8-12 por grupo.

6 – Vestimenta

Todo el pelo debe estar recogido cerca de la cabeza. Llevar el pelo suelto es un riesgo que asume el gimnasta. Puede crear problemas de seguridad y puede resultar en una interrupción según TRA CdP §16.1.6 y TUM CdP §16.1.4.

El escote frontal y trasero de la malla/unitard tiene que ser correcto, la apertura es opcional pero no podrá exceder la mitad del esternón y no ir más allá de la línea inferior de los omóplatos. Las mallas/unitards puede ser con o sin mangas; el ancho de la banda del hombro tiene que ser, como mínimo, de 2 cm. El corte de la pierna de la malla no podrá extenderse más allá del hueso de la cadera *(máximo)*. La longitud de la pierna de la malla no puede sobrepasar la línea alrededor de la pierna, delimitado por no más de 2 cm. por debajo de la base de las nalgas. Las mallas que tengan alguna parte de encaje tendrán que ser alineados (desde el tronco hasta el pecho).

7.3 – Tarjetas de competición

En caso de un ejercicio incompleto, la penalización por la ausencia de un requerimiento se aplicará solamente si resulta obvio que no podría haber cumplido el requerimiento en los restantes elementos no realizados.

14 – Posiciones requeridas

Consideraciones generales:
Para determinar la posición corporal (agrupada, carpada o planchada) durante un elemento, los Jueces de Dificultad evaluarán, en términos generales, la posición basada en la posición menos difícil adoptada durante la fase intermedia del elemento (la posición planchada es considerada como la más difícil y la agrupada como la posición menos difícil). En caso de saltos mortales múltiples, ver también §15 en esta Guía para Puntuar (abajo).

Se acepta mover los brazos a los lados para frenar la rotación de giro. El máximo ángulo entre el tronco y los brazos debe ser:

Barani, Pirueta, saltos múltiples con ½ giro de salida	45°
Más de un giro completo y todos los saltos mortales con giros múltiples	90°

Cualquier rotación de giro debe estar completada a los 90° (3 en punto).

15 – Repeticiones

Cuando un elemento se realiza en diferentes posiciones, dos factores se consideran para decidir si un elemento es una repetición – cantidad y fase de giro, y cantidad de rotación transversal.

1. Giros de 0°-180°

Hasta tres posiciones son posibles si hay 270º o más de rotación transversal.

Ejemplo:

¾ de mortal atrás	(G=0° M=270°)	3 posiciones posibles
½ giro a pie	(G=180° M=90°)	1 posición posible
1¼ adelante con ½ giro (Barani ball out)	(G=180° M=450°)	3 posiciones posibles

2. Giros de 360° o más

Tres posiciones son posibles siempre que hay más de 450° de rotación transversal.

Ejemplo:

1¼ adelante con 1½ giro (Rudy ball out)	(T=540° S=450°)	1 posición posible
1/1 mortal atrás, 1/1 giro (Pirueta)	(T=360° S=360°)	1 posición posible
2/1 mortal atrás, 2/1 giro (Full in Full out)	(T=720° S=720°)	3 posiciones posibles

3. *Saltos mortales múltiples*

En los saltos mortales múltiples el gimnasta podrá reclamar solamente una posición corporal por elemento: agrupada, carpada o planchada. Los Jueces de Dificultad evaluarán el elemento en base a la posición corporal menos difícil adoptada por el gimnasta, por ejemplo:

Barani out Triffis: Si el primer salto mortal es carpado y el segundo agrupado, entonces los Jueces de Dificultad evaluarán el elemento como si se hubiese realizado en la posición agrupada.

NOTA: Los mismos criterios (nº de giros/nº de saltos mortales) se aplican para determinar la posición corporal en la competición *sincronizada*. Dado que solamente hay una posición reconocida para un ½ giro a pie, la pareja puede realizar ½ giro a pie en "posiciones diferentes" sin que sea considerado una interrupción del ejercicio. En un *Barani*, sin embargo, son posibles diferentes posiciones bajo los criterios citados y por lo tanto ambos miembros tienen que adoptar la misma posición; de lo contrario, los elementos serían considerados como diferentes y el ejercicio sería interrumpido (ver §16.1.6 CdP TRA).

4. Giros en diferentes fases de saltos mortales

- En saltos mortales de 540° o menos, solamente se reconocerá 1 (una) fase y un elemento será considerado una repetición si no cumple los criterios enumerados previamente respecto a las diferentes posiciones.
- En los saltos mortales de 630°-900°, se reconocerán 2 (dos) fases), inicial y final.
- Todos los dobles saltos mortales con giros múltiples en posición planchada **o** carpada con la misma cantidad de rotación longitudinal (giro), realizados sin una pausa reconocible en la rotación de giro **o** sin posiciones definidas, serán considerados como repeticiones si se utilizan más de una vez.

17 – Interrupción / Fin del ejercicio / pase

Aterrizar sobre los pies significa la planta de los pies.

Si un gimnasta *toca* la malla / pista / zona / área con sus pies durante el aterrizaje, pero nunca muestra una preparación para el aterrizaje reconocible y cae sobre la cara, las rodillas, las manos y las rodillas, el pecho o la espalda en el mismo movimiento, el elemento no será contabilizado. No habrá deducción extra por la caída.

18.1 – Dificultad

En caso de discrepancia entre los Jueces de Dificultad, el Juez Árbitro tomará la decisión.

En los saltos mortales simples, los jueces de dificultad deben evaluar la posición del elemento desde el comienzo del despegue hasta que queden 135º (antes del aterrizaje).

En los saltos mortales múltiples, los jueces de dificultad deben evaluar la posición del elemento tras el despegue desde:

Saltos hacia atrás: 90° hasta que queden 180° (antes del aterrizaje)
Saltos hacia adelante: 135° hasta que queden 180° (antes del aterrizaje)

Mirando la posición de los pies en el aterrizaje, una rotación en los pies de más de 1/4 de giro (90°) es considerada como un 1/2 giro, una rotación de más de 3/4 de giro (270°) es considerada como 1/1 giro, etc.

20.15 (TRA/TUM) / 20.14 (DMT) – Deberes del Juez Árbitro

In case of obvious errores concerning calculation in difficulty or execution scores, a Judge, gymnast, coach or other official, who recognise this, should approach the Chair of Judges Panel in a professional and friendly way before the end of the actual round, to allow the Chair of Judges Panel to clarify the situation before the next round has started.

21.3.1 – Evaluación de la ejecución

TRAMPOLÍN Y DMT

Fase de rotación o de vuelo

- Posición de los brazos 0.0-0.1 pts
- Posición de las piernas 0.0-0.2 pts
  (incluye rodillas flexionadas, puntas no estiradas, piernas separadas)
- Posición del cuerpo 0.0-0.2 pts

Apertura y Fase de Aterrizaje

- Apertura del salto mortal y mantener posición planchada 0.0-0.3 pts
- Sin apertura 0.3 pts
- Desplazamiento horizontal (sólo en trampolín) 0.0-0.2 pts
  - Salir claramente de la caja 0.1 pts
  - Permanecer claramente fuera de la caja 0.1 pts
  - Ir de un lado a otro del trampolín 0.2 pts
    (estando claramente fuera de la caja)

Cualquiera de estas deducciones puede ser combinada hasta los 0.5 pts

TUMBLING

Fase de rotación o de vuelo

- Posición de los brazos 0.0-0.1 pts
- Posición de las piernas 0.0-0.2 pts
  (incluye rodillas flexionadas, puntas no estiradas, piernas separadas)
- Posición del cuerpo 0.0-0.2 pts

Apertura y Fase de Aterrizaje

- Apertura del salto mortal y mantener posición planchada 0.0-0.3 pts
- Sin apertura 0.3 pts
- Excepciones para saltos con giros múltiples y triples mortales 0.2 pts

Durante el pase

- Pérdida de velocidad 0.0-0.2 pts

• Desviación del eje 0.0-0.1 pts

Cualquiera de estas deducciones puede ser combinada hasta los 0.5 pts

21.3.2 – Deducciones adicionales por aterrizaje

Ninguna deducción adicional por aterrizaje será contabilizada en los ejercicios/pases interrumpidos.

B. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TRAMPOLÍN

General

Solamente los elementos que aterrizan sobre ambos pies, sentado, pecho o espalda serán reconocidos.

16.1.1 – Aterrizajes con un pie

El elemento en el que se aterriza sobre un pie no se cuenta como un elemento y el ejercicio es interrumpido en ese aterrizaje. Esta regla solamente se aplica a los dobles contactos realizados con los pies. Si durante un aterrizaje con la espalda o con el pecho los pies tocan secuencialmente la malla, esto no constituye una interrupción.

21.3.2 – Falta de estabilidad tras un ejercicio completo.

Los movimientos incontrolados en el bote final tienen que ser juzgados como parte de la inestabilidad.

Si el gimnasta se olvida de permanecer quieto y abandona el área de aterrizaje dentro de aproximadamente 3 segundos posteriores al aterrizaje, el Juez Árbitro decidirá si esto se debió a falta de estabilidad (deducción 0.5 o 1.0 pts), o si el gimnasta simplemente se olvidó de permanecer quieto (deducción 0.2 pts).

Ejemplo de deducciones:

- Movimientos incontrolados en el bote final 0.1
- Movimiento de brazos mientras permanece en pie (ej. círculos) 0.1
- 1 paso o salto 0.1
- 2 pasos o saltos 0.2

NB.

- La penalización no está conectada a la longitud del paso o del salto, sino a la cantidad.
- Una vez estabilizado, el gimnasta puede dar un paso para recuperar la posición erguida sin penalización.
- Las deducciones totales por inestabilidad en el bote final y en el aterrizaje no podrán superar 0.2

21.3.2.4 – Elementos adicionales

Si un gimnasta no puede detener/ controlar el rebote de la malla/pista tras el ultimo elemento (10º elemento) y tiene que realizar un salto mortal o un “whip-back”, etc., se aplicará una deducción de 1.0.

24.3.3 – No hacer el mismo movimiento (bote final o permanecer quieto)

En caso de que un gimnasta realice una parada completa e inmediata mientras que el otro solamente se detenga parcialmente, esto no contravendrá esta regla ya que no será considerado como un bote final según §17.5.

C. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TUMBLING

18.1 – Dificultad - mortales laterales

En el cálculo del valor de dificultad de los mortales laterales, no se debe contabilizar ningún giro introducido en el salto mortal a no ser que sea superior a 180°.

21.3.2 – Zona de aterrizaje – definición

El límite exterior de la línea marca la frontera de la pista de tumbling y de la zona de aterrizaje. Si alguna parte del cuerpo toca fuera de la frontera, supondrá una deducción según §21.3 o §21.4.

21.3.2 – Falta de estabilidad tras un ejercicio completo

Si el gimnasta se olvida de permanecer quieto y abandona el área de aterrizaje dentro de aproximadamente 3 segundos posteriores al aterrizaje, el Juez Árbitro decidirá si esto se debió a falta de estabilidad (deducción 0.5 o 1.0 pts), o si el gimnasta simplemente se olvidó de permanecer quieto (deducción 0.3 pts).

Ejemplo de deducciones:

- Movimiento de brazos mientras permanece en pie (ej. círculos) 0.1
- 1 paso o salto 0.1
- 2 pasos o saltos 0.2
- 3 pasos o saltos 0.3

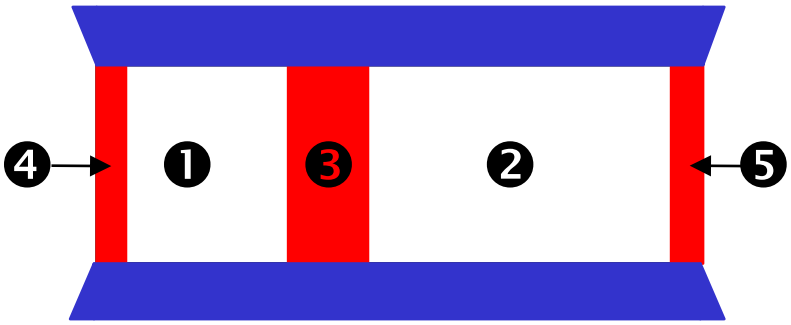
NB.

- La penalización no está conectada a la longitud del paso o del salto, sino a la cantidad.
- Una vez estabilizado, el gimnasta puede dar un paso para recuperar la posición erguida sin penalización.

D.INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE DMT

Definición general de las zonas de entrada y de salida:

- La zona de entrada se define como el área de la malla enfrente de, e incluyendo, la zona de penalización **(4+1+3)**
- La zona spotter/salida se define como el área de la malla al final de, e incluyendo, la zona de penalización **(3+2+5)**
- Zona de penalización **(3)**
- Los marcadores finales **(4+5)** en los bordes del DMT no son zonas de penalización



5.1 y 5.2 – Entrada, Spotter, Salida

- Un bote estirado de entrada o un elemento de entrada tiene que despegar de la zona de entrada y aterrizar en el área spotter/salida.
- El elemento en spotter tiene que despegar y aterrizar en el área spotter/salida.
- Si cualquiera de estos (elemento de entrada o elemento en spotter) no se realizan en el área correcta que aquí se detalle, el pase será inválido (puntuación 0).
- Un elemento de salida no realizado tras un elemento de entrada o un elemento en spotter no es válido.

Ejemplo: los elementos de entrada o los elementos en spotter correctamente realizados desde y hacia las áreas prescritas en el DMT son siempre contados como elementos, con independencia de lo que suceda en el elemento de salida (por ejemplo, parada, aterrizaje sobre el DMT, no aterrizar con los dos pies en el área de aterrizaje, salto estirado).

16.1.6 – Tocar el DMT o la zona de penalización

Debido a la estrechez de la malla del DMT, un gimnasta puede tocar algo que no sea la malla con alguna parte de su cuerpo, incluso a pesar de que sus pies aterricen sobre la malla como se exige – se aplicará §21.4.7. Sin embargo, si una parte del pie aterriza fuera de la malla (marco/protección, etc.), esto constituirá una interrupción según §16.1.6

21.3.2 – Falta de estabilidad tras un ejercicio completo

Si el gimnasta se olvida de permanecer quieto y abandona el área de aterrizaje dentro de aproximadamente 3 segundos posteriores al aterrizaje, el Juez Árbitro decidirá si esto se debió a falta de estabilidad (deducción 0.5 o 1.0 pts), o si el gimnasta simplemente se olvidó de permanecer quieto (deducción 0.3 pts).

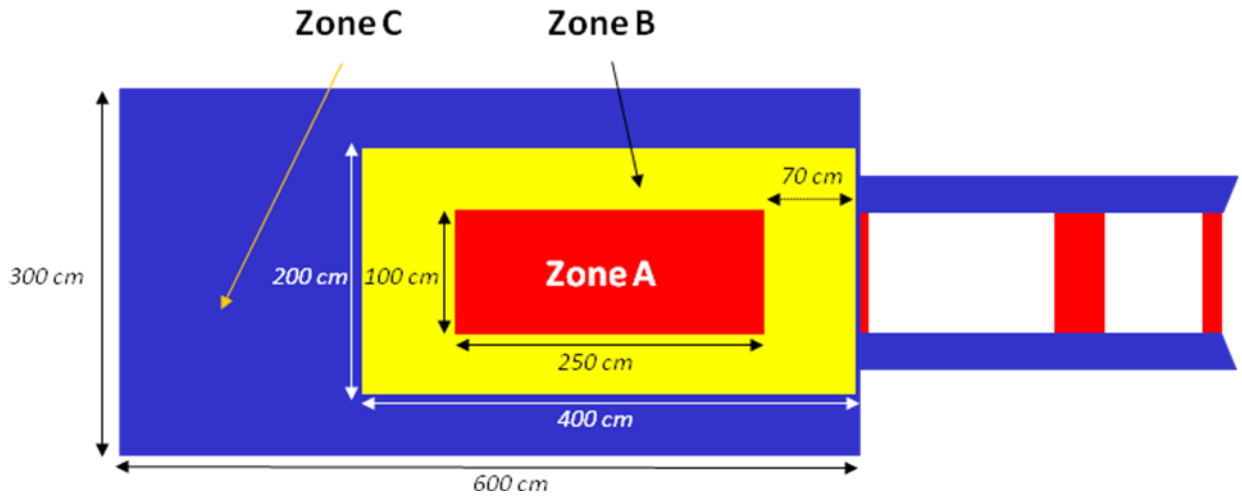
Ejemplo de deducciones:

- Movimiento de brazos mientras permanece en pie (ej. círculos) 0.1
- 1 paso o salto 0.1
- 2 pasos o saltos 0.2
- 3 pasos o saltos 0.3

NB.

- La penalización no está conectada a la longitud del paso o del salto, sino a la cantidad.
- Una vez estabilizado, el gimnasta puede dar un paso para recuperar la posición erguida sin penalización.

21.4.1-21.4.3 – Aterrizajes



Por favor tomad nota de que la longitud de la Zona A ha sido ampliada en 250 cm.

21.4.6 – Zona de penalización de DMT

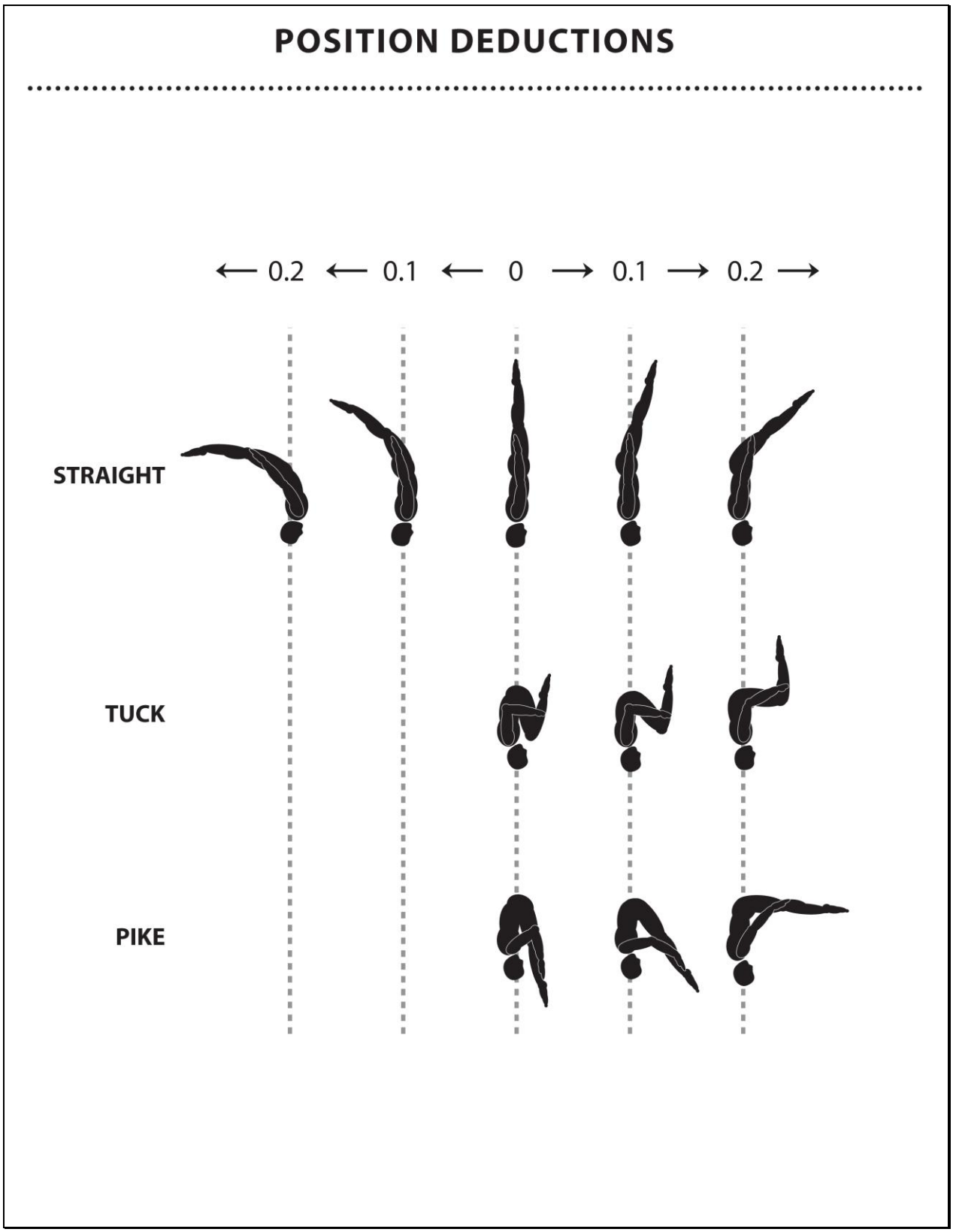
Por cada vez que se toque la zona roja habrá una deducción de 0.3 puntos, con la excepción del "despegue" del salto de entrada o del elemento de entrada.

Lausanne, Marzo 2012

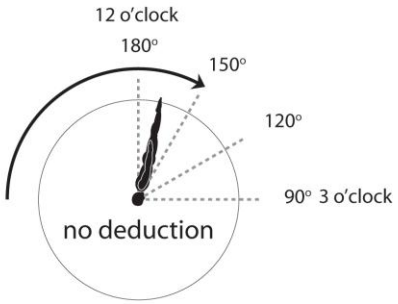
Federación Internacional de Gimnasia

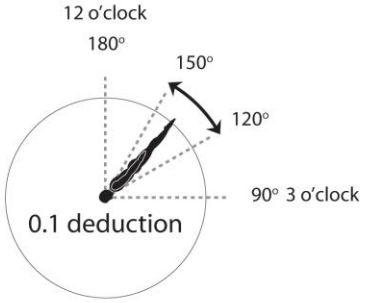
Horst Kunze
Presidente del CT Trampolín

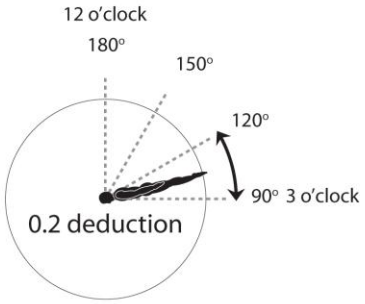
2. DIBUJOS (estos dibujos son una **orientación** y no deben ser tomados literalmente)

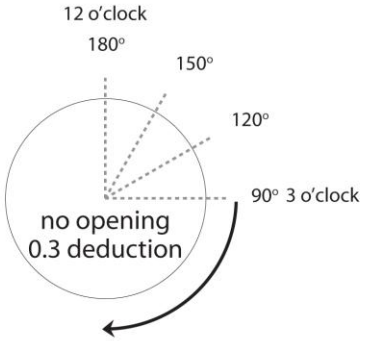


OPENING


12 o'clock
180°
150°
120°
90°
3 o'clock
no deduction

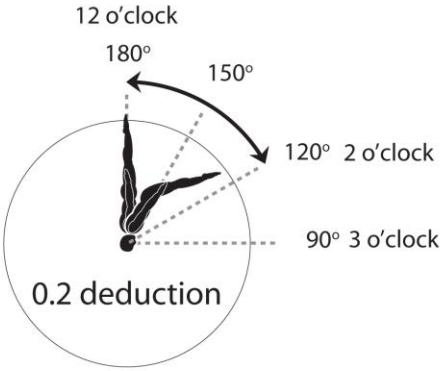

12 o'clock
180°
150°
120°
90°
3 o'clock
0.1 deduction

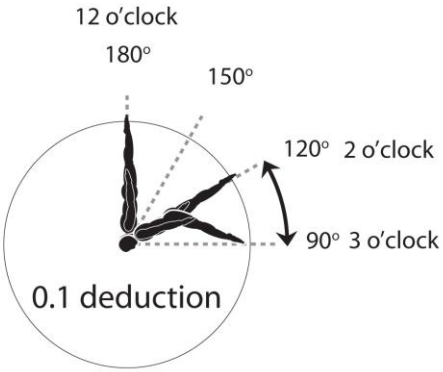

12 o'clock
180°
150°
120°
90°
3 o'clock
0.2 deduction

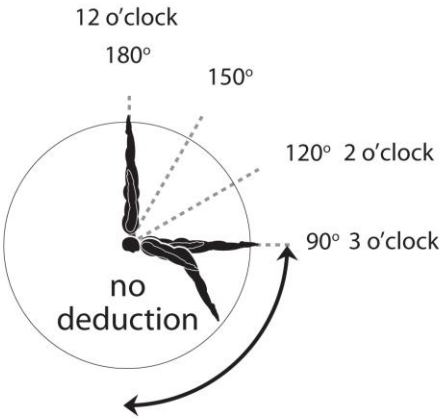

12 o'clock
180°
150°
120°
90°
3 o'clock
no opening
0.3 deduction

AFTER OPENING

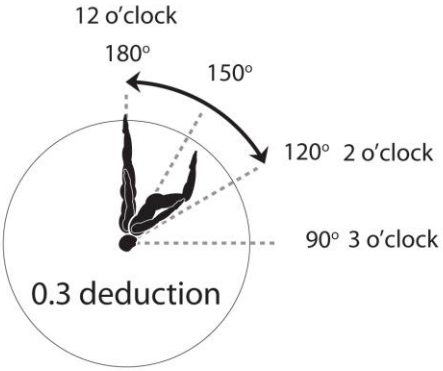
PIKE DOWN

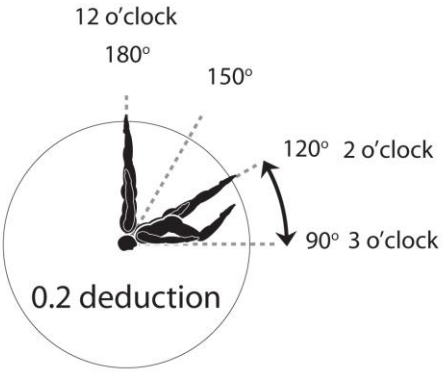


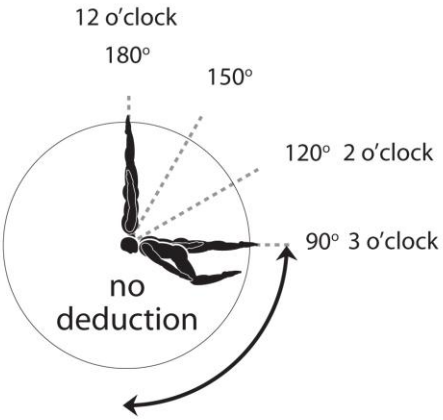




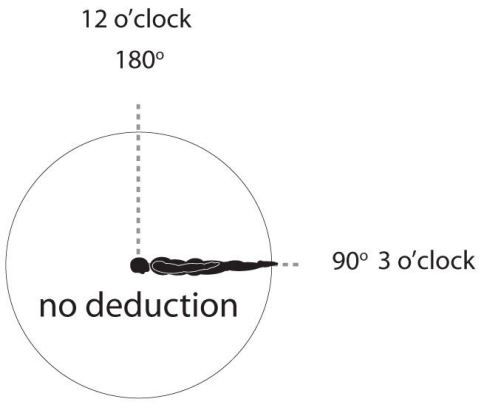
TUCK DOWN

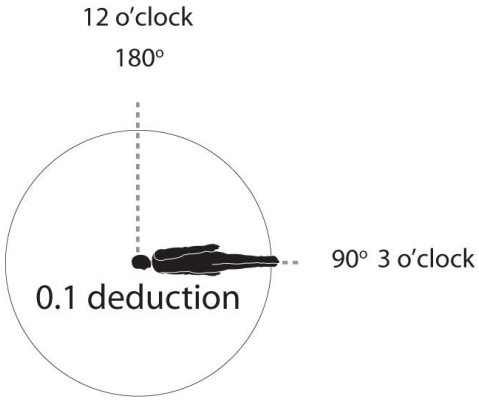






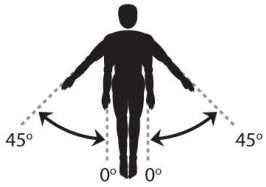
BODY POSITION – END OF TWIST



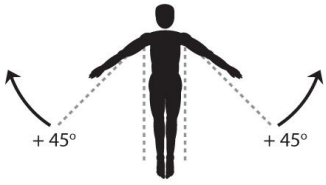


ARMS TO STOP TWISTING ROTATION

BARANI, FULL, DOUBLE SOMERSAULTS WITH ½ OUT

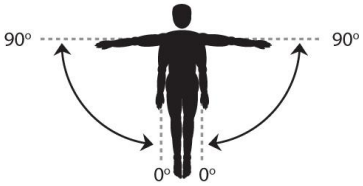


no deduction

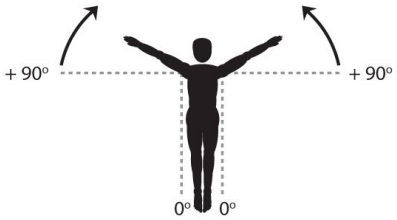


0.1 deduction

SINGLE SOMERSAULT WITH MORE THAN FULL TWIST AND ALL OTHER MULTIPLE TWISTING SOMERSAULTS



no deduction



0.1 deduction

MULTIPLE SOMERSAULTS TAKE-OFF

Backward

Forward

DEVIATION FROM CENTER

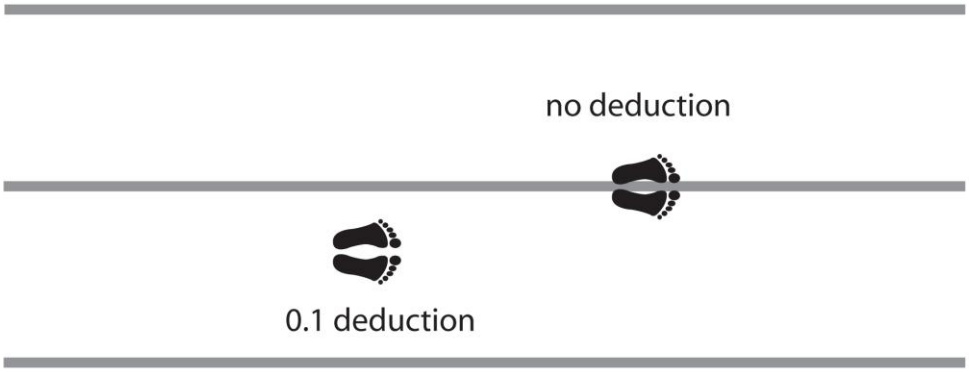
Horizontal displacement (trampoline)

Obviously going out of the box 0.1 pts

Obviously staying out of the box 0.1 pts

Going from one end to the other 0.2 pts (obviously being outside the box)

Displacement from the center (tumbling)



Parte III - APÉNDICES

Válido desde 1.1.2013

A. Cálculo de la dificultad en trampolín - principios

Rotación		Valor	Bonificación	*Ejemplo*
¼ de salto mortal		0.1	---	*¾ atrás* = ***0.3***
Salto mortal completado (360°)			0.1	*Salto mortal atrás agrupado* = ***0.5***
Triple salto mortal completado (1080°)		1.6		*Triple salto mortal atrás agrupado* = ***1.6***
Cuádruple salto mortal completado (1440°)		2.2		*Cuádruple salto mortal atrás* = ***2.2***
½ giro	**Posición**	0.1	---	*1/1 giro a espalda [0.1+0.2]* = ***0.3***
0°- 630° de rotación transversal con giro	**< ó /**		---	*Barani planchado [0.5+0.1]* = ***0.6***
360°- 630° de rotación transversal sin giro	**< ó /**		0.1	*1 ¾ carpado [0.8+0.1]* = ***0.9***
720° - 990° de rotación transversal con o sin giro	**< ó /**		0.2	*2 ¾ carpado [1.3+0.2]* = ***1.5***
1080° - 1350° de rotación transversal con o sin giro	**< ó /**		0.3	*½ out Triffis carpado [1.6+0.1+0.3]* ***= 2.0***
1440° de rotación transversal con o sin giro	**< ó /**		0.4	*½ out Quadriffis carpado [2.2+0.1+0.4]* ***= 2.7***

B. Dificultad trampolín - ejemplos

Elemento	Posición agrupada o puck	Posición carpada o planchada
¾ atrás o adelante	0.3	0.3
Mortal atrás o adelante	0.5	0.6
Barani	0.6	0.6
Cody	0.6	0.7
Barani ball out	0.7	0.7
Pirueta (Full)	0.7	
Rudolf (Rudy)	0.8	
1¾ salto mortal	0.8	0.9
Doble pirueta	0.9	
Rudi ball out	0.9	
Doble mortal	1.0	1.2
Half out (Barani out)	1.1	1.3
Half in Half out	1.2	1.4
Full out	1.2	1.4
2 ¾ salto mortal	1.3	1.5
Rudi out	1.3	1.5
Full in Half out	1.3	1.5

Elemento	Posición agrupada o puck	Posición carpada o planchada
Full in Full out	1.4	1.6
Half in Rudi out	1.4	1.6
Randi out	1.5	1.7
Full in Rudi out	1.5	1.7
Triple mortal	1.6	1.9
Half in Randi out	1.6	1.8
Full in Double-full out	1.6	1.8
Half out Triffis	1.7	2.0
Full in Randi out	1.7	1.9
Half in Half out Triffis	1.8	2.1
Full in Half out Triffis	1.9	2.2
Rudi out Triffis	1.9	2.2
Half in Rudi out Triffis	2.0	2.3
Full in Rudi out Triffis	2.1	2.4
Full Full Full	2.2	2.5
Half out Quadriffis	2.3	2.7
Half in Half out Quadriffis	2.4	2.8

C. Cálculo de dificultad en tumbling (en referencia a §18.1 en CdP TUM)

Dobles saltos mortales
Full in Doble-full out (planchado)

Primer salto mortal:	
Valor de salto mortal	0.5
Valor de giro (primer giro)	0.2
	0.7
Segundo salto mortal:	
Valor de salto mortal	0.5
Valor de giro (segundo y tercer giro)	1.0
	1.5
Posición (planchada)	0.2
Valor total del elemento	2.4
Multiplicado por 2	= **4.8**

Triples saltos mortales
Triple mortal atrás (carpado)

Primer salto mortal:	
Valor de salto mortal	0.5
Segundo salto mortal:	
Valor de salto mortal	0.5
Tercer salto mortal:	
Valor de salto mortal	0.5
Posición (carpada en triple)	0.2
Valor total del elemento	1.7
Multiplicado por 3	= **5.1**

D. Cálculo de dificultad en tumbling - bonificaciones por posición

Posición corporal	Simple	Doble	Triple
Agrupada	0.0	0.0	0.0
Carpada	0.1	0.1	0.2
Planchada	0.1	0.2	0.4

E. Cálculo de dificultad en tumbling - valor de los giros

Giros	Simple	Doble	Triple
Medio giro	0.1	0.1	0.3
Primer giro	0.2	0.2	0.6
Segundo giro	0.4	0.4	0.8
Tercer giro	0.6	0.6	0.8
Cuarto giro	0.8	0.8	0.8

Cada giro tiene que ser añadido. Por ejemplo, un salto mortal con triple giro (solamente se puede realizar en posición planchada):

- Valor de mortal 0.5
- Primer giro 0.2
- Segundo giro 0.4
- Tercer giro 0.6

TOTAL **1.7**

F. Dificultad tumbling - ejemplos

Elemento	Posición	Dificultad
Rondada		0.2
Paloma		0.2
Flic-flac		0.2
Whipback (tempo)		0.3
Mortal atrás	O	0.5
Mortal atrás	<	0.6
Mortal atrás	/	0.6
Mortal adelante	O	0.5
Mortal adelante	<	0.6
Mortal lateral	O	0.5
Mortal lateral	<	0.6
Mortal atrás con ½ giro	O	0.6
Barani		0.6
Mortal atrás con 1 giro		0.7
Mortal atrás con 1½ giro		0.9
Mortal atrás con 2 giros		1.1
Mortal atrás con 2 ½ giros		1.4
Mortal atrás con 3 giros		1.7
Mortal atrás con 3 ½ giros		2.1
Mortal atrás con 4 giros		2.5
Doble mortal atrás	O	2.0
Doble mortal atrás	<	2.2
Doble mortal atrás	/	2.4
Doble mortal adelante	O	2.0
Doble mortal adelante	<	2.2
Doble mortal lateral	O	2.0
Doble mortal lateral	<	2.2

Elemento	Posición	Dificultad
Half in (“árabe”)	O	2.2
Half in (“árabe”)	<	2.4
Half out (hacia atrás)	O	2.2
Half out (hacia atrás)	<	2.4
Half out (hacia atrás)	/	2.6
Half out (hacia adelante)	O	2.2
Half out (hacia adelante)	<	2.4
Full in back out	O	2.4
Full in back out	<	2.6
Full in back out	/	2.8
Full and half in back out	/	3.2
Full in Full out	O	3.2
Full in Full out	/	3.6
Full in Double-full out	O	4.4
Full in Double-full out	/	4.8
Double-full in Double-full out	/	6.4
Triple mortal atrás	O	4.5
Triple mortal atrás	<	5.1
Triple mortal atrás	/	5.7
Half in Triple (“árabe")	O	5.4
Half in Triple (“árabe”)	<	6.0
Full in Triple	O	6.3
Full in Triple	<	6.9
Cuádruple mortal atrás	O	8.0

G. Cálculo de dificultad en tumbling (en referencia a §15 en CdP TUM)

Primer pase	Rondado	Flic-flac	Flic-flac	Doble mortal /	Tempo	Flic-flac	Tempo	Doble mortal /
Valor:	0.2	0.2	0.2	2.4	0.3	0.2	0.3	2.4

Segundo pase	Barani	Pirueta	Flic-flac	Flic-Flac	Doble mortal /	Tempo	Flic-flac	Full in full out /
Valor:	0.6	0.7	0.2	0.2	**0.0** (rep.)	0.3	0.2	3.6

H. Dificultad Doble Mini-Trampolín - ejemplos

Elementos hacia adelante			
Salto mortal adelante	(4 -)	O	0.5
Salto mortal adelante	(4 -)	<	0.6
Salto mortal adelante	(4 -)	/	0.6
Barani	(4 1)	O	0.7
Barani	(4 1)	<	0.7
Barani	(4 1)	/	0.7
Rudolph	(4 3)		1.2
Randolph	(4 5)		1.9
Adolph	(4 7)		2.8
Half out	(8 - 1)	O	2.4
Half out	(8 - 1)	<	2.8
Half out	(8 - 1)	/	3.2
Half in	(8 1 -)	O	2.4
Half in	(8 1 -)	<	2.8
Half in	(8 1 -)	/	3.2
Full in Half out	(8 2 1)	O	3.2
Full in Half out	(8 2 1)	<	3.6
Full in Half out	(8 2 1)	/	4.0
Rudy out	(8 - 3)	O	3.2
Rudy out	(8 - 3)	<	3.6
Rudy out	(8 - 3)	/	4.0
Full in Rudy out	(8 2 3)	O	4.0
Full in Rudy out	(8 2 3)	<	4.4
Full in Rudy out	(8 2 3)	/	4.8
Randy out	(8 - 5)	O	4.0
Randy out	(8 - 5)	<	4.4
Half out Triffis	(12 - - 1)	O	5.1
Half out Triffis	(12 - - 1)	<	5.9

Elementos hacia atrás			
Salto mortal atrás	(4 -)	O	0.5
Salto mortal atrás	(4 -)	<	0.6
Salto mortal atrás	(4 -)	/	0.6
Mortal con 1 giro (pirueta)	(4 2)		0.9
Mortal con 2 giros	(4 4)		1.5
Mortal con 3 giros	(4 6)		2.3
Mortal con 4 giros	(4 8)		3.3
Mortal con 5 giros	(4 10)		4.5
Doble mortal atrás	(8 - -)	O	2.0
Doble mortal atrás	(8 - -)	<	2.4
Doble mortal atrás	(8 - -)	/	2.8
Half in half out	(8 1 1)	O	2.8
Half in half out	(8 1 1)	<	3.2
Half in half out	(8 1 1)	/	3.6
Full in	(8 2 -)	O	2.8
Full in	(8 2 -)	<	3.2
Full in	(8 2 -)	/	3.6
Full out	(8 - 2)	O	2.8
Full out	(8 - 2)	/	3.6
Full in Full out	(8 2 2)	O	3.6
Full in Full out	(8 2 2)	/	4.4
Half in Rudy out	(8 1 3)	O	3.6
Half in Rudy out	(8 1 3)	<	4.0
Half in Rudy out	(8 1 3)	/	4.4
Full in Double-full out	(8 2 4)	O	4.4
Full in Double-full out	(8 2 4)	/	5.2
Half in Randy out	(8 1 5)	O	4.4
Half in Randy out	(8 1 5)	<	4.8
Double-full in Double-full out	(8 4 4)	O	5.2
Double-full in Double-full out	(8 4 4)	/	6.0
Triple mortal atrás	(12 - - -)	O	4.5
Triple mortal atrás	(12 - - -)	<	5.3
Triple mortal atrás	(12 - - -)	/	6.1
Full in Triple	(12 2 - -)	O	5.7
Full in Triple	(12 2 - -)	<	6.5
Half in Half out Triffis	(12 1 – 1)	O	5.7
Half in Half out Triffis	(12 1 – 1)	<	6.5
Full Full Full	(12 2 2 2)	O	8.1

I. Sistema numérico FIG - Trampolín y DMT

Solo el sistema numérico FIG será aceptado en las competiciones FIG.

- El primer dígito describe la cantidad de saltos mortales, en cuartos (¼)
- Los dígitos siguientes describen la distibución y la cantidad de giro en cada salto mortal, en medios giros (1/2)
- La posición del elemento se describe al final utilizando una '**o**' o dejándolo en blanco para la posición agrupada; '**<**' para la posición carpada y '**/**' para la posición planchada

Elemento	¼ mortales	½ giros			Posición	Dif. TRA	Dif. DMT
Half out Triffis, agrupado	12	-	-	1	o	1.7	5.1
Half in Rudy out, carpado	8	1	3		<	1.6	4.0
Full in Half out, planchado	8	2	1		/	1.5	4.0
Half in Rudy out, agrupado	8	1	3		o	1.4	3.6
Doble mortal atrás, agrupado	8	-	-		o	1.0	2.0
Half out, agrupado	8	-	1		o	1.1	2.4
Rudy	4	3				0.8	1.2
Doble pirueta	4	4				0.9	1.5
Half in 1 ¾ atrás, agrupado	7	1	-		o	0.9	---
Half out doble ball out, carpado	9	-	1		<	1.4	---

J. Símbolos FIG - Tumbling

Para completar las tarjetas de competición en tumbling se debe utilizar el sistema FIG de símbolos cuyos principios se describen a continuación:

- Usar **–** para un salto mortal sin giro
- Usar **1** para un salto mortal con ½ giro
- Usar **2** para un salto mortal con 1 giro
- Usar **.** para especificar si es un elemento hacia adelante o hacia atrás
- Usar **o** para una posición agrupada o puck
- Usar **<** para una posición carpada
- Usar **/** para una posición planchada

Elementos especiales	
Rondada	**(**
Flic-Flac ó Paloma	**f**
Whipback (tempo salto)	**^**
Saltos mortales simples	
Salto mortal agrupado	**- o**
Salto mortal carpado	**- <**
Salto mortal planchado	**- /**
Barani	**.1**
Mortal con ½ twist	**1.**
Mortal atrás con un giro (pirueta)	**2.**
Mortal atrás con 1 ½ giro	**3.**
Mortal atrás con dos giros	**4.**

Dobles saltos mortales	
Doble agrupado	**- - o**
Doble carpado	**- - <**
Doble planchado	**- - /**
Full in agrupado	**2 - o**
Full in carpado	**2 - <**
Full in Full out agrupado	**2 2 o**
Full in Full out planchado	**2 2 /**
Miller planchado	**2 4 /**
Triples saltos mortales	
Triple agrupado	**- - - o**
Triple carpado	**- - - <**
Full in Triple agrupado	**2 - - o**

Elementos laterales = marcado con una **x** adicional
Adelante o atrás = si es necesario marcado con un punto: **.1 =** Barani ó **1.** = mortal con ½ giro

K. Terminología FIG

BACK	Salto mortal hacia atrás
FRONT	Salto mortal hacia adelante
BALL OUT	Salto mortal hacia adelante desde espalda
CODY	Salto mortal hacia atrás desde pecho
FLIFFIS	Cualquier doble salto mortal con giro
TRIFFIS	Cualquier triple salto mortal con giro
QUADRIFFIS	Cualquier cuádruple salto mortal con giro
IN	Indica que el número de giros que se realizan en la primera parte del elemento.
OUT	Indica que el número de giros que se realizan en la última parte del elemento.
MIDDLE	Indica que el número de giros que se realizan en la parte central del elemento.
BARANI	Salto mortal adelante con ½ giro
HALF	Medio giro realizado en un doble salto mortal (ver abajo)
FULL	Un salto mortal hacia atrás con 1/1 giro
DOUBLE FULL	Un salto mortal hacia atrás con 2/1 giros
TRIPLE FULL	Un salto mortal hacia atrás con 3/1 giros
RUDOLPH (RUDY)	Un salto mortal hacia adelante con 1½ giros
RANDOPLH (RANDY)	Un salto mortal hacia adelante con 2½ giros
ADOLPH	Un salto mortal hacia adelante con 3½ giros

Ejemplos:

Nº de saltos mortales	***Nº de giros***	***Distribución***	***Terminología***
2	½	OUT	Half out FLIFFIS
2	½ + ½	IN & OUT	Half in half out FLIFFIS
3	1 + ½	MIDDLE & OUT	Full middle half out TRIFFIS
2	½ + 1½	IN & OUT	Half in rudy out FLIFFIS

L. Requerimientos para el primer ejercicio - trampolín

Válido desde el 1 de enero de 2013

I. Requirimientos del primer ejercicio en eventos FIG:

1. El ejercicio consiste en 10 elementos diferentes, cada uno de ellos con un mínimo de 270º de rotación transversal.
2. Dos (2) elementos, marcados con un asterisco (*) en la tarjeta de competición, tendrán valor de dificultad. La dificultad será añadida a la puntuación de ejecución para dar la puntuación total para el primer ejercicio.
3. Ninguno de estos dos (2) elementos podrá ser repetido en el segundo ejercicio de la Ronda de Clasificación; de lo contrario, la dificultad no será contabilizada.

II. Requerimientos para el primer ejercicio en la Ronda de Clasificación para Júnior:

El ejercicio consiste en 10 elementos diferentes, permitiéndose solo un (1) elemento con una rotación transversal inferior a 270°. Cada elemento que cumpla un requerimiento tiene que estar marcado con un asterisco (*) en la tarjeta de competición. Estos requerimientos no se pueden cumplir combinándolos en un elemento, sino que tienen que ser realizado como elementos separados.

1. un (1) elemento con caída de pecho o espalda,
2. un (1) elemento desde pecho o espalda – en combinación con el requerimiento nº 1,
3. un (1) doble salto mortal adelante o atrás con o sin giro y
4. un (1) elemento con un mínimo de 540º de giro y un mínimo de 360° de rotación transversal.

Lausanne, Marzo 2012

Fédération Internationale de Gymnastique

Horst Kunze
Presidente del CT Trampolín

M. Ejemplos de cálculos y redondeo

1. Nota E perdida – 18.2.4

18.2.4: "Si alguno de los jueces de Ejecución o de Sincronismo no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la media del resto de puntuaciones serán tomada para reemplazar la(s) nota(s) perdida(s)."

Ejemplo

E1	E2	E3	E4	E5
9.1	9.1	9.2	---	9.2

En este caso, la media de las 4 notas mostradas (9.1+9.1+9.2+9.2)/4 = 9.15 y 9.15 reemplaza la nota perdida:

E1	E2	E3	E4	E5
9.1	9.1	9.2	9.15	9.2

En este caso, la media de las 4 notas mostradas (9.1+9.1+9.2+9.2)/4 = 9.15 y 9.15 reemplaza la nota perdida: la nota E para este ejercicio es **27.35**

E1	E2	E3	E4	E5		E-score
~~9.1~~	9.1	9.2	9.15	~~9.2~~	=	27.350

2. Puntuación de tiempo de vuelo – 18.2.1

18.2.1: La evaluación de ejecución, dificultad y sincronismo se realiza con décimas de punto. El tiempo de vuelo se evalúa en milésimas de segundos, redondeadas a 5 milésimas.

Ejemplo

Puntuación por Tiempo de Vuelo 1: 16.233 >>> redondeado a: **16.230**
Puntuación por Tiempo de Vuelo 2: 17.196 >>> redondeado a: **17.195**
Puntuación por Tiempo de Vuelo 3: 17.455 >>> redondeado a: **17.455**
Puntuación por Tiempo de Vuelo 4: 17.194 >>> redondeado a: **17.190**

3. Redondeo – 18.2.10

18.2.10: "Todos los resultados serán redondeados a 3 (tres) cifras decimales. Este redondeo solo se realizará sobre la puntuación total del gimnasta por un ejercicio."

Ejemplo

Nota E	27.6666	(E1: 9.2333* E2: 9.2333* E3: 9.0 E4: 9.5 E5: 9.2)
Dificultad	15.0000	
Tiempo de vuelo	17.2050	
Puntuación total	59.8716	
Redondeada a:	**59.871**	

** notas perdidas (según ejemplo 1 arriba)*

N. Fallo del sistema electrónico

En caso de que haya un fallo del juez o del dispositivo, los jueces tienen que tener una herramienta adicional para reemplazar al dispositivo, preferiblemente un vídeo con 50 frames por segundo que pueda ser instantáneamente reproducido en una computadora. El organizador de la competición y el juez encargado del tiempo, el Juez Árbitro y el Jurado Superior tienen que asegurarse de que esta herramienta está disponible y situarla en el ángulo correcto para que disponga de una visión clara.

1. Trampolín Individual y el uso del video como copia de seguridad – 18.2.7.1.1

Utilizar el programa especializado para la medición del Tiempo de Vuelo a través de una grabación de vídeo que ofrezca el/los productor/-es del dispositivo de medición del tiempo de vuelo.

o

1. Medir el **tiempo total del ejercicio** incluyendo el tiempo de aterrizaje que transcurre en la malla del trampolín utilizando, por ejemplo
   - El programa estándar que proporciona la función de medición del tiempo
   - El sistema de medición de tiempo incorporado en la vídeo cámara

2. Medir el **tiempo total de aterrizaje** que transcurre sobre la malla del trampolín contando la cantidad total de frames en la grabación que el gimnasta para sobre la malla del trampolín transformando éstos en centésimas de segundo:

Cantidad de encuadres	Intervalo de tiempo (25 frames/seg.)	Intervalo de tiempo (50 frames/seg.)
1	0,04	0,02
2	0,08	0,04
3	0,12	0,06
4	0,16	0,08
5	0,20	0,10
Etc.	Etc.	Etc.

3. **Deducir** el tiempo total de aterrizaje pasado sobre la malla del trampolín del tiempo total del ejercicio para calcular el Tiempo de Vuelo.

2. Trampolín Sincronizado y el uso del vídeo como copia de seguridad – 18.2.8.1.1

Tiempo de conversión a frames de vídeo (de 25/seg)

Deducciones	Diferencia de tiempo	Diferencia de frames
0,1	0,04	1
0,2	0,08	2
0,3	0,12	3
0,4	0,16	4
0,5	0,20	5

1. En el video oficial contar los frames de diferencia en el aterrizaje en cada elemento:

Frames por segundo (frecuencia)	25	30	50	60
Max. frames contados por elemento	5	6	10	12

(Nota: la deducción máxima por aterrizaje es 0.5 pts)

2. Dividir el número total de frames por la frecuencia para obtener el tiempo total.
3. Multiplicar el tiempo total por 2,5 o dividir por 0,4 para obtener la deducción total por ejercicio.

Ejemplo: (Video 25 frames/seg.)

a) Total: 17 frames
b) 17 / 25 = 0,68 segundos
c) 0,68 x 2,5 = 1,7 pts deducción
d) 10 – 1,7 = 8,3 puntuación por sincronismo

O. Aclaración para Tumbling

Buena ejecución de una Rondada

- Los brazos están estirados al final de la fase de contacto
- Todo el cuerpo debe pasar por la vertical, en el eje de la pista de tumbling
- Las piernas tienen que unirse a los 90º
- Las piernas tienen que estar estiradas hasta los 90°

Deducciones específicas:

- El cuerpo no pasa por la posición vertical 0.1

Buena ejecución de un Flic - Flac

- Los brazos están estirados en las fases de vuelo, al término de la fase de contacto y no excesivamente separados
- Las piernas tiene que estar estiradas después del despegue y tienen que mantenerse juntas hasta los 90°
- El cuerpo debe arquearse de acuerdo con el elemento
- Las piernas pueden flexionarse durante la fase de contacto
- Buen ritmo, altura y eje

Buena ejecución para un Tempo

- Los brazos están estirados
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas hasta los 90°
- El cuerpo debe arquearse de acuerdo con el elemento
- La fase de carpado debe comenzar después de los 180°
- Las piernas pueden flexionarse ligeramente durante la fase de contacto
- Buen ritmo, altura y eje

Deducciones específicas:

- Comenzar el carpado antes de los 180° 0.1
- Piernas demasiado flexionadas en la fase de contacto del despegue 0.1

Buena ejecución para un Mortal adelante

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio
- Los brazos están estirado tanto como sea posible
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas (hasta los 180° si se incluyen pasos)
- El cuerpo debe estar carpado o agrupado de acuerdo con el elemento
- El aterrizaje tiene que ser poderoso
- Buen ritmo, altura y eje

Buena ejecución para un Barani

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio
- El giro no puede ser iniciado demasiado pronto
- Los brazos están estirados
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas hasta los 90°
- La posición tiene que ser fácilmente reconocida, planchada, carpada o agrupada
- Buen ritmo, altura y eje

Deducciones específicas:

- Girar demasiado pronto 0.1

Buena ejecución para una Pirueta atrás enlazada

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio
- Los brazos están estirados al finalizar el elemento
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas hasta los 90°
- El giro no puede ser iniciado demasiado pronto
- La fase de carpado debe empezar después de los 180°
- El aterrizaje tiene que ser fuerte y el giro finalizado
- Buen ritmo, altura y eje

Deducciones específicas:

- Carpar antes de los 180° 0.1
- Girar demasiado pronto 0.1
- Finalizar el giro en el suelo 0.1

Buena ejecución para un Mortal atrás simple

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio (último elemento o séptimo antes de rebote)
- La altura debe ser claramente superior a la altura del hombro
- Los brazos están estirados todo lo posible
- Las piernas tienen que estar estiradas (excepto posición agrupada) y mantenerse juntas hasta los 90°
- El cuerpo debe estar carpado, agrupado o planchado de acuerdo con el elemento
- La apertura del elemento debe ser fácilmente identificable

Deducciones específicas:

- Apertura no identificable antes del aterrizaje 0.1 – 0.2

Buena ejecución para un Mortal atrás simple con giro

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio (último elemento o séptimo antes de rebote)
- La altura debe ser claramente superior a la altura del hombro
- Los brazos están estirados
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas hasta los 90°

- El giro no puede ser iniciado demasiado pronto y debe terminar antes de aterrizar
- El cuerpo debe permanecer estirado

Deducciones específicas:

○ Carpar en el final del elemento	0.1 – 0.2
○ Comenzar el giro demasiado pronto	0.1
○ Finalizar el giro demasiado tarde	0.1

Buena ejecución para un Mortal adelante como último elemento (Punch)

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio
- La altura debe ser claramente superior a la altura del hombro
- Los brazos están estirados todo lo posible
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas hasta los 90°
- El cuerpo debe estar carpado, agrupado o planchado de acuerdo con el elemento
- La apertura del elemento debe ser fácilmente identificable

Deducciones específicas:

○ Apertura no identificable antes del aterrizaje	0.1 – 0.2
○ Falta de altura y trayectoria	0.1 – 0.2

Buena ejecución para un Salto mortal múltiple con o sin giro

- La trayectoria tiene que estar de acuerdo con el ejercicio (elemento enlazado o fin del pase)
- La altura debe ser claramente superior a la altura del hombro
- Los brazos están estirados todo lo posible
- Las piernas tienen que estar estiradas y mantenerse juntas hasta los 90°
- El cuerpo debe estar carpado, agrupado o planchado de acuerdo con el elemento
- La apertura del elemento debe ser fácilmente identificable en los dobles saltos mortales en posición agrupada y carpada sin giro
- Carpar después de los 180° si se trata de un elemento enlazado
- El giro no puede ser iniciado demasiado pronto y debe haber finalizado antes del aterrizaje

Deducciones específicas:

○ Comenzar el giro demasiado pronto	0.1
○ Finalizar el giro demasiado tarde	0.1
○ Sin apertura en –o y --<	0.1 – 0.2

Buen aterrizaje

- El aterrizaje tiene que demostrar fuerza
- Las rodillas no deberán doblarse más de 90°
- El retorno a la posición vertical y estirada tiene que ser rápido
- No realizar círculos con los brazos o grandes movimientos con el tronco
- Sin pasos, sin saltos

- No girarse a los jueces antes de que el aterrizaje haya finalizado

Deducciones específicas:

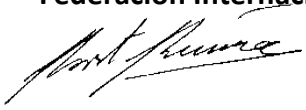
○ Flexionar rodillas, no lo suficientemente rápido, círculos con brazos	0.1
○ Un movimiento de piernas (paso o salto)	0.1
○ Dos movimientos de piernas (paso o salto)	0.2
○ Tres o más movimientos de piernas (paso o salto)	0.3
○ Girarse hacia los jueces antes de estar totalmente estabilizado	0.1

NB:

- ○ La penalización no está relacionada con el tamaño del paso, sino con la cantidad de pasos.
- ○ Una vez estabilizado, el gimnasta puede dar un paso para volver a la posición vertical y estirada sin recibir penalización.

Lausanne, Marzo 2012

Federación Internacional de Gimnasia



Horst Kunze, Presidente del CT Trampolín