2017 – 2020 CÓDIGO DE PUNTUACIÓN

Gimnasia en Trampolín

Aprobado por el Comité Ejecutivo de la FIG, Mayo 2016
Actualizado tras el Curso Intercontinental de Jueces, Febrero 2017
Fecha de publicación: 1 de enero de 2018
## TABLA DE CONTENIDOS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Sección</th>
<th>Página</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Prefacio</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Reconocimientos</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Abreviaturas y definiciones</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>A. GENERAL</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>3. COMPETICIÓN SINCRONIZADA</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>4. GANADOR</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>5. EJERCICIOS</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>6. VESTIMENTA PARA GIMNASTAS Y VIGILANTES *</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>7. TARJETAS DE COMPETICIÓN</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>8. TRAMPOLINES</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>9. REQUISITOS DE SEGURIDAD</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>10. REGISTRADORES y SECRETARIADO</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>12. CALENTAMIENTO</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>13. COMIENZO DE UN EJERCICIO</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO *</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS *</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>16. INTERRUPCIONES DE UN EJERCICIO</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>17. FINALIZACIÓN DEL EJERCICIO *</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>18. SISTEMA DE PUNTUACIÓN</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>C. EL PANEL DE JUECES</strong></td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>19. EL PANEL DE JUECES</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (nº 1-6)</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (nº 7 y 8)</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>23. DEBERES DE LOS JUECES DE DESPLAZAMIENTO HORIZONTAL</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>A. GENERAL</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>(3) *</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>4. GANADORES</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>5. PASES</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNASTAS *</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>7. TARJETAS DE COMPETICIÓN</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>8. EQUIPAMIENTO DE TUMBLING</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>9. REQUISITOS DE SEGURIDAD</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>10. REGISTRADORES y SECRETARIADO</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>12. CALENTAMIENTO</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>13. COMIENZO DEL PASE</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO *</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS *</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>16. INTERRUPCIONES DE UN PASE</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>17. FINAL DEL PASE</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>18. SISTEMA DE PUNTUACIÓN</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>C. EL PANEL DE JUECES</strong></td>
<td>27</td>
</tr>
</tbody>
</table>
19. EL PANEL DE JUECES ........................................................................................................ 27
20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO ......................................................................................... 27
21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (nº 1-5) .......................................................... 27
22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (nº 6 y 7) ......................................................... 28

A. GENERAL .......................................................................................................................... 29
   1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL ......................................................................................... 29
   2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS .................................................................................... 29
   (3) * ............................................................................................................................... 30
   4. GANADORES ................................................................................................................... 30
   5. PASES ............................................................................................................................ 30
   6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNASTAS Y VIGILANTES * .............................................. 30
   7. TARJETAS DE COMPETICIÓN ...................................................................................... 31
   8. EQUIPAMIENTO DE DOBLE MINI-TRAMPOLÍN ........................................................... 31
   9. REQUISITOS DE SEGURIDAD ...................................................................................... 31
  10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO ............................................................................. 31
  11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN ............................................................ 31

B. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN .............................................................................. 31
   12. CALENTAMIENTO .......................................................................................................... 31
   13. COMIENZO DEL PASE .................................................................................................. 32
   14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO * ............................................. 32
   15. REPETICIÓN DE ELEMENTOS * .................................................................................... 32
   16. INTERRUPCIONES DE UN PASE ............................................................................... 32
   17. FINAL DEL PASE * ....................................................................................................... 33
   18. SISTEMA DE PUNTUACIÓN ........................................................................................... 33

C. EL PANEL DE JUECES ........................................................................................................ 35
   19. EL PANEL DE JUECES ................................................................................................... 35
   20. DEBERES DEL JUEZ ÁRBITRO ..................................................................................... 35
   21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (nº 1-5) ...................................................... 36
   22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (nº 6 y 7) .................................................... 36

A. INTERPRETACIONES COMUNES AL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TRAMPOLÍN, TUMBLING Y DMT ................................. 38
B. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TRAMPOLÍN ........................................... 41
C. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TUMBLING ........................................ 42
D. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE DMT ................................................... 43
A. CÁLCULO DE DIFICULTAD EN TRAMPOLÍN – PRINCIPIOS ..................................................... 53
B. DIFICULTAD DE TRAMPOLÍN – EJEMPLOS ...................................................................... 53
C. CÁLCULO DE LA DIFICULTAD EN TUMBLING (ver §18.1 en TUM CdP) .................................. 54
D. CÁLCULO DE DIFICULTAD TUMBLING – BONUS POR POSICIÓN .................................. 54
E. CÁLCULO DE DIFICULTAD TUMBLING - VALOR DE LOS GIROS ........................................ 54
F. DIFICULTAD TUMBLING – EJEMPLOS ............................................................................. 55
G. CÁLCULO DIFICULTAD TUMBLING (ver §15 en TUM CdP) ................................................ 55
H. DIFICULTAD DE DMT – EJEMPLOS ................................................................................ 56
I. SISTEMA NUMÉRICO FIG– TRAMPOLÍN Y DMT ................................................................. 57
J. SÍMBOLOS FIG – TUMBLING ............................................................................................. 57
K. TERMINOLOGÍA FIG ......................................................................................................... 58
L. REQUERIMIENTOS PARA EL PRIMER EJERCICIO – TRAMPOLÍN ..................................... 59
M. EJEMPLOS DE CÁLCULO Y REDONDEO ....................................................................... 60
N. FALLO DEL SISTEMA ELECTRÓNICO ............................................................................. 62
O. CLARIFICACIÓN PARA TUMBLING .................................................................................. 64
Prefacio

Este Código de Puntuación (CdP) ha sido aprobado por el Comité Ejecutivo de la FIG para su uso desde el 1 de enero de 2017. Es vinculante para todas las competiciones de Gimnasia en Trampolín y los Campeonatos de la Fédération Internationale de Gymnastique (FIG) y de 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 Competencias Mundiales por Categorías de la FIG
- Reglas para las Competencias 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 Competencias 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 2017-2020.

Presidente Sr. Horst Kunze GER
1º Vicepresidente Sr. Christophe Lambert FRA
2º Vicepresidente Sr. Stéphan Duchesne CAN
Miembro Sr. Liu Xing CHN
Miembro Sra. Tetiana Shuiska UKR
Miembro Sr. Nikolai Makarov RUS
Miembro Sr. Dmitri Poliaroush BLR
Representante de Gimnastas Sr. Nuno Merino POR
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  Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Juegos Mundiales, Competiciones de la Copa del Mundo y eventos especiales creados por la FIG.
Gimnasia en Trampolín  Eventos: Trampolín, Trampolín Sincronizado, Doble Mini-Trampolín y Tumbling

TRA  Trampolín
SYN  Trampolín Sincronizado
TUM  Tumbling
DMT  Doble Mini-Trampolín
TR  Reglamento Técnico
CoP  Código de Puntuación
JJ.OO.  Juegos Olímpicos
CdM  Campeonatos del Mundo
CJP  Juez Árbitro
TMD  Dispositivo para la Medición del Tiempo
ToF  Tiempo de Vuelo
HDD  Dispositivo para la Medición del Desplazamiento Horizontal
HD  Desplazamiento Horizontal

- Las palabras que aparecen en número singular pueden referirse 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 1.1.2017

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 buena forma, ejecución, altura, conservación de la altura y apertura en todos los elementos para demostrar un control perfecto sobre el cuerpo durante la fase de vuelo.

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 En los Campeonatos del Mundo, la Ronda de Clasificación consiste en tres (3) ejercicios:

* 1ª Ronda: dos (2) ejercicios, según §1.2.1-1.2.2
* 2ª Ronda: un (1) 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 Solo tres (3) 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 un (1) ejercicio libre en la Final, según §5.1.3.

1.3.2 Los gimnastas (parejas en la competición sincronizada) con las ocho (8) 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 **En eventos FIG, solamente dos (2) gimnastas y una (1) 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 The starting order for the Final will be in order of merit, the gymnast with the lowest score in the Qualifying Round going first. In the event of ties, see Reg. 4.4.1 of TR, Section 4.

### 2. COMPETICIÓN POR EQUIPOS

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

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

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

2.3 **Sistema de puntuación**

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

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

### 3. COMPETICIÓN SINCRONIZADA

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

3.2 Un gimnasta solamente podrá competir con una (1) 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. 9.3 del RT, Sección 1.

### 5. EJERCICIOS

5.1 Cada ejercicio está compuesto por diez (10) 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 realicen los elementos queda en manos del gimnasta (ver §7.3 y excepciones en §1.2.1.1). Solamente se contará la puntuación de ejecución, de desplazamiento horizontal y del 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 un (1) 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 más el desplazamiento horizontal 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 (fallos de equipamiento, influencia externa manifiesta o algo similar), 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 similares no serán considerados, normalmente, como una molestia.

5.3 En eventos FIG, 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 ninguno 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.

5.4 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
- Maillot 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 el maillot
- 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
- 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 o piezas de apoyo no podrán crear un gran contraste con el color de la piel. La ropa interior no podrá ser visible.

6.4 Cualquier violación de §6.1, 6.2 y 6.3 puede resultar en una penalización de 0.2 puntos aplicada por el Juez Árbitro, que serán deducidos de la puntuación total de cada uno de los ejercicios en los que la violación ocurra. Una violación más grave podría resultar en la descalificación de la ronda en la que la ofensa ocurra. Esta decisión es 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 equipo o de la pareja de la competición por equipos o de sincronismo. Esta decisión es 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, el Juez Árbitro aplicará una penalización de 0.2 puntos, aplicada por el Juez Árbitro, que serán deducidos de la puntuación total de cualquiera de los ejercicios en los que se produzca la violación.

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 dos (2) 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) supondrá una penalización de 2.0 puntos por cada elemento obligatorio o requerimiento no realizado, aplicada por los Jueces de Dificultad (ver §22.3). 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 En todos los ejercicios libres, 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 gimnasta podrá tener uno (1) o dos (2) vigilantes propios, uno a cada lado del trampolín.
9.1.2 Una colchoneta de vigilancia podrá ser utilizada por el/los vigilante/s propio/s del gimnastas desde ambos lados del trampolín.

10. REGISTRADORES Y SECRETARIADO

10.1 En eventos FIG, un sistema informático aprobado tiene que ser utilizado para registrar e imprimir los resultados.
10.2 En todas las competiciones FIG e internacionales, una copia completa de los resultados será enviada 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 grupos de calentamiento.

10.3.4 Registrar las puntuaciones de ejecución, desplazamiento horizontal, 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 Asegurar que todas las puntuaciones de los Jueces, las penalizaciones y la puntuación total de cada ejercicio son mostradas.

10.3.7 Producir una lista completa de los resultados proporcionando las notas de ejecución, dificultad, desplazamiento horizontal, sincronismo, tiempo de vuelo, penalización total para cada ejercicio, posición en clasificación y la puntuación total.

11. JURADO SUPERIOR Y JURADO DE APELACIÓN

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


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 dos (2) horas antes de que comience la competición para permitir a los gimnastas que calienten en los aparatos de competición (ver también Reg. 4.11.7 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, ocho (8) 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, el Juez Árbitro aplicará las siguientes deducciones (ver §20.13):
- 61 segundos: 0.2 puntos
- 91 segundos: 0.4 puntos
- 121 segundos: 0.6 puntos
- 181 segundos: No se le permitirá al gimnasta comenzar su ejercicio, no recibirá puntuación y aparecerá en los resultados como DNS (“did not start”, “no comenzó”).

Si este límite de tiempo es sobrepasado por un problema con el equipamiento u otra causa sustancial, no se aplicará ninguna penalización. El Juez Árbitro tomará esta decisión.

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

13.4 Una vez que haya comenzado el ejercicio, hablar o dar cualquier tipo de señal al gimnasta por parte de sus vigilantes o entrenador durante el ejercicio supondrá una penalización de 0.6 puntos aplicada una única vez por el Juez Árbitro (ver §20.13).
13.5 Si un gimnasta o una pareja no está preparada para comenzar a la hora y en el orden fijado en el listado de competición, no recibirá puntuación y aparecerá en los resultados como DNS (“did not start”, “no comenzó”).

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 aspectos 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 menor que 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser mayor que 135°.

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

14.7 En saltos mortales múltiples con giros, la posición agrupada y carpada puede ser modificada durante la fase de giro (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 penalización de 2.0 puntos aplicada por los Jueces de Dificultad (ver §22.3).

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 360° 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 **En eventos FIG, 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.

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 uno de los gimnastas ha despegado claramente para realizar un elemento mientras que su compañero claramente aún no ha aterrizado del elemento anterior, se considerará que la pareja ha ejecutado diferentes elementos. El dispositivo de sincronismo identificará una interrupción cuando la diferencia entre los dos aterrizajes sea de 0.500 segundos.
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. FINALIZACIÓN DEL EJERCICIO *

17.1 El ejercicio tiene que concluir 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 El gimnasta puede realizar un (1) salto controlado adicional en posición estirada (out-bounce) después del último elemento. Un salto descontrolado supondrá una deducción de 0.1 puntos (ver §21.3.2).
17.3 En la competición sincronizada ambos gimnastas realizarán un (1) salto adicional en posición estirada (out-bounce) tras el último elemento, o ambos tendrán que permanecer quietos; de lo contrario se aplicará una penalización de 0.4 puntos por parte del Juez Árbitro (ver §20.13).
17.4 Tras el aterrizaje final sobre la malla del trampolín, el gimnasta tiene que permanecer vertical y estirado, mostrando estabilidad durante aproximadamente tres (3) segundos; de lo contrario se aplicará una deducción por falta de estabilidad entre 0.1 y 0.2 puntos (ver §21.3.2).
17.5 Si un gimnasta realiza más de diez (10) elementos, se aplicará una penalización de 2.0 puntos por parte del Juez Árbitro (ver §20.13).

18. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Se utilizan cinco (5) 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 “H”, que es la puntuación por desplazamiento horizontal; la nota tipo “T”, que es el tiempo de vuelo; y la nota tipo ‘S’, que es el resultado obtenido por sincronización.

18.1* Evaluación de la 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 limitada a 1.8 puntos. Se pueden realizar elementos de mayor dificultad, pero recibirán un valor de dificultad limitado a 1.8 puntos. Los cuádruples saltos mortales están prohibidos en las competiciones Juveniles y Junior, resultando en una descalificación de la competición.

La dificultad de cada elemento se calcula según las siguientes bases:

18.1.1 La dificultad de cada elemento se calcula 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

CoP 2017 - 2020
página 13 de 83

* = Ver Parte II - Guía para Puntuar
18.1.3 por completar un doble salto mortal (720°) 1.0 pt
18.1.4 por completar un triple salto mortal (1080°) 1.6 pts
18.1.5 por completar un cuádruple salto mortal (1440°) 2.2 pts
18.1.6 por ½ giro (180°) 0.1 pts

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, desplazamiento horizontal y dificultad 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 e introducir sus deducciones independientemente de los demás jueces.
18.2.3 Cuando lo señale el Juez Árbitro, todas las notas de los jueces se mostrarán simultáneamente.
18.2.4 Nota(s) perdida(s)

  18.2.4.1 En la competición individual, si alguno de los Jueces de Ejecución o de Desplazamiento Horizontal no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la media del resto de puntuaciones será tomada para reemplazar la(s) nota(s) perdida(s). (En eventos FIG, si alguno de los Jueces de Ejecución o de Desplazamiento Horizontal no consigue introducir todas las deducciones para cada elemento [incluidas las deducciones por aterrizaje], la media de las otras deducciones por elemento serán tomadas en consideración para reemplazar la deducción perdida). Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

  18.2.4.2 En la competición sincronizada, si alguno de los Jueces de Ejecución no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la media del resto de puntuaciones del mismo trampolín será tomada para reemplazar la(s) nota(s) perdida(s). (En eventos FIG, si alguno de los Jueces de Ejecución no consigue introducir todas las deducciones para cada elemento [incluidas las deducciones por aterrizaje], la media de las otras deducciones por elemento del mismo trampolín serán tomadas en consideración para reemplazar la deducción perdida). Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.

  18.2.4.3 En la competición sincronizada, si alguno de los Jueces de Desplazamiento Horizontal no muestra su puntuación cuando lo solicita el Juez Árbitro, la puntuación será determinada mediante un análisis del vídeo oficial por parte del Juez Árbitro. (ver Apéndice N).

18.2.5 Evaluación de la puntuación por ejecución (E):

  18.2.5.1 Los Jueces de Ejecución aplican deducciones por ejecución pobre según §21.3. Las deducciones se sustraen de la nota 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 dos (2) notas medianas de los Jueces de Ejecución se suman para proporcionar la puntuación de ejecución del gimnasta en el ejercicio (E+E). (En los eventos FIG, la suma de las dos (2) deducciones medianas de los Jueces de Ejecución se toma como la deducción por elemento, para después sustraer la suma de todas las deducciones medianas por elemento...
[incluyendo las deducciones por aterrizaje] de la máxima puntuación posible por ejecución [máximo 20 puntos] para proporcionar la nota de ejecución de un gimnasta en un ejercicio).

18.2.5.3 En trampolín sincronizado, se calcula la media de las notas medianas de cada gimnasta para proporcionar la nota de ejecución de la pareja en un ejercicio (E).

(En los eventos FIG, la deducción mediana de los Jueces de Ejecución para cada gimnasta se toma como la deducción por elemento, para después sustraer la media de las deducciones medianas [incluyendo las deducciones por aterrizaje] de la máxima puntuación posible por ejecución [máximo 10 puntos] para proporcionar la nota de ejecución de una pareja en un ejercicio).

18.2.6 Evaluación de la puntuación por desplazamiento horizontal (H):

18.2.6.1 La evaluación del desplazamiento horizontal debe realizarse de modo electrónico bajo la supervisión del Juez Árbitro. Las deducciones por desplazamiento horizontal serán aplicadas según §23.1.

18.2.6.2 Las deducciones por desplazamiento horizontal para cada elemento se sustraerán de la puntuación máxima, esto es, 10.0 puntos o la marca decidida por el Juez Árbitro (ver §16.4). Esta nota será considerada como la puntuación por desplazamiento horizontal.

18.2.6.3 Si no se cuenta con un sistema electrónico de puntuación, dos (2) Jueces de Ejecución (números 5 y 6) serán los responsables de evaluar el desplazamiento horizontal, en lugar de la ejecución. La media de sus puntuaciones será la nota de desplazamiento horizontal. (En eventos FIG, los jueces de desplazamiento horizontal juzgarán a partir del vídeo oficial, asegurándose de que la cámara estará situada en una posición que permita observar todas las zonas (ver Apéndice N).

18.2.6.3.1 Si sucede algún fallo en el sistema electrónico, la puntuación se determinará mediante un análisis del video oficial por parte del Juez Árbitro (ver Apéndice N).

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

18.2.7.1 La evaluación de la nota de Tiempo de Vuelo realizarse electrónicamente, bajo la supervisión del Juez Árbitro.

18.2.7.1.1 Si sucede algún fallo en el sistema electrónico, el tiempo será determinado por un análisis del video oficial por parte del Juez Árbitro (ver Apéndice N).

18.2.8 Evaluación de la puntuación por sincronización (S):

18.2.8.1 La evaluación de la nota de Sincronismo debe realizarse electrónicamente, bajo la supervisión del Juez Árbitro.

18.2.8.1.1 Si sucede algún fallo en el sistema electrónico, el tiempo será determinado por un análisis del video oficial por parte del 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 tres (3) Jueces de Sincronismo adicionales se duplica y se toma como la puntuación por sincronización.

18.2.9 Puntuación total para un ejercicio:

18.2.9.1 En las competencias individuales, la puntuación total se calcula sumando las notas "E" (ejecución), "H" (desplazamiento horizontal), "T" (tiempo de vuelo) y "D" (dificultad), y restando las penalizaciones según §6.4, §6.6, §12.2, §13.2,
§13.4 y §17.5. (En eventos FIG, la nota “E” (ejecución) es el resultado de restar a la puntuación máxima la suma de las dos (2) deducciones medianas por elemento y por aterrizaje).

**Puntuación = E (máx. 20 pts.) + H (máx. 10 pts.) + D + T - Penalizaciones**

18.2.9.2 En las competencias sincronizadas, la puntuación total se calcula sumando las notas “E” (ejecución), “H” (desplazamiento horizontal), “S” (sincronización) y “D” (dificultad), y restando las penalizaciones según §6.4, §6.6, §12.2, §13.2, §13.4, §17.3 y §17.5. (En eventos FIG, la nota “E” (ejecución) es el resultado de restar a la puntuación máxima la media de las dos (2) deducciones medianas por elemento y por aterrizaje).

**Puntuación = E (máx. 10 pts) + H (máx. 10 pts) + S (máx. 20 pts) + D - Penalizaciones**

18.2.10 Evaluación de la puntuación por dificultad (D):
18.2.10.1 Los Jueces de Dificultad calcularán la dificultad del ejercicio según §18.1.
18.2.11 Todos los resultados serán redondeados a tres (3) cifras decimales. Este redondeo solo se realizará sobre la puntuación total del gimnasta por un ejercicio.
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

#### 19.1 Composición con dispositivo de Desplazamiento Horizontal:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Individual</th>
<th>Sincronismo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Juez Árbitro (ToF, HD, S)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Jueces de Ejecución</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- para competición individual (nº 1-6)</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>- para competición sincronizada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Trampolín nº 1: jueces 1, 3 y 5)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Trampolín nº 2: jueces 2, 4 y 6)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Jueces de Dificultad (nº 7 y 8)</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Total</td>
<td>9</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 19.2 Composición sin dispositivo de Desplazamiento Horizontal:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Individual</th>
<th>Sincronismo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Juez Árbitro (ToF, S)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Jueces de Ejecución</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- para competición individual (nº 1-4)</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>- para desplazamiento horizontal individual (nº 5 y 6)</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>- para competición sincronizada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Trampolín nº 1: jueces 1 y 3)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Trampolín nº 2: jueces 2 y 4)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- para desplazamiento horizontal en sincronismo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Trampolín nº 1: jueces 5)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Trampolín nº 2: jueces 6)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Jueces de Dificultad (nº 7 y 8)</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Total</td>
<td>9</td>
</tr>
</tbody>
</table>
19.3 El Juez Árbitro y los jueces nº 1-8 se sentarán en la plataforma de jueces a una distancia de entre cinco (5) y siete (7) metros del trampolín nº 1 y a una altura de un mínimo de un (1) metro y un máximo de dos (2) metros.

19.4 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.

19.4.1 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).

19.5 El Juez Árbitro es responsable de controlar el sistema electrónico de T, H y S.

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 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 §5.2).
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 Operar el dispositivo de T, H y S, y mostrar las respectivas puntuaciones.
20.11 Decidir si un juez no muestra su nota inmediatamente (ver §18.2.4).
20.12 Medir las desviaciones en sincronismo, el tiempo de vuelo y el desplazamiento horizontal si se produce un fallo en el sistema electrónico, junto al juez de dificultad nº 7 (ver §18.2.6, §18.2.7 y §18.2.8).
20.14 Supervisar y controlar todas las puntuaciones, cálculos y resultados finales, e intervenir si detecta errores obvios de cálculo.
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 las puntuaciones (ver Parte II, 1 A).
20.16 Asistir a los Jueces de Dificultad y comprobar que las parejas en la competición sincronizada realizan los mismos elementos al mismo tiempo, según §16.1.9.
20.17 Mostrar las penalizaciones.

21. DEBERES DE LOS JUECES DE EJECUCIÓN (Nº 1-6)

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 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 cometida:
      21.3.2.1* no permanecer quieto en posición vertical estirada mostrando estabilidad durante aproximadamente 3 (tres) segundos y/o salto estirado final (out-bounce) sin control 0.1-0.3 pts
      21.3.2.2 tras aterrizar, tocar la malla con uno o ambas manos 0.5 pts
      21.3.2.3 tras aterrizar, tocar con o caer sobre las rodillas, manos y rodillas, pecho, espalda o posición sentada sobre la malla 1.0 pt
21.3.2.4 tocar o dar un paso fuera de cualquier cosa que no sea la malla del trampolín  0.5 pts
21.3.2.5* aterrizar o caer fuera de la malla del trampolín, abandonar el área del trampolín, o realizar un salto mortal adicional para evitar una caída  1.0 pt

21.4 Durante las competiciones sincronizadas, los jueces 1, 3 y 5 evalúan la ejecución de trampolín nº 1, mientras que los jueces 2, 4 y 6 evalúan la ejecución del trampolín nº 2.

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

21.6 Mostrar sus puntuaciones de ejecución.

*(ver también la Guía para Puntuar)*

### 22. DEBERES DE LOS JUECES DE DIFICULTAD (Nº 7 Y 8)

22.1 Recoger las tarjetas de competición de manos del Jefe de Registradores al menos dos (2) 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 y aplicar las penalizaciones relacionadas con requerimientos no cumplidos y repeticiones (ver §7.3, §15.1 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 *En los eventos FIG, 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 un ejercicio tiene una interrupción y avisar al Juez Árbitro en consecuencia, tanto si un ejercicio obligatorio no se ha realizado según lo prescrito (ver §16.1.10) o si alguno de los elementos realizados en el segundo ejercicio y en la final fue un bote (estirado) intermedio (ver §16.1.3).

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

22.7 Mostrar la puntuación de dificultad y las penalizaciones relacionadas con la dificultad.

22.8 El juez de dificultad nº 7 controla junto al Juez Árbitro las notas de Sincronización, Tiempo de Vuelo y Desplazamiento Horizontal si el Sistema electrónico no proporciona una puntuación.

### 23. DEBERES DE LOS JUECES DE DESPLAZAMIENTO HORIZONTAL

23.1 Si no se dispone de un sistema electrónico, las deducciones se aplicarán para cada elemento cuando cualquier parte del cuerpo toque claramente fuera de la línea exterior de una zona definida.

23.2* Cuando la evaluación es realizada por jueces, para los elementos realizados sobre los pies, cuando cualquier parte del pie aterriza en una zona (claramente fuera de la línea exterior), se aplicará la deducción correspondiente a esa zona (ver Guía para puntuar - Sección de Dibujos).

23.3* Cuando la evaluación es realizada por jueces, para los elementos que finalizan en posiciones de pecho, espalda o sentado (debido a que la porción del cuerpo que toca la malla es mayor), se utilizará la articulación de la cadera como punto de referencia para determinar donde aterriza el cuerpo (ver Guía para puntuar - Sección de Dibujos).
Lausanne, Febrero 2017

Federación Internacional de Gimnasia

Bruno Grandi
Presidente

André F. Gueisbuhler
Secretario General

Horst Kunze
Presidente del CT Trampolín
FIG Código de Puntuación 2017-2020 - Gimnasia en Trampolín  
Parte I (TUM)

Código de Puntuación

TUMBLING

Válido desde 1.1.2017

A. GENERAL

1. COMPETICIÓN INDIVIDUAL

1.1 Las competencias de Tumbling se componen de 4 (cuatro) pases libres con 8 (ocho) elementos en cada pase.
   1.1.1 El Tumbling se caracteriza por el encadenamiento continuo y veloz, sin dudas ni pasos intermedios, de saltos 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 conservación del ritmo.

1.2 Ronda de Clasificación
   1.2.1 Hay dos (2) 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 (2) 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 avanzarán a la Final. Ver §1.3.2.1 en TRA CdP y también Reg. 1 del RT 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. 4.4.4 del RT, 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 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 En Campeonatos del Mundo; ver §2.3.1.1 en TRA CdP y Reg. 4.3.2.2 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.
4.2 Las medallas y las posiciones serán premiadas según Reg. 9.3 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 dos (2) saltos mortales con al menos 360° de giro longitudinal en cada uno de ellos. Cada violación supondrá una deducción de 3.0 puntos por los Jueces de Dificultad.
       5.5.2.2 El 8º elemento no será contabilizado para dificultad si no es un elemento con giro (al menos 360° 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 compuestos por 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) (ver §17.3).
5.8 Todos los pases completos tiene que finalizar con un salto mortal, según §17.4.
5.9 No se permiten segundos intentos en los pases.
   5.9.1 Si un gimnasta es visiblemente molestado durante un pase (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”.
   5.9.2 El ruido de los espectadores, los aplausos y el ambiente no serán considerados, normalmente, como una molestia.

6. VESTIMENTA PARA LOS GIMNAS TAS *

6.1 Gimnastas masculinos
   - Malla sin mangas o con mangas cortas
   - Pantalones cortos de gimnasia
   - Se pueden vestir zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco
6.2* Gimnastas femeninas
   - 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 pueden vestir zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco
6.3 Ver § 6.3 en TRA CdP.
6.4 Ver § 6.4 en 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 dos (2) horas antes de que la competición dé comienzo.
7.3 Los cambios de elementos y de orden en el que están escritos en la tarjeta de competición están permitidos sin penalización, pero tienen que ser registrados en la tarjeta de competición por los Jueces de Dificultad. *En eventos FIG el pase de la Final por Equipos será registrado por los Jueces de Dificultad. Los elementos y pases de la ronda clasificatoria pueden ser utilizados (ver 15.6).*

### 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. 4.11.7 c) de RT, Sección 1.
12.2 Inmediatamente antes de la Ronda de Clasificación y de las Finales individuales, cada gimnasta dispondrá de dos (2) 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, 5 (cinco) metros de altura.

13. COMIENZO DEL PASE

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 0,3 puntos de penalización por parte del Juez Árbitro (ver §20.12). Si se sobrepasa este límite de tiempo 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.
13.5 Tras comenzar un pase, hablar o dar cualquier tipo de señal al gimnasta por parte de su entrenador o vigilantes durante el pase supondrá una penalización de 0.9 pts aplicada una única vez por el Juez Árbitro (ver §20.12).

14. POSICIONES REQUERIDAS DURANTE UN ELEMENTO *

14.1 En todas las posiciones, los pies y las piernas deben permanecer juntas, 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 aspectos 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 menor que 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser mayor que 135°.
14.6.3 **Posición agrupada:** El ángulo entre el tronco y los muslos tiene que ser igual o menor que 135° y el ángulo entre los muslos y la parte inferior de las piernas tiene que ser igual o menor que 135°.
14.7 En saltos mortales múltiples con giros, la posición agrupada y carpada puede ser modificada durante la fase de giro (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 (2) 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 (720º o más) que tengan el mismo número de giros y de rotación transversal no serán considerados repetición si el giro se localiza en fases diferentes (ver Parte II: 1.A).
15.5 Los saltos mortales no serán considerados repetición si son precedidos de un elemento diferente.
15.6 En los Campeonatos del Mundo, los elementos o los pases de la Ronda Clasificatoria podrán repetirse en la Final por Equipos.

16. INTERRUPTIONES 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 Tras el último elemento, el gimnasta tiene que permanecer vertical y estirado, mostrando estabilidad durante aproximadamente tres (3) segundos; de lo contrario se aplicará una deducción (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 esta norma resultará en una penalización de 0.6 puntos por parte del Juez Árbitro (ver §20.12).
17.4 Todos los pases completos (8 elementos) tienen que finalizar con un salto mortal; de lo contrario, habrá una penalización de 3.0 puntos por parte del Juez Árbitro (ver §20.12).

17.5 Por elementos adicionales, una penalización de 3.0 puntos (total) será realizada por el Juez Árbitro (ver §20.12).

18. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Se utilizan dos (2) 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.

18.1* Evaluación de la 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. Los cuádruples saltos mortales están prohibidos en las competiciones Juveniles y Junior, resultando en una descalificación de la competición.

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
Whipbacks (tempo) 0.1 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
18.1.4.3 Cada salto mortal hacia adelante recibirá una bonificación de 0.1 pts
18.1.5 Giro en saltos mortales:
18.1.5.1 Salto mortal simple:
• ½ giro (180°) 0.2 pts
• Cada ½ giro más tras completar dos (2) giros (720°) 0.3 pts
• Cada ½ giro más tras completar tres (3) giros (1080°) 0.4 pts
18.1.5.2 Dobles saltos mortales:
• ½ giro (180°) 0.1 pts
• Cada ½ giro más tras completar un (1) giro (360°) 0.2 pts
• Cada ½ giro más tras completar dos (2) giros (720°) 0.3 pts
• Cada ½ giro más tras completar tres (3) giros (1080°) 0.4 pts
18.1.5.3 Triples saltos mortales:
• Cada ½ giro (hasta 360°) 0.3 pts
• Cada ½ giro más tras completar un (1) twist (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, los triples saltos mortales en posición carpada recibirán una bonificación de 0.2 puntos, y los cuádruples saltos mortales en posición carpada recibirán una bonificación de 0.3 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.
18.1.6.5 En los cuádruples saltos mortales, el valor del elemento, incluyendo giros y bonificaciones por posición, será cuaduplicado.
18.1.7 Solamente en la competición femenina: el segundo, tercer, etc. elemento con una dificultad mínima de 2.0 pts. en un pase recibirá una bonificación de 1.0 pts

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 e introducir sus deducciones independientemente de los demás 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 será tomada para reemplazar la nota perdida. (En eventos FIG, si alguno de los jueces de Ejecución no consigue introducir todas las deducciones para cada elemento [incluidas las deducciones por aterrizaje], la media de las otras deducciones por elemento serán tomadas en consideración para reemplazar la deducción perdida). Esta decisión será tomada por el Juez Árbitro.
18.2.5 Evaluación de la puntuación de ejecución (E):
18.2.5.1 Las deducciones por ejecución pobre según §21.3 se restarán de la puntuación máxima, esto es, 10.0 puntos o la puntuación establecida por el Juez Árbitro (ver §16.4).
18.2.5.2 En todos los pases los Jueces sumarán 2.0 puntos a su puntuación para mostrar una nota sobre diez (10) puntos.
18.2.5.3 Las notas más alta y más baja de los Jueces de Ejecución son eliminadas y las tres (3) notas restantes son sumadas para dar la puntuación por ejecución del gimnasta en un pase (E+E+E). (En los eventos FIG, la suma de las tres (3) deducciones medianas por elemento de los cinco (5) Jueces de Ejecución se toma como la deducción por elemento, para después sustraer la suma de todas estas deducciones [incluyendo las deducciones por aterrizaje] de la máxima puntuación posible por ejecución [máximo 30 puntos] para proporcionar la nota de ejecución de un gimnasta en un ejercicio).
18.2.6 Evaluación de la puntuación de dificultad (D):
18.2.6.1 Los Jueces de Dificultad calculan la dificultad de los pases libres según §5.3, §15, §16 y §18.1-18.1.7.
18.2.7 Puntuación total para un pase:
18.2.7.1 Cada pase se puntuá independientemente y la suma de ejecución y dificultad se calcula para cada pase libre.
18.2.7.2 La puntuación total se calculará sumando las tres (3) notas “E” (ejecución) y la nota “D” (dificultad), menos las penalizaciones según §5.5, §6.4, §6.6, §12.2, §13.2, §13.5, §17.4 y §17.5. (En eventos FIG, la nota “E” es el resultado de restar a la máxima puntuación posible la suma de las deducciones centrales por elemento y por aterrizaje).

Puntuación = E (máximo 30 pts.) + D - Penalizaciones

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
  19.1.2 Jueces de Ejecución (nº 1-5)
  19.1.3 Jueces de Dificultad (nº 6 y 7)
  19.1.4 Total

19.2 El Juez Árbitro y los jueces nº 1-7 tienen que sentarse separadamente en un podio de 50 cms., al menos a cinco (5) metros del lateral de la pista de tumbling, con las mesas de los jueces situadas a partir del 16º metro 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.
20.5 Convocar al Jurado de la competición.
20.6 Decidir si se concede un segundo intento (ver §5.10).
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. 5.2 de RT, Sección 4).
20.9 Declarar la nota máxima en caso de un ejercicio interrumpido (ver §16).
20.10 Aplicar las siguientes penalizaciones por aterrizaje:
   20.10.1 aterrizar fuera de las líneas exteriores de la pista o de la zona de aterrizaje 1.5 pts
   20.10.2 tras aterrizar, tocar o pisar fuera de la zona de aterrizaje, en el área de aterrizaje o en la pista 0.3 pts
20.11 Decidir si un juez no muestra su nota inmediatamente (ver §18.2.4).
20.13 Supervisar y controlar todas las puntuaciones, cálculos y resultados finales, e intervenir si detecta errores obvios de cálculo.
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).
20.15 Mostrar las penalizaciones.

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 tres (3) segundos 0.1-0.3 pts
      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, o realizar un salto mortal adicional para evitar una caída 1.0 pt

21.4 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 Comprobar los elementos obligatorios/requerimientos según §5.5.1, §5.5.2 y/o §5.5.3, y aplicar las penalizaciones por los requerimientos no cumplidos.
      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 Determinar y registrar todos los elementos realizados, y su valor de dificultad, en la tarjeta de competición (de acuerdo con el sistema numérico FIG).
   22.5 Mostrar la puntuación de dificultad.

Lausanne, Febrero de 2017

Federación Internacional de Gimnasia

Bruno Grandi
Presidente

André F. Gueisbuhler
Secretario General

Horst Kunze
Presidente del CT Trampolín
Código de Puntuación

DOBLE MINI-TRAMPOLÍN

Válido desde 1.1.2017

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 pase.

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. 4.4.6 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 En Campeonatos del Mundo: ver §2.3.1.1 en TRA CdP y Reg. 4.3.3.2 de RT, Sección 4.
4. GANADORES

4.1 El ganador es el gimnasta o el equipo que obtiene la mejor puntuación en la Final.
4.2 Las medallas y las posiciones serán premiadas según Reg. 9.3 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 Y VIGILANTES *

6.1 Gimnastas masculinos
- Malla sin mangas o con mangas cortas
- Pantalones cortos de gimnasia
- Zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco

6.2* Gimnastas femeninas
- 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
- Zapatillas blancas y/o el pie cubierto de blanco

6.3 Ver § 6.3 en TRA CdP.
6.4 Ver § 6.4 en 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: 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. 5.3 de RT, Sección 4.
9.1.1 Un gimnasta puede tener 1 (un) vigilante (entrenador).
9.1.2 Una colchoneta de vigilancia solamente puede ser utilizada por el vigilante del gimnasta.

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 DMT, 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. 4.11.7 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 (1) pase de calentamiento antes de la Final por Equipos. En caso de que un gimnasta abuse de su derecho a calentar, el Juez
Árbitro aplicará una penalización de 0.3 puntos sobre 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 DEL PASE

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 penalización de 0,3 puntos por parte del Juez Árbitro (ver §20.12).

Si este límite de tiempo es sobrepasado por un problema con el equipamiento u otra causa sustancial, no se aplicará esta penalización. 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 podría volver a empezar sin penalización tras una señal del Juez Árbitro.

13.4 Tras comenzar un pase, hablar o dar cualquier tipo de señal al gimnasta por parte de su entrenador durante el pase supondrá una penalización de 0.9 pts aplicada una única vez por el Juez Árbitro (ver §20.12).

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 (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 DMT.

16.1.2 No usa la elasticidad de la malla 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.

* = Ver Parte II - Guía para Puntuar
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, según §5.1.1.
16.2 No se otorgará ninguna puntuación al elemento en el que ocurre la interrupción, respetando §16.1-16.1.8.
16.3 Debido a la estrechez del aparato, tocar cualquier cosa que no sea la malla (protector/muelles) durante el pase no supondrá una interrupción, pero supondrá una penalización de 0.3 puntos por parte del Juez Árbitro (ver §20.12). Esta deducción se aplicará cada vez que se toque el protector o los muelles.
16.4 Un gimnasta solamente será juzgado por el número de elementos completados sobre los pies.
16.5 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 lo contrario, el elemento de salida no será contabilizado.
17.2 Después del elemento de salida, el gimnasta tiene que permanecer erguido durante aproximadamente tres (3) segundos; de lo contrario, habrá una deducción por falta de estabilidad (ver §21.3.2).

18. SISTEMA DE 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.

18.1* Evaluación de la 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 limitada a 4.6 puntos. Se pueden realizar elementos de mayor dificultad, pero recibirán un valor de dificultad limitado a 4.6 puntos. Los cuádruples saltos mortales están prohibidos en las competiciones Juveniles y Junior, resultando en una descalificación de la competición.

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 (180°) (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 (1) giro (360°), 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 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, los triples saltos mortales en posición carpada
FIG Código de Puntuación 2017-2020 - Gimnasia en Trampolín
Parte I (DMT)

recibirán una bonificación de 0.8 puntos, y los cuádruples saltos mortales en posición carpada recibirán una bonificación de 1.6 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.

18.1.6.5 En los cuádruples saltos mortales el valor del elemento, incluyendo cualquier giro, será cuadruplicado. 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.

18.2.2 Los jueces tienen que escribir e introducir sus deducciones independientemente de los demás jueces.

18.2.3 Cuando lo señale el Juez Árbitro, todas las notas de los jueces deben 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 será tomada para reemplazar la nota perdida. (En eventos FIG, si alguno de los jueces de Ejecución no consigue introducir todas las deducciones para cada elemento [incluidas las deducciones por aterrizaje], la media de las demás deducciones por elemento serán tomadas en consideración para reemplazar la deducción 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 ejecución pobre según §21.3 se restarán de la puntuación máxima, esto es, 10.0 puntos o la puntuación establecida por el Juez Árbitro (ver §16.4).

18.2.5.2 En todos los pases completos los Jueces de Ejecución sumarán 8.0 puntos a su puntuación para mostrar una nota sobre diez (10) puntos. Para los pases con solamente un (1) elemento, los Jueces de Ejecución añadirán 6.0 puntos, para una nota máxima de 7.0 puntos.

18.2.5.3 Las notas más alta y más baja de los Jueces de Ejecución son eliminadas y las tres (3) notas restantes son sumadas para dar la puntuación por ejecución del gimnasta en un pase (E+E+E). (En los eventos FIG, la suma de las tres (3) deducciones medias por elemento de los cinco (5) Jueces de Ejecución se toma como la deducción por elemento, para después sustraer la suma de todas estas deducciones [incluyendo las deducciones por aterrizaje] de la máxima puntuación posible por ejecución [máximo 30 puntos] para proporcionar la nota de ejecución de un 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 de los pases libres según §15, §16 y §18.1 y la registran en la tarjeta de competición.

18.2.7 Puntuación total 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 La puntuación total se calcula sumando las tres (3) notas “E” (ejecución) y la nota “D” (dificultad) menos las penalizaciones según §6.4, §6.6, §12.2, §13.2, §13.4 y §16.3. (En eventos FIG, la nota “E” es el resultado de restar a la máxima puntuación posible la suma de las deducciones centrales por elemento y por aterrizaje).

Puntuación = E (máximo 30 puntos) + D - Penalización

18.2.8 Todos los resultados serán redondeados a tres (3) 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 El Juez Árbitro y los jueces nº 1-7 tienen que sentarse separadamente en un podio de 50 cms., al menos a cinco (5) 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.

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 ÁRBITO

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 Aplicar las siguientes deducciones por aterrizaje:

20.10.1* aterrizar dentro de la zona B (ver Parte II – Guía para Puntuar) 0.9 pts
20.10.2* aterrizar dentro de la zona C (ver Parte II – Guía para Puntuar) 1.5 pts
20.10.3 tocar o dar un paso desde la zona A a la zona B, desde la zona A a la zona C o desde la zona B a la zona C 0.3 pts

20.11 Decidir si un juez no muestra su nota inmediatamente (ver §18.2.4).
20.13 Supervisar y controlar todas las puntuaciones, cálculos y resultados finales, e intervenir si detecta errores obvios de cálculo.
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).
20.15 Mostrar las penalizaciones.

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 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 tres (3) segundos 0.1-0.3 pts
      21.3.2.2* después de aterrizar, tocar el DMT con cualquier parte del cuerpo 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 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, Febrero de 2017

Federación Internacional de Gimnasia

Bruno Grandi  
Presidente

André F. Gueisbuhler  
Secretario General

Horst Kunze  
Presidente del CT Trampolín
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 AL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE TRAMPOLÍN, TUMBLING Y DMT

#### 1.2.2 - Grupos de competición

Dieciséis (16) gimnastas por grupo es el máximo, el CT-TRA recomienda entre ocho (8) y doce (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 pueden 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).

En trampolín, durante la Ronda de Clasificación, los miembros de un equipo pueden vestir pantalones de gimnasia tanto cortos como largos, siempre que sean del mismo color. Sin embargo, tendrán que utilizar el mismo vestuario para las finales por equipos, bien cortos o bien largos. Los dos miembros de una pareja de sincronismo tendrán que vestir pantalones cortos o largos. La identificación nacional debe ser igual.

#### 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).

#### 14.5 - Brazos

Se permite mover los brazos a los lados para frenar la rotación de giro. El máximo ángulo entre el tronco y los brazos debe ser:
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 (3) posiciones son posibles si hay 270º o más de rotación transversal.

**Ejemplo:**
- ¾ de mortal atrás (L=0° T=270°) 3 posiciones posibles
- ½ giro a pie (L=180° T=90°) 1 posición posible
- 1¼ adelante con ½ giro (Barani ball out) (L=180° T=450°) 3 posiciones posibles

2. Giros de 360° o más
Tres (3) posiciones son posibles siempre que hay más de 450° de rotación transversal.

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

3. Saltos mortales múltiples
En los saltos mortales múltiples el gimnasta podrá reclamar solamente una (1) 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 (1) 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 135° (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) / 20.14 (TUM/DMT) - Deberes del Juez Árbitro
En caso de errores obvios respecto al cálculo de cualquier puntuación, un Juez, gimnasta, entrenador u otro oficial que se dé cuenta, deberá aproximarse al Juez Árbitro de una forma profesional y amistosa antes de que concluya la ronda en curso, para permitir que el Juez Árbitro aclare la situación antes de que la siguiente ronda haya comenzado.

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
    (incluye brazos flexionados y apertura de brazos en un giro)
- 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
- Ángulo de las piernas respecto a la horizontal en carpas abiertas y cerradas
  - 0.0-0.2 pts

Apertura y Fase de Aterrizaje
- Apertura del salto mortal y mantener posición planchada
  - 0.0-0.3 pts
    (incluye la rotación longitudinal incomplete a 90° (3 en punto))
- Sin apertura
  - 0.3 pts

Estas deducciones pueden combinarse hasta 0.5 puntos.

TUMBLING
Fase de rotación o de vuelo
- Posición de los brazos
  - 0.0-0.1 pts
    (incluye brazos flexionados y apertura de brazos en un giro)
- 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.

21.3.2.2 - Tocar la malla (TRA), la zona/área de aterrizaje (TUM/DMT) con una o dos manos
Tras un ejercicio completo (TRA) o un pase (TUM/DMT), si se emplean las manos para sostener todo el cuerpo con el fin de evitar una caída (sin que los pies estén tocando la malla, los protectores, las gomas finales, la zona o el área), entonces se aplicará una deducción de 1.0 puntos, en lugar de los 0.5 puntos que se aplican por tocar con la(s) mano(s).

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 (1) 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.

17.3 - No realizar 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.

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, los Jueces de Ejecución decidirán 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 por bote estirado (out-bounce) (máximo 0.1 puntos):
- Movimientos incontrolados durante el bote estirado 0.1

Ejemplo de deducciones por aterrizaje (máximo 0.2 puntos):
- Movimiento de brazos mientras permanece en pie (ej. círculos) 0.1
- Paso(s) o bote(s) 0.1 – 0.2
- No permanecer estirado y vertical 0.1
- Permanecer con una separación de los pies superior a la anchura del hombro 0.1
- Girar hacia los jueces antes de estar totalmente estabilizado 0.1

NB.
- La penalización no está conectada a la longitud del paso o del salto, sino a la cantidad.
Código de Puntuación FIG 2017 - Gimnasia en Trampolín - Parte II
Guía para Puntuar

- Cuando se ha dado un paso (deducción 0.1 puntos), regresar con el mismo pie a la posición estable y erguida no será objeto de ninguna deducción por pasos.
- Las deducciones totales por inestabilidad en el bote final y en el aterrizaje no podrán superar 0.3

21.3.2.5 - Elementos adicionales

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

23.2 y 23.3 - Evaluación del Desplazamiento Horizontal

Aplicar deducción según el aterrizaje de cada elemento en las zonas de la cama 0.0-0.3 pts.
Consultar los Dibujos para una evaluación precisa de los elementos que finalizan sobre los pies, el pecho, la espalda o la posición sentada.

<table>
<thead>
<tr>
<th>0.3</th>
<th>0.2</th>
<th>0.3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0.2</td>
<td>0.1</td>
<td>0.0</td>
</tr>
<tr>
<td>0.3</td>
<td>0.2</td>
<td>0.3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 una penalización según §20.10.

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 los 3 segundos posteriores al aterrizaje, los Jueces de Ejecución decidirán si esto se debió a falta de estabilidad (deducción 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 pie (ej. círculos) 0.1
- Paso(s) o bote(s) 0.1 – 0.3
- No permanecer estirado y vertical 0.1
- Permanecer con una separación de los pies mayor a la anchura del hombro 0.1
- Girar hacia los jueces antes de estar totalmente estabilizado 0.1

NB.
- La penalización no está conectada a la longitud del paso o del salto, sino a la cantidad.

- página 42 de 86 -
Cuando se ha dado un paso (deducción 0.1 puntos), regresar con el mismo pie a la posición estable y erguida no será objeto de ninguna deducción por pasos.

21.3.2.5 - Elementos adicionales
Si un gimnasta no puede detener/controlar el rebote de la pista tras el último elemento (8º elemento) y tiene que realizar un salto mortal o un “whip-back”, etc., se aplicará una deducción de 1.0.

D. INTERPRETACIONES DEL CÓDIGO DE PUNTUACIÓN DE DMT

Definición general de las zonas de entrada y de salida:
- Zona media (3)
- Marcadores finales (4+5)
- La zona de entrada se define como el área de la malla enfrente de, e incluyendo, la zona media (4+1+3)
- La zona spotter/salida se define como el área de la malla al final de, e incluyendo, la zona media (3+2+5)

5.1 & 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
Debido a la estrechez de la malla del DMT, un gimnasta puede tocar algo que no sea la malla (protector/muelles) con alguna parte de su cuerpo, incluso a pesar de que sus pies aterricen sobre la malla como se exige – se aplicará §16.3. 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 - Zona de aterrizaje - definición
El límite exterior de la zona/área marca la frontera de zona/área de aterrizaje del DMT. Si alguna parte del cuerpo toca fuera de la frontera, supondrá una deducción según §21.3 o una penalización según §20.10.

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 los 3 segundos posteriores al aterrizaje, los Jueces de Ejecución decidirán si esto se debió a falta de
Ejemplo de deducciones:
- Movimiento de brazos mientras permanece en pie (ej. círculos) 0.1
- Paso(s) o bote(s) 0.1 – 0.3
- No permanecer estirado y vertical 0.1
- Permanecer con una separación de los pies mayor a la anchura del hombro 0.1
- Girar hacia los jueces antes de estar totalmente estabilizado 0.1

NB.
- La penalización no está conectada a la longitud del paso o del salto, sino a la cantidad.
- Cuando se ha dado un paso (deducción 0.1 puntos o más), regresar con el mismo pie a la posición estable y erguida no será objeto de ninguna deducción por pasos.

21.4.1-21.4.3 - Aterrizajes

Lausanne, Febrero de 2017

Federación Internacional de Gimnasia

Horst Kunze
Presidente del CT Trampolín
2. DIBUJOS (estos dibujos son una orientación y no deben ser tomados literalmente)

Deducciones por posición

Posición planchada

Posición agrupada

Posición carpada
OPENING IN SOMERSAULT

FOR FEET OR FRONT LANDING

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

FOR BACK LANDING

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 IN SOMERSAULT - PIKE DOWN

FOR FEET OR FRONT LANDING

12 o'clock
180°
150° 1 o'clock
120° 2 o'clock
90° 3 o'clock
0.2 deduction

FOR BACK LANDING

12 o'clock
180°
120° 2 o'clock
90° 3 o'clock
0.2 deduction

12 o'clock
180°
150° 1 o'clock
120° 2 o'clock
90° 3 o'clock
0.1 deduction

12 o'clock
180°
150° 1 o'clock
120° 2 o'clock
90° 3 o'clock
no deduction

FOR FEET LANDING ONLY

12 o'clock
180°
45° 4:30 o'clock
0° 6 o'clock
no deduction
AFTER OPENING IN SOMERSAULT - TUCK DOWN

FOR FEET OR FRONT LANDING

12 o'clock 180° 150° 120° 2 o'clock 90° 3 o'clock

0.3 deduction

12 o'clock 180° 150° 120° 2 o'clock 90° 3 o'clock

0.2 deduction

12 o'clock 180° 150° 120° 2 o'clock 90° 3 o'clock

no deduction

FOR FEET LANDING ONLY

FOR BACK LANDING

12 o'clock 180° 90° 3 o'clock

0.3 deduction

12 o'clock 180° 90° 3 o'clock

0.2 deduction

12 o'clock 180° 90° 3 o'clock

no deduction

45° 4:30 o'clock

0° 6 o'clock
Posición del cuerpo – Finalización del Giro

12 en punto
180°

Sin deducción

12 en punto
180°

Deducción de 0.1

90° 3 en punto

Brazos para detener la rotación longitudinal

Barani, Pirueta, Doblés saltos mortales con medio giro

45° 0° 0° 45°

Sin deducción

Deducción de 0.1

+45° +45°

Saltos Mortales con más de un giro compuesto de rotación longitudinal
y el resto de saltos mortales múltiples con giros múltiples

90° 0° 90°

Sin deducción

Deducción de 0.1

+90° +90°

CoP 2017 - 2020  página 49 de 86
Salida en saltos mortales multiples

Hacia atrás

90°

Sin deducción hasta que el tronco alcance los 90°

Hacia adelante

135°

Sin deducción hasta que el tronco alcance los 135°
HORIZONTAL DISPLACEMENT
PIKE AND PIKE STRADDLE JUMPS

Angle of legs with horizontal

<table>
<thead>
<tr>
<th>no deduction</th>
<th>0.1 deduction</th>
<th>0.2 deduction</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>90°</td>
<td>65°</td>
<td>45°</td>
</tr>
</tbody>
</table>

DEVIAITION FROM CENTER - TUMBLING

<table>
<thead>
<tr>
<th>no deduction</th>
<th>0.1 deduction</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>0.1 deduction</td>
</tr>
</tbody>
</table>
A. CÁLCULO DE DIFICULTAD EN TRAMPOLÍN – PRINCIPIOS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Rotación</th>
<th>Valor</th>
<th>Bonus</th>
<th>Ejemplo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>¼ de salto mortal</td>
<td>0.1</td>
<td>---</td>
<td>¾ atrás</td>
</tr>
<tr>
<td>Salto mortal completado (360°)</td>
<td></td>
<td>0.1</td>
<td>salto mortal atrás agrupado</td>
</tr>
<tr>
<td>Triple salto mortal completado (1080°)</td>
<td>1.6</td>
<td></td>
<td>triple salto mortal atrás agrupado</td>
</tr>
<tr>
<td>Cuádruple salto mortal completado (1440°)</td>
<td>2.2</td>
<td></td>
<td>cuádruple salto mortal atrás</td>
</tr>
<tr>
<td>½ giro</td>
<td></td>
<td>0.1</td>
<td>1/1 giro a espalda [0.1+0.2]</td>
</tr>
<tr>
<td>0°- 630° de rotación transversal con giro</td>
<td>&lt; õ /</td>
<td>---</td>
<td>Barani planchado [0.5+0.1]</td>
</tr>
<tr>
<td>360°- 630° de rotación transversal sin giro</td>
<td>&lt; õ /</td>
<td>0.1</td>
<td>1 ¾ carpado [0.8+0.1]</td>
</tr>
<tr>
<td>720° - 990° de rotación transversal con o sin giro</td>
<td>&lt; õ /</td>
<td>0.2</td>
<td>2 ¾ carpado [1.3+0.2]</td>
</tr>
<tr>
<td>1080° - 1350° de rotación transversal con o sin giro</td>
<td>&lt; õ /</td>
<td>0.3</td>
<td>½ out Triffis carpado [1.6+0.1+0.3]</td>
</tr>
<tr>
<td>1440° de rotación transversal con o sin giro</td>
<td>&lt; õ /</td>
<td>0.4</td>
<td>½ out Quadriffis carpado [2.2+0.1+0.4]</td>
</tr>
</tbody>
</table>

B. DIFICULTAD DE TRAMPOLÍN – EJEMPLOS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elemento</th>
<th>o</th>
<th>&lt; or /</th>
<th>Elemento</th>
<th>o</th>
<th>&lt; or /</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>½ back or front</td>
<td>3</td>
<td>0.3</td>
<td>1/4 somersault</td>
<td>7</td>
<td>0.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Back or front somersault</td>
<td>4</td>
<td>0.5</td>
<td>Full in Full out</td>
<td>8</td>
<td>1.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani</td>
<td>4</td>
<td>0.6</td>
<td>Half in Rudi out</td>
<td>8</td>
<td>1.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Cody</td>
<td>5</td>
<td>0.6</td>
<td>Half in Randi out</td>
<td>8</td>
<td>1.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani ball out</td>
<td>5</td>
<td>0.7</td>
<td>Full in Rudi out</td>
<td>8</td>
<td>1.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Full</td>
<td>4</td>
<td>0.7</td>
<td>Triple back</td>
<td>12</td>
<td>1.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudolf</td>
<td>4</td>
<td>0.8</td>
<td>Half in Randi out</td>
<td>8</td>
<td>1.5</td>
</tr>
<tr>
<td>1 ¾ somersault</td>
<td>7</td>
<td>0.8</td>
<td>Full in Double-full out</td>
<td>8</td>
<td>1.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Double-full</td>
<td>4</td>
<td>0.9</td>
<td>Half in Out Triffis</td>
<td>12</td>
<td>2.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudi ball out</td>
<td>5</td>
<td>0.9</td>
<td>Full in Half out</td>
<td>12</td>
<td>1.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back</td>
<td>8</td>
<td>1.0</td>
<td>Rudi out Triffis</td>
<td>12</td>
<td>1.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out</td>
<td>8</td>
<td>1.1</td>
<td>Half in Half out</td>
<td>12</td>
<td>1.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Half out</td>
<td>8</td>
<td>1.2</td>
<td>Half in Half out</td>
<td>12</td>
<td>2.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Full out</td>
<td>8</td>
<td>1.2</td>
<td>Full Full</td>
<td>12</td>
<td>2.2</td>
</tr>
<tr>
<td>2 ¼ somersault</td>
<td>11</td>
<td>1.3</td>
<td>Half out Quadriffis</td>
<td>16</td>
<td>2.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudi out</td>
<td>8</td>
<td>1.3</td>
<td>Half in Half out Quadriffis</td>
<td>16</td>
<td>2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Half out</td>
<td>8</td>
<td>1.3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

CoP 2017 - 2020 página 53 de 86
C. CÁLCULO DE LA DIFICULTAD EN TUMBLING (ver §18.1 en TUM CdP)

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
- Valor de giro (segundo y tercer giro): 0.7

**Segundo salto mortal:**
- Valor de salto mortal: 0.5
- Valor de giro (segundo y tercer giro): 1.0

**Valor de 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
- Valor de giro (segundo y tercer giro): 1.5

**Tercer salto mortal:**
- Valor de salto mortal: 0.5

**Valor de posición (carpada en triple):** 0.2
**Valor total del elemento:** 1.7
**Multiplicado por 3:** = **5.1**

D. CÁLCULO DE DIFICULTAD TUMBLING – BONUS POR POSICIÓN

<table>
<thead>
<tr>
<th>Posición corporal</th>
<th>Simple</th>
<th>Doble</th>
<th>Triple</th>
<th>Cuádruple</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Agrupada</td>
<td>0.0</td>
<td>0.0</td>
<td>0.0</td>
<td>0.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Carpada</td>
<td>0.1</td>
<td>0.1</td>
<td>0.2</td>
<td>0.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Planchada</td>
<td>0.1</td>
<td>0.2</td>
<td>0.4</td>
<td>--</td>
</tr>
</tbody>
</table>

E. CÁLCULO DE DIFICULTAD TUMBLING - VALOR DE LOS GIROS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Giros</th>
<th>Single</th>
<th>Double</th>
<th>Triple</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Medio giro</td>
<td>0.2</td>
<td>0.1</td>
<td>0.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Primer giro</td>
<td>0.4</td>
<td>0.2</td>
<td>0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Segundo giro</td>
<td>0.4</td>
<td>0.4</td>
<td>0.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Tercer giro</td>
<td>0.6</td>
<td>0.6</td>
<td>0.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Cuarto giro</td>
<td>0.8</td>
<td>0.8</td>
<td>0.8</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Por ejemplo, un (1) salto mortal **hacia atrás** con tres giros (solamente en posición planchada):
- Mortal atrás: 0.5
- Primer giro: 0.4
- Segundo giro: 0.4
- Tercer giro: 0.6
**TOTAL:** 1.9

Por ejemplo, un (1) salto mortal **hacia adelante** con dos giros (solamente en posición planchada):
- Mortal adelante: 0.6
- Primer giro: 0.4
- Segundo giro: 0.4
**TOTAL:** 1.4
### F. DIFICULTAD TUMBLING – EJEMPLOS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elemento</th>
<th>Dificultad</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Round-off</td>
<td>0.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Front Handspring</td>
<td>0.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Flic-flac</td>
<td>0.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Whipback (tempo salto)</td>
<td>0.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Back somersault (ss)</td>
<td>− o 0.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Back somersault</td>
<td>− &lt; 0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Back somersault</td>
<td>− / 0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Front somersault</td>
<td>− o 0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Front somersault</td>
<td>− &lt; 0.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Side somersault</td>
<td>− o x 0.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Side somersault</td>
<td>− &lt; x 0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with ½ twist</td>
<td>1. / 0.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani</td>
<td>0.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 1/1 twist</td>
<td>0.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Front ss with 1/1 twist</td>
<td>0.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 1½ twist</td>
<td>0.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Front ss with 1½ twist</td>
<td>0.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 2/1 twist</td>
<td>0.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 3½ twist</td>
<td>0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 4 twists</td>
<td>0.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back somersault</td>
<td>− o 2.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back somersault</td>
<td>− &lt; 2.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back somersault</td>
<td>− / 2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Double front somersault</td>
<td>− o 2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Double front somersault</td>
<td>− &lt; 2.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Double side somersault</td>
<td>− o x 2.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Double side somersault</td>
<td>− &lt; x 2.2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elemento</th>
<th>Dificultad</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Half in (&quot;arabian&quot;)</td>
<td>1 − o 2.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in (&quot;arabian&quot;)</td>
<td>1 − &lt; 2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out (backwards)</td>
<td>− 1 o 2.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out (backwards)</td>
<td>− 1 &lt; 2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out (backwards)</td>
<td>− 1 / 2.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out (forward)</td>
<td>− 1 o 2.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out (forward)</td>
<td>− 1 &lt; 2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in back out</td>
<td>2 − o 2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in back out</td>
<td>2 − &lt; 2.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in back out</td>
<td>2 − / 2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in half out</td>
<td>2 1 / 3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Full out</td>
<td>2 2 o 3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Full out</td>
<td>2 2 / 3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in 1½ twist out</td>
<td>2 3 o 3.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in 1½ twist out</td>
<td>2 3 / 4.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Double-full out</td>
<td>2 4 o 4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Double-full out</td>
<td>2 4 / 4.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Double-full in Double-full out</td>
<td>4 4 / 6.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Triple back</td>
<td>− − o 4.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Triple back</td>
<td>− − &lt; 5.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Triple back</td>
<td>− − / 5.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Triple (&quot;arabian&quot;)</td>
<td>1 − o 5.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Triple (&quot;arabian&quot;)</td>
<td>1 − &lt; 6.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Triple</td>
<td>2 − o 6.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Triple</td>
<td>2 − &lt; 6.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Quadruple back</td>
<td>− − − o 8.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Quadruple back</td>
<td>− − − &lt; 9.2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G. CÁLCULO DIFICULTAD TUMBLING (ver §15 en TUM CdP)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Primer pase</th>
<th>Round-off</th>
<th>Flic-flac</th>
<th>Flic-flac</th>
<th>Double back (s)</th>
<th>Whipback</th>
<th>Flic-flac</th>
<th>Whipback</th>
<th>Double back (s)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valor</td>
<td>0.1</td>
<td>0.1</td>
<td>0.1</td>
<td>2.4</td>
<td>0.2</td>
<td>0.1</td>
<td>0.2</td>
<td>2.4 *</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Segundo pase</th>
<th>Barani</th>
<th>Back Full</th>
<th>Flic-flac</th>
<th>Flic-flac</th>
<th>Double back (s)</th>
<th>Whipback</th>
<th>Flic-flac</th>
<th>Full in full out (s)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valor</td>
<td>0.8</td>
<td>0.9</td>
<td>0.1</td>
<td>0.1</td>
<td>0.0 (rep.)</td>
<td>0.2</td>
<td>0.1</td>
<td>3.6</td>
</tr>
</tbody>
</table>

* Las mujeres recibirían un bonus de 1.0 por realizar un segundo elemento con una dificultad de, al menos, 2.0 puntos.
### H. DIFICULTAD DE DMT – EJEMPLOS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elementos hacia adelante</th>
<th>Elemento</th>
<th>Posición</th>
<th>Dif.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Front somersault</td>
<td>4 –</td>
<td>O</td>
<td>0.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Front somersault</td>
<td>4 –</td>
<td>&lt;</td>
<td>0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Front somersault</td>
<td>4 –</td>
<td>/</td>
<td>0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani</td>
<td>4 1</td>
<td>O</td>
<td>0.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani</td>
<td>4 1</td>
<td>&lt;</td>
<td>0.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani</td>
<td>4 1</td>
<td>/</td>
<td>0.7</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudolph</td>
<td>4 3</td>
<td></td>
<td>1.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Randolph</td>
<td>4 5</td>
<td></td>
<td>1.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Adolph</td>
<td>4 7</td>
<td></td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out</td>
<td>8 – 1</td>
<td>O</td>
<td>2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out</td>
<td>8 – 1</td>
<td>&lt;</td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out</td>
<td>8 – 1</td>
<td>/</td>
<td>3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in</td>
<td>8 1 –</td>
<td>O</td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in</td>
<td>8 1 –</td>
<td>&lt;</td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in</td>
<td>8 1 –</td>
<td>/</td>
<td>3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Half out</td>
<td>8 2 1</td>
<td>O</td>
<td>3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Half out</td>
<td>8 2 1</td>
<td>&lt;</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Half out</td>
<td>8 2 1</td>
<td>/</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudy out</td>
<td>8 – 3</td>
<td>O</td>
<td>3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudy out</td>
<td>8 – 3</td>
<td>&lt;</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudy out</td>
<td>8 – 3</td>
<td>/</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Rudy out</td>
<td>8 2 3</td>
<td>O</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Rudy out</td>
<td>8 2 3</td>
<td>&lt;</td>
<td>4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Rudy out</td>
<td>8 2 3</td>
<td>/</td>
<td>4.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Randy out</td>
<td>8 – 5</td>
<td>O</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Randy out</td>
<td>8 – 5</td>
<td>&lt;</td>
<td>4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Randy out</td>
<td>8 2 5</td>
<td>/</td>
<td>5.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out Triffis</td>
<td>12 – – 1</td>
<td>&lt;</td>
<td>5.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out Triffis</td>
<td>12 – – 1</td>
<td></td>
<td>5.9</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elementos hacia atrás</th>
<th>Elemento</th>
<th>Posición</th>
<th>Dif.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Back somersault</td>
<td>4 –</td>
<td>O</td>
<td>0.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Back somersault</td>
<td>4 –</td>
<td>&lt;</td>
<td>0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Back somersault</td>
<td>4 –</td>
<td>/</td>
<td>0.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 1/1 twist</td>
<td>4 2</td>
<td></td>
<td>0.9</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 2/1 twist</td>
<td>4 4</td>
<td></td>
<td>1.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 3/1 twist</td>
<td>4 6</td>
<td></td>
<td>2.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 4/1 twists</td>
<td>4 8</td>
<td></td>
<td>3.3</td>
</tr>
<tr>
<td>Back ss with 5/1 twists</td>
<td>4 10</td>
<td></td>
<td>4.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back somersault</td>
<td>8 -</td>
<td>O</td>
<td>2.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back somersault</td>
<td>8 – –</td>
<td>&lt;</td>
<td>2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back somersault</td>
<td>8 – –</td>
<td>/</td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in half out</td>
<td>8 1 1</td>
<td>O</td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in half out</td>
<td>8 1 1</td>
<td>&lt;</td>
<td>3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in half out</td>
<td>8 1 1</td>
<td>/</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in</td>
<td>8 2 –</td>
<td>O</td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in</td>
<td>8 2 –</td>
<td>&lt;</td>
<td>3.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in</td>
<td>8 2 –</td>
<td>/</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full out</td>
<td>8 2 –</td>
<td></td>
<td>2.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Full out</td>
<td>8 2 –</td>
<td></td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Full out</td>
<td>8 2 2</td>
<td>O</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Full out</td>
<td>8 2 2</td>
<td>/</td>
<td>4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Rudy out</td>
<td>8 1 3</td>
<td>O</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Rudy out</td>
<td>8 1 3</td>
<td>&lt;</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Rudy out</td>
<td>8 1 3</td>
<td>/</td>
<td>4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Double-full out</td>
<td>8 2 4</td>
<td>O</td>
<td>4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Double-full out</td>
<td>8 2 4</td>
<td>/</td>
<td>5.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Randy out</td>
<td>8 1 5</td>
<td>O</td>
<td>4.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Randy out</td>
<td>8 1 5</td>
<td>&lt;</td>
<td>4.8</td>
</tr>
<tr>
<td>Full Full</td>
<td>12 2 2</td>
<td>O</td>
<td>8.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Full Full</td>
<td>12 2 2</td>
<td></td>
<td>8.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Quadruple back</td>
<td>16 – – –</td>
<td>O</td>
<td>8.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Quadruple back</td>
<td>16 – – –</td>
<td></td>
<td>9.6</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 distribución 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elemento</th>
<th>¼ mortales</th>
<th>½ giros</th>
<th>Posición</th>
<th>Dif. TRA</th>
<th>Dif. DMT</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Half out Trifis, tucked</td>
<td>12</td>
<td>-</td>
<td>1 o</td>
<td>1.7</td>
<td>5.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Rudy out, piked</td>
<td>8</td>
<td>1 3</td>
<td></td>
<td>1.6</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Half out, straight</td>
<td>8</td>
<td>2 1</td>
<td></td>
<td>1.5</td>
<td>4.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in Rudy out, tucked</td>
<td>8</td>
<td>1 3</td>
<td>o</td>
<td>1.4</td>
<td>3.6</td>
</tr>
<tr>
<td>Double back, tucked</td>
<td>8</td>
<td>- -</td>
<td>o</td>
<td>1.0</td>
<td>2.0</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out, tucked</td>
<td>8</td>
<td>- 1</td>
<td>0</td>
<td>1.1</td>
<td>2.4</td>
</tr>
<tr>
<td>Rudy</td>
<td>4</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>0.8</td>
<td>1.2</td>
</tr>
<tr>
<td>Double-full</td>
<td>4</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td>0.9</td>
<td>1.5</td>
</tr>
<tr>
<td>Half in 1 ¼ back, tucked</td>
<td>7</td>
<td>1 -</td>
<td>o</td>
<td>0.9</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>Half out double ball out, piked</td>
<td>9</td>
<td>- 1</td>
<td>&lt;</td>
<td>1.4</td>
<td>---</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 elemento delante o hacia atrás
- Usar o para posición agrupada o puck
- Usar < para posición carpada
- Usar / para posición planchada

<table>
<thead>
<tr>
<th>Elementos especiales</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rondada</td>
<td>(</td>
</tr>
<tr>
<td>Flic-Flac ó Paloma</td>
<td>f h</td>
</tr>
<tr>
<td>Whipback (tempo salto)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Single somersaults</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Salto mortal agrupado</td>
<td>- o</td>
</tr>
<tr>
<td>Salto mortal carpado</td>
<td>-&lt;</td>
</tr>
<tr>
<td>Salto mortal planchado</td>
<td>-/</td>
</tr>
<tr>
<td>Barani</td>
<td>.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Mortal con ½ twist</td>
<td>1.</td>
</tr>
<tr>
<td>Mortal atrás con un giro (pirueta)</td>
<td>2.</td>
</tr>
<tr>
<td>Mortal atrás con 1 ½ giro</td>
<td>3.</td>
</tr>
<tr>
<td>Mortal atrás con dos giros</td>
<td>4.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dobles saltos mortales</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Doble agrupado</td>
</tr>
<tr>
<td>Doble carpado</td>
</tr>
<tr>
<td>Doble planchado</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in agrupado</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in carpado</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Full out agrupado</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Full out planchado</td>
</tr>
<tr>
<td>Miller planchado</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Triples saltos mortales</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Triple agrupado</td>
</tr>
<tr>
<td>Triple carpado</td>
</tr>
<tr>
<td>Full in Triple agrupado</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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
QUADRIFIS
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
RANDOLPH (RANDY)
Un salto mortal hacia adelante con 2½ giros
ADOLPH
Un salto mortal hacia adelante con 3½ giros

Ejemplos:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº de saltos mortales</th>
<th>Nº de giros</th>
<th>Distribución</th>
<th>Terminología</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2</td>
<td>½</td>
<td>OUT</td>
<td>Half out FLIFFIS</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>½ + ½</td>
<td>IN &amp; OUT</td>
<td>Half in half out FLIFFIS</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>1 + ½</td>
<td>MIDDLE &amp; OUT</td>
<td>Full middle half out TRIFFIS</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>½ + 1½</td>
<td>IN &amp; OUT</td>
<td>Half in rudy out FLIFFIS</td>
</tr>
</tbody>
</table>
I. Requisitos del primer ejercicio en eventos FIG:

1. El ejercicio consiste en diez (10) elementos diferentes, cada uno de ellos con un mínimo de 270° de rotación transversal.
2. Cuatro (4) elementos, marcados con un asterisco (*) en la tarjeta de competición, tendrán valor de dificultad. La dificultad será añadida a las notas de ejecución, tiempo de vuelo y desplazamiento horizontal para dar la puntuación total para el primer ejercicio.
3. Ninguno de estos cuatro (4) elementos podrá ser repetido en el segundo ejercicio de la Ronda de Clasificación; de lo contrario, la dificultad no será contabilizada.

II. Requisitos 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 (1) 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 540° de giro y un mínimo de 360° de rotación transversal.

Lausanne, Febrero de 2017

Federación Internacional de Gimnasia

Horst Kunze
Presidente del CT Trampolín
1. **Puntuación de tiempo de vuelo (T) – 18.2.1**

18.2.1: La evaluación de la ejecución, dificultad y sincronización se realiza en décimas de punto. El **tiempo de vuelo** es evaluado en milésimas (1/1000) de Segundo, redondeadas a cinco milésimas.

**Ejemplo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ejemplo de Tiempo de Vuelo 1: 16.233</th>
<th>&gt;&gt;&gt; redondeado a: 16.230</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ejemplo de Tiempo de Vuelo 2: 17.196</td>
<td>&gt;&gt;&gt; redondeado a: 17.195</td>
</tr>
<tr>
<td>Ejemplo de Tiempo de Vuelo 3: 17.455</td>
<td>&gt;&gt;&gt; redondeado a: 17.455</td>
</tr>
<tr>
<td>Ejemplo de Tiempo de Vuelo 4: 17.194</td>
<td>&gt;&gt;&gt; redondeado a: 17.190</td>
</tr>
</tbody>
</table>

2. **Nota E perdida – 18.2.4**

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).”

**Ejemplo Trampolín Individual**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ej1</th>
<th>Ej2</th>
<th>Ej3</th>
<th>Ej4</th>
<th>Ej5</th>
<th>Ej6</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.1</td>
<td>9.1</td>
<td>9.2</td>
<td>---</td>
<td>9.2</td>
<td>9.3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

En este caso, la media de las cinco (5) notas mostradas (9.1+9.1+9.2+9.2+9.3)/5 = 9.18 y 9.18 reemplaza la nota perdida:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ej1</th>
<th>Ej2</th>
<th>Ej3</th>
<th>Ej4</th>
<th>Ej5</th>
<th>Ej6</th>
</tr>
</thead>
</table>

La nota E para este ejercicio es **18.380**

**Ejemplo Trampolín Sincronizado**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ej1</th>
<th>Ej2</th>
<th>Ej3</th>
<th>Ej4</th>
<th>Ej5</th>
<th>Ej6</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.1</td>
<td>8.4</td>
<td>9.2</td>
<td>---</td>
<td>9.2</td>
<td>8.3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

En este caso, la media de las dos (2) notas mostradas del mismo gimnasta (Trampolín 2 = Ej2, Ej4 y Ej6) (8.4+8.3)/2 = 8.35 y 8.35 reemplaza la nota perdida:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ej1</th>
<th>Ej2</th>
<th>Ej3</th>
<th>Ej4</th>
<th>Ej5</th>
<th>Ej6</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.1</td>
<td>8.4</td>
<td>9.2</td>
<td>8.35</td>
<td>9.2</td>
<td>8.3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

La nota E para este ejercicio es **8.775**

**Ejemplo Tumbling y DMT**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ej1</th>
<th>Ej2</th>
<th>Ej3</th>
<th>Ej4</th>
<th>Ej5</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.1</td>
<td>9.1</td>
<td>9.2</td>
<td>---</td>
<td>9.2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ej1</th>
<th>Ej2</th>
<th>Ej3</th>
<th>Ej4</th>
<th>Ej5</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.1</td>
<td>9.1</td>
<td>9.2</td>
<td>9.15</td>
<td>9.2</td>
</tr>
</tbody>
</table>
La nota E para este ejercicio es **27.450**

<table>
<thead>
<tr>
<th>E1</th>
<th>E2</th>
<th>E3</th>
<th>E4</th>
<th>E5</th>
<th>E-score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.4</td>
<td>9.1</td>
<td>9.2</td>
<td>9.15</td>
<td>9.2</td>
<td>= 27.450</td>
</tr>
</tbody>
</table>

3. **Redondeo – 18.2.10**

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

**Ejemplo**

| Dificultad | 10.0000          |
| Penalización | 0.400          |
| Puntuación total | 37.2666          |
| Redondeada a: | **37.266**     |

* notas perdidas (según ejemplo 1 arriba)
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 video 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 video que ofrezca el/los productor/es del dispositivo de medición del tiempo de vuelo.

   a. 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

   b. 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:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Cantidad de encaucdes</th>
<th>Intervalo de tiempo (25 frames/seg.)</th>
<th>Intervalo de tiempo (50 frames/seg.)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>0,04</td>
<td>0,02</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>0,08</td>
<td>0,04</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>0,12</td>
<td>0,06</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>0,16</td>
<td>0,08</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>0,20</td>
<td>0,10</td>
</tr>
<tr>
<td>Etc.</td>
<td>Etc.</td>
<td>Etc.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

   c. **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 (desentrelazado en 25/seg)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Deducciones</th>
<th>Diferencia Tiempo</th>
<th>Diff. en frames</th>
<th>Deducciones</th>
<th>Diferencia Tiempo</th>
<th>Diff. en frames</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0,05</td>
<td>0,02</td>
<td>0,5</td>
<td>0,55</td>
<td>0,22</td>
<td>5,5</td>
</tr>
<tr>
<td>0,10</td>
<td>0,04</td>
<td>1</td>
<td>0,60</td>
<td>0,24</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>0,15</td>
<td>0,06</td>
<td>1,5</td>
<td>0,65</td>
<td>0,26</td>
<td>6,5</td>
</tr>
<tr>
<td>0,20</td>
<td>0,08</td>
<td>2</td>
<td>0,70</td>
<td>0,28</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>0,25</td>
<td>0,10</td>
<td>2,5</td>
<td>0,75</td>
<td>0,30</td>
<td>7,5</td>
</tr>
<tr>
<td>0,30</td>
<td>0,12</td>
<td>3</td>
<td>0,80</td>
<td>0,32</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>0,35</td>
<td>0,14</td>
<td>3,5</td>
<td>0,85</td>
<td>0,34</td>
<td>8,5</td>
</tr>
<tr>
<td>0,40</td>
<td>0,16</td>
<td>4</td>
<td>0,90</td>
<td>0,36</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>0,45</td>
<td>0,18</td>
<td>4,5</td>
<td>0,95</td>
<td>0,38</td>
<td>9,5</td>
</tr>
<tr>
<td>0,50</td>
<td>0,20</td>
<td>5</td>
<td>1,00</td>
<td>0,40 to 0,48</td>
<td>10 a 12,0</td>
</tr>
</tbody>
</table>
1. En el video oficial contar los frames de diferencia en el aterrizaje en cada elemento:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Frames por segundo (frecuencia)</th>
<th>25</th>
<th>30</th>
<th>50</th>
<th>60</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Max. frames contados por elemento</td>
<td>10</td>
<td>12</td>
<td>20</td>
<td>24</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(Nota: la deducción máxima por aterrizaje es 1.0 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) $0,68 \times 2,5 = 1,7$ pts deducción

d) $10 – 1,7 = 8,3$ puntuación por sincronismo
O. CLARIFICACIÓN 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 90°
- 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 tienen 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 de 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
- Altura al nivel del hombro 0.1
- Altura por encima del hombro 0.2

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, excepto durante la posición agrupada, 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

**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°
- Girar demasiado pronto
- Finalizar el giro en el suelo

**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 debe ser identificarse fácilmente en todos los saltos mortales (-o, -< y -/)

**Deducciones específicas:**
- Apertura no identificable antes del aterrizaje
- Altura al nivel del hombro
- Altura por encima del hombro

**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
- Las deducciones por finalización del giro y por la posición de los brazos se aplican, siguiendo los dibujos, solamente en los saltos con uno o con dos giros (2. y 4.).

**Deducciones específicas:**
- Carpar en el final del elemento
- Comenzar el giro demasiado pronto
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
- Para el doble mortal planchado (−/−) enlazado, el arqueo del cuerpo es normal, por lo que no se aplicarán deducciones hasta que el gimnasta se arquee más de lo establecido en el dibujo que describe la deducción de 0.1 puntos.

Deducciones específicas:
- Comenzar el giro demasiado pronto 0.1
- Finalizar el giro demasiado tarde 0.1
- Apertura en − o −< 0.1 – 0.3
- Apertura en el resto desaltos mortales 0.1 – 0.2

DADO QUE NO ESPERAMOS QUE LOS GIMNASTAS ABRAN LOS ELEMENTOS CON SALTOS MORTALES CON GIROS MÚLTIPLES O LOS TRIPLES MORTALES DEL MISMO MODO QUE EN TRAMPOLÍN, DEBEMOS FIJARNOS EN LA PREPARACIÓN PARA EL ATERRIZAJE...
• ... si el tronco está claramente por debajo de 90° 0.2

• ... si el tronco se aproxima a 90° 0.1

• ... si el tronco supera claramente los 90° 0.0

Lausanne, Febrero de 2017

Federación Internacional de Gimnasia

Horst Kunze, Presidente del CT Trampolín
APPENDIX to the CODES of POINTS (COP)

(MAG / WAG / RG / TRA / AER / ACRO)

Documents included:

A) Rules For the Duties of the Superior Jury and Supervisors at FIG Competitions as well as for the Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board

B) Rules for Reference Judges

C) Rules for the use of IRCOS (Instant Replay and Control System)

All these rules have been updated and decided by the Executive Committee (EC) and the Presidential Commission in October/November 2012. They must be added as an appendix to the COP. In case of contradictions between these rules and the Code of Points (COP) these rules shall prevail.
Introduction

In an effort to harmonize and simplify many aspects of the FIG disciplines, the FIG Executive Committee (EC) has taken the decision to remove a number of procedures from the Code of Points (COP) and has decided these rules to be under the authority of the EC. Concentrating these rules into one document allows the EC to be more flexible and react quicker if needed. Since these rules apply to all the disciplines then a more common understanding and better harmonization can be achieved. The following rules are applicable for the 2013-16 cycle, and will be changed only by a decision of the EC. These rules must be added as an appendix to the COP. In case of contradictions between these rules and the COP these rules shall prevail.

Abbreviations and definitions

The following abbreviations and definitions will be used in this document:

FIG  Fédération International de Gymnastique
EC  Executive Committee
TC  Technical Committee
LOC  Local Organizing Committee
TR  Technical Regulations
RJS  Reference Judges’ System
RE  Reference Judge for Execution
RA  Reference Judge for Artistry
RD  Reference Judge for Difficulty
R-Score  The Reference Score, calculated by taking the average of the two R-Judges’ scores
E-Jury Score  The score for Execution of an exercise/routine after the highest and lowest E-Judges’ scores have been deleted (in ART and RG = the average of the remaining scores; in TRA = the sum of the remaining scores)
E-Score  The final score for Execution of an exercise/routine (whether the R-score has been included or not)
A-Jury Score  The score for Artistic of an exercise after the highest and lowest A-Judges’ scores have been deleted
A-Score  The final score for Artistic of an exercise (whether the R-score has been included or not)
Delta  The difference between the E-Jury Score and the RE-Score or the A-Jury Score and the RA-Score
Gap  The difference between the two R-Judges’ Scores
JEP  Judges’ Evaluation Program
CJP  Chair of Judges’ Panel
CIS  Commentator Information System
IRCOS  Instant Control and Replay System
A) RULES FOR THE DUTIES OF THE SUPERIOR JURY AND SUPERVISORY AT FIG COMPETITIONS AS WELL AS FOR THE JURY OF APPEAL AND COMPETITION’S SUPERVISORY BOARD

1. Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board

The Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board was introduced by the EC of the FIG. It has a political and controlling function and it supervises the whole FIG competitions. The members make sure that the competitions run within all current rules, Technical Regulations (TR) and the Statutes of the FIG. They do not interfere directly, but draw the responsible person’s attention to the problem, requesting him or her to deal with it (TC, LOC, FIG Staff).

The Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board consists of two members of the EC appointed by the Presidential Commission (one of them acting as President), and a third competent person who was involved neither in the decision of the Competition Jury, nor in the decision of the Superior Jury. The Technical President concerned or any other appropriate person may be called as consultant. The details of the tasks and competences have been decided by the EC as follows:

The Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board supervises the total competition operation and all its preceding phases. In particular, it:

- oversees the drawing of lots for the judges and the correct application of the drawing of lots of the gymnasts
- oversees the rotation and starting orders of the teams
- ensures the collaboration between the Competitions Director and the Venue Manager, collaborates with Longines (SwissTiming) and all the other operational facilities to ensure that the competition flows well
- ensures the competition protocols for the various ceremonies, press conferences and orientation meetings are organized
- oversees the composition of the juries and the conduct of the judges
- may request a video analysis, not for the modification of the scores, but rather to verify the conduct of the judges immediately after the competition. Should serious discrepancies occur, it might suggest that the EC reviews the matter

2. Composition of the Superior Jury

At official FIG Competitions and the Olympic Games, the Technical Committees (TC) will constitute the Superior Jury and act as Supervisors for the Olympic disciplines and assigned responsibilities for Aerobic and Acrobatic Gymnastics.

2.1. Role and duties of the TC President *

The TC President or their representative will serve as President of the Superior Jury. In carrying out their responsibilities and those of the Superior Jury they are expected:

- To direct the competition as outlined in the TR.
- To call and chair all judges’ meetings and instruction sessions.
- To apply the Judges’ Regulations relevant to that competition.
- To apply the Rules for Reference Judges at the competitions where applicable.
To apply the Rules for the use of IRCOS at the competitions where applicable.
To deal with requests for evaluation of new elements.
To make sure that the time schedule published in the Workplan is respected.
To deal with inquiries as outlined herein.
In cooperation with the members of the Superior Jury, to issue warnings or to replace any person acting in any judging capacity who is considered to be unsatisfactory or to have broken his/her oath.
To conduct a global video analysis (post competition) with the TC to determine errors in judgment and to submit the results of the judges’ evaluation for possible sanction to the FIG Disciplinary Commission.
To supervise the measurement of the apparatus specifications according to the FIG Apparatus Norms.
In unusual or special circumstances to nominate a judge to the competition
To control the work of the Supervisors and intervene if deemed necessary. Except in case of an inquiry, time or line errors, generally no change of score is allowed after the score has been flashed on the score board.
To submit a report to the EC, which must be sent to the FIG Secretary General as soon as possible, but no later than 30 days after the event, which contains the following:
  o General remarks about the competition including special occurrences and conclusions for the future
  o Detailed list of all interventions (score changes before and after publication)
  o Technical analyses of the D-Judges’ scores
  o Detailed analyses of the judges’ performance including proposals for rewarding the best judges and sanctions against the judges who failed to meet expectations.

* See below for specificities for all disciplines

2.2 Role and duties of the TC Members *

During each phase of the competition, the members of the TC or those individuals designated will serve as members of the Superior Jury and Supervisors. Their responsibilities include:

  ▪ To participate in the direction of the judges’ meetings and instruction sessions and guide the judges to perform the correct work on their respective apparatus
  ▪ To apply the “Judges’ Regulations” control with fairness, consistency and completely in accordance with the currently valid regulations and criteria
  ▪ To apply the Rules for Reference Judges at the competitions where applicable
  ▪ To apply the Rules for the use of IRCOS at the competitions where applicable
  ▪ To oversee the total evaluation and the final score for each exercise
  ▪ To assure that the gymnast is given the correct score for his/her performance or intervene as ruled herein
  • To check the apparatus used at training, warm-up and competition with the FIG Apparatus Norms
To conduct the Post Competition Video Review and analyze the Execution (E) and Difficulty (D) scores of the judges including the Reference Judges (R-Judges), where applicable. These Control Scores shall be basis of the Review where the Judges’ Evaluation Program (JEP) system is used.

*See below for specificities for all disciplines

2.3. Procedures for all interventions (except inquiries)

Intervention of the Supervisors can only be made through the President of the Superior Jury. In case of an intervention, the President of the Superior Jury must contact the judges concerned and inform them of the score given by the Supervisor. The judges have the choice to change their score. In case judges decide not to change the score, the President of the Superior Jury may overrule them.

The President of the Superior Jury shall keep a record of all interventions and all changes of scores. This must be included in the report of the event.

2.3.1. D-Score

Intervention of the Supervisors for the D-Score shall take place:
- In case of an inquiry by the coach for their own gymnast.
- In case of deviation between the Supervisor’s score and the judges’ D-Score as outlined in the specifications for each discipline.

2.3.2. E-Score and A-Score – Impossible Scores

Intervention of the Supervisors for the E-, or A-Score shall take place only in case of impossible score.

An impossible score is defined as follows:

a) - When penalties/compulsory deductions* are higher than the individual judge’s score:

Maximum score: 10.00 pts  
Penalty/Compulsory deductions (e.g. fall ART): 1.0 pts

Scores:  
9.2  
8.5  
8.3  
8.4  
9.1

Impossible scores

* e.g. of Penalty/Compulsory deductions: (these are only a few examples, the list is not meant to be complete.)
- ART – Fall 1.0 pts;
- RG – Loss of apparatus 0.3/0.7 pts, Finishing without the music and the apparatus 1.0 pts;
- TRA – Touch other than the bed during a routine 0.5 pts, Verbal or other signs from coach 0.3 pts each;
- ACRO – Fall 1.0 pts, Missing time in balance elements 0.3 each second;
- AER – Fall 0.5 pts, etc.
b) - When obviously a judge entered the deductions and not the score or vice-versa:

Scores: 1.9  8.2  8.0  8.1  7.9

Impossible score (should be 8.1)

2.3.3  E-Score and A-Score – Possible Scores

When the scores have a big difference:

Judges’ scores:  7.9  8.1  8.8  7.8  8.0

Score must be accepted without interference

2.3.4  D-Score/E-Score or Final Score (according to the disciplines)

a) - When a penalty is missed or not applied correctly by the person in charge:

  e.g.:
  - Line penalties
  - Time penalties
  - Attire penalties
  - Disciplinary (behaviour) deductions

All scores not included in the principles above, will be considered as possible scores, even if the differences between the judges’ scores are too big as shown below:

2.3.5  Automatic correction of deviations

  a)  ART / RG / TRA / AER / ACRO (R-Judges)
      See “Rules for Reference Judges”

2.3.6  Prevention of publication of impossible scores on the scoreboards and TV

  In order to be able to intervene before the final score is released to the public, the respective Supervisor and the President of Superior Jury is given the possibility to stop the publication of the final score and to block the result system in order to intervene. For this purpose the result system shall provide a clearly marked stop device or key which must be activated by either the Supervisor or the President of the Superior Jury within 10 (ten) seconds after the last score appeared. Should the publication of the score not have been stopped within 10 seconds, the score is released automatically. The result system shall block automatically in case of non-allowed deviations between the D-Scores of the judges’ panel and the D-Score of the Supervisor as described in the clarifications specific for each discipline here below as well as in the case of a deviation of more than 2.00 pts between any score given within a specific panel.
2.4. Procedures for inquiries

2.4.1 The inquiry is received by the person and place defined in the respective discipline.

2.4.2 This person immediately informs the Event Coordinator and the President of the Superior Jury.

2.4.3 The Event Coordinator immediately informs Longines (SwissTiming) and the speaker.

2.4.4 The President of Superior Jury decides when the inquiry shall be dealt with (either at the end of the Rotation or Group for Qualifications or before the score of the following gymnast is shown for all Finals) and informs the Event Coordinator. The Event Coordinator informs Longines (SwissTiming) and the speaker.

2.4.5 The inquiry shall activate a video review of the exercise by an independent and neutral panel composed of the President of the Superior Jury and 2 Members of the Superior Jury who were not involved in the generation /creation/review of the original score. The panel will also take into consideration the score given by the respective Supervisor. The decision of the panel is final and cannot be appealed. If the score of the panel is equal to the D-Score, the appeal shall be rejected; if the score of the panel is different than the D-Score, the original D-Score shall be replaced with the score of the panel. The President of the Superior Jury shall inform the Event Coordinator. The Event Coordinator informs Longines (SwissTiming) and the speaker.

2.4.6 In the case the score is changed, the President of the Superior Jury informs the Supervisor and the D-Judges concerned.

2.4.7 The President of the Superior Jury shall keep a record of all inquiries and decisions taken.

2.4.8 The modified score must be given immediately to Longines (SwissTiming), the Event Coordinator and the speaker.

3. Clarifications specific for Artistic Gymnastics (MAG and WAG)

The TC Presidents are also responsible for the following:

- To deal with requests for raising the Horizontal Bar, Rings, or Uneven Bars, leaving the competition area, and other issues that may arise.

The TC Members also have the following responsibilities:

- The Supervisors (one Supervisor per apparatus for CI, CIV and CII and two per apparatus for CIII) shall first of all judge and supervise the D-Score. The Supervisors’ D-Score must be registered in the result system (e.g. Longines / SwissTiming). The Supervisors shall first type in their score, before the result system allows them to see the final and individual judges’ scores.
- To record the entire exercise content in symbol notation.
- To calculate the D-Score (Control Scores) for the purpose of evaluation of the D-Panels.
- Intervention of the Supervisors for the D-Score shall take place in case of more than 0.5 deviation between the Supervisor’s Score and the D-Score.

The interventions’ procedures also include:
The intervention of the Supervisor through the President of the Superior Jury for either the D-and/or possibly the E-Scores shall activate a video review of the exercise by an independent and neutral panel. (i.e. composed of persons who were not involved in the generation/creation/review of the original score) The panel is set up of the President of the Superior Jury and 2 independent Supervisors not involved in the D-, or E-Score or its supervision.

### 4. Clarifications specific for Rhythmic Gymnastics

The 6 RG TC members have a function as Supervisors as follows:

- If two judges’ panels are working simultaneously:
  - 2 TC members give a Control Score for Difficulty for one panel
  - 2 TC members give a Control Score for Difficulty for the other panel
  - 2 TC members give a Control Score for Execution for both apparatus or the TC may draw one Cat. I or II judge as Supervisor among the present judges in the competition.

- If the competition does not run alternatively (e.g. Ind. Apparatus Finals):
  - 2 TC members give a Control Score for Difficulty
  - 2 TC members give a Control Score for Execution

- The D- and E-Scores are registered in the Longines (SwissTiming) System. The members of the Superior Jury (not President) shall first type in their score, before the result system allows them to see the final and individual judges’ score.

Intervention of the Supervisor for the D-Score shall take place only in case of an inquiry.

#### Position of Superior Jury (Head Table)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Execution Supervisor (panel 1 and 2)</th>
<th>Difficulty Supervisor (panel 1)</th>
<th>Difficulty Supervisor (panel 1)</th>
<th>President of the Superior Jury</th>
<th>Difficulty Supervisor (panel 2)</th>
<th>Difficulty Supervisor (panel 2)</th>
<th>Execution Supervisor (panel 1 and 2)</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 5. Clarifications specific for Trampoline Gymnastics

The duties of the 6 TC members as Supervisors are as follows:

- If 2 judges’ panels are working simultaneously:
  - (IND/TUM/DMT) For each panel 2 TC members is responsible for the Control Score in Execution and 1 for the Control Score in Difficulty.
  - (SYN) For each panel 2 TC members are responsible for the Control Score in Execution/per trampoline and 1 TC member shall give a Control Score in Difficulty.

- If the competition is not run “alternatively”:
  - (IND/TUM/DMT) 3 TC members are responsible for the Control Score in Execution and 1 TC member for the Control Score in Difficulty
  - (SYN) 2 TC member is responsible for the Control Score in Execution/per Trampoline and 1 TC members for the Control Score in Difficulty.
5.1 D-Score
The respective Supervisors must intervene through the President of the Superior Jury when their D-Score is different than the score of the D-Judges. Difficulty in TRA must be exact. No deviations between the scores are allowed.

5.2 E-Score
There are no Reference Judges in all TRA disciplines.

5.3 Role of the Chair of Judges’ Panel
The role of the Chair of Judges’ Panel (CJP) is defined in the COP.

5.4 Position of the Superior Jury (Head Table)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Execution Supervisor (panel 1)</th>
<th>Execution Supervisor (panel 1)</th>
<th>Difficulty Supervisor (panel 1)</th>
<th>President of the Superior Jury</th>
<th>Difficulty Supervisor (panel 2)</th>
<th>Execution Supervisor (panel 2)</th>
<th>Execution Supervisor (panel 2)</th>
</tr>
</thead>
</table>

6. Clarifications specific for Aerobic Gymnastics

The duties of the 6 TC members are as follows:
- 2 TC members act as Supervisors and are responsible for the Control Score in Difficulty
- 2 TC members act as Supervisors and are responsible for the Control Score in Artistic
- 2 TC members act as Supervisors and are responsible for the Control Score in Execution

6.1 D-Score
D-Scores are given by the two D-Judges and the CJP who agree on one score. This score is final and there shall be no intervention of the Superior Jury except in case of an inquiry.

6.2 A-Score and E-Score
Rules for Reference Judges will apply.

6.3 Position of Superior Jury (Head Table)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Execution Supervisor</th>
<th>Artistic Supervisor</th>
<th>President of the Superior Jury</th>
<th>Difficulty Supervisor</th>
<th>Difficulty Supervisor</th>
<th>Execution Supervisor</th>
<th>Artistic Supervisor</th>
</tr>
</thead>
</table>

7. Clarifications specific for Acrobatic Gymnastics

The duties of the 6 TC members are as follows:
- 2 TC members act as Supervisors and are responsible for the Control Score in Execution
- 2 TC members act as Supervisors and are responsible for the Control Score in Artistry
- 2 TC members act as Supervisors and are responsible for the Control Score in Difficulty
7.1 D-Score
The D-Supervisors must intervene through the President of the Superior Jury when the score of the D-Judges and the score of the D-Supervisors is different. Difficulty in ACRO must be exact. No deviations between the scores are allowed.

The D-Supervisors must intervene through the President of the Superior Jury when a time fault is not deducted correctly by the D-Judges. If the D-Judges and the D-Supervisor do not agree, the President of the Superior Jury will take the final decision.

7.2 A-Score and E-Score
Rules for Reference Judges will apply.

7.3 Position of the Superior Jury (Head Table)

| Execution Supervisor | Artistic Supervisor | President of the Superior Jury | Difficulty Supervisor | Difficulty Supervisor | Execution Supervisor | Artistic Supervisor |

November 2012

FEDERATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

Prof. Bruno GRANDI,
President

André F.GUEISBUHLER,
Secretary General
B) RULES FOR REFERENCE JUDGES

Introduction

The Reference Judges’ System (RJS) has been introduced to establish an automatic and time-saving correction system in case of problems with E- and A-Scores. The FIG’s decision to introduce R-Judges comes in an effort to uphold greater sport justice in competition. By creating a control body completely independent of the traditional judges’ panel, the FIG intends to correct any unintentional or intentional severe mistakes.

1. Principles

- In Artistic Gymnastics the R-Judges will be used for Execution. The R-Judges (2 per jury) will judge all apparatus in all parts of the respective competitions (C-I, C-II, C-III and C-IV; where applicable).
- In Rhythmic Gymnastics the R-Judges will be used for Execution and Difficulty. The R-Judges (2 per Jury) will judge all apparatus in all parts of the respective competitions (C-I, C-II and C-III where applicable) for individuals and for groups.
- In Trampoline Gymnastics (all disciplines) there are no R-Judges.
- In Aerobic Gymnastics the R-Judges will be used for Execution and Artistic. The R-Judges (2 in each E-Jury and 2 in each A-Jury) will judge all exercises in all parts of the respective competitions for individuals, pairs, trios, groups, AERO step and AERO dance.
- In Acrobatic Gymnastics the R-Judges will be used for Execution and Artistic. The R-Judges (2 in each E-Jury and 2 in each A-Jury) will judge all exercises in all parts of the respective competitions for pairs and groups.

2. Detailed calculation system and examples

In the RJS, a comparison between the E-Jury Score and the RE-Score is made. In case the delta between these two scores exceeds the pre-defined allowed tolerances (see tables below), the average of the RE- and E-Jury Scores forms the “final” E-Score and replaces the E-Jury Score.

2.1. Artistic Gymnastics

The RE-Score (the first column) decides the maximum allowed delta (the second column) between the RE-Score and the E-Jury Score:

<table>
<thead>
<tr>
<th>RE-Score</th>
<th>Allowed delta between RE-Score and E-Jury Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.600 – 10.00</td>
<td>0.05 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.400 – 9.599</td>
<td>0.10 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.000 – 9.399</td>
<td>0.15 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.500 – 8.999</td>
<td>0.20 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 – 8.499</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.500 – 7.999</td>
<td>0.40 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>0.000 – 7.499</td>
<td>0.50 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

In case the delta is equal to or less than the allowed tolerance, the score of the E-Jury stands; in case the delta is greater than the allowed tolerance the average of the RE- and E-Jury Scores form the “final” E-Score.
Calculation of the “Final” E-Score (in case of too large delta):

<table>
<thead>
<tr>
<th>E1</th>
<th>E2</th>
<th>E3</th>
<th>E4</th>
<th>E5</th>
<th>E Jury Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.9</td>
<td>9.0</td>
<td>9.0</td>
<td>8.9</td>
<td>8.967</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>RE1</th>
<th>RE2</th>
<th>RE Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.1</td>
<td>9.2</td>
<td>9.150</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Delta: **0.183 pts**

<table>
<thead>
<tr>
<th>E-Jury Score</th>
<th>RE-Score</th>
<th>Final E-Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.967</td>
<td>+ 9.150</td>
<td>= 18.117 / 2 = 9.058</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Exceptions:**

In case the gap between the scores of the 2 RE-Judges is bigger than pre-defined tolerances (see table below), the RE-Score is not taken into account at all (i.e. the calculation of the E-Score is made the “traditional” way and the E-Jury Score stands).

The E-Jury Score (the first column) decides the maximum allowed gap (the second column) between the two RE-Judges:

<table>
<thead>
<tr>
<th>E-Jury Score</th>
<th>Allowed gap between RE1 and RE2</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.600 - 10.000</td>
<td>0.0 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.400 – 9.599</td>
<td>0.1 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.000 – 9.399</td>
<td>0.2 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.500 – 8.999</td>
<td>0.3 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 – 8.499</td>
<td>0.4 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.500 – 7.999</td>
<td>0.5 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>&lt; 7.500</td>
<td>0.6 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**2.2. Rhythmic Gymnastics**

**2.2.1. E-Scores**

The RE-Score (the first column) decides the maximum allowed delta (the second column) between the respective RE-Score and the E-Jury Scores:

<table>
<thead>
<tr>
<th>RE-Score</th>
<th>Allowed delta between RE-Scores and E-Jury Scores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.300 – 10.000</td>
<td>0.10 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.700 – 9.299</td>
<td>0.20 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.100 – 8.699</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.500 – 8.099</td>
<td>0.40 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>0.000 – 7.499</td>
<td>0.50 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

In case the delta is equal to or less than the allowed tolerance, the score of the E-Jury stands; in case the delta is greater than the allowed tolerance the average of the RE- and E-Jury Scores forms the “final” E-Score.
Calculation of the “Final” E-Score (in case of too large delta):

<table>
<thead>
<tr>
<th>E1</th>
<th>E2</th>
<th>E3</th>
<th>E4</th>
<th>E5</th>
<th>E Jury Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.6</td>
<td>8.7</td>
<td>8.8</td>
<td>8.9</td>
<td>8.8</td>
<td><strong>8.767</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>RE1</th>
<th>RE2</th>
<th>RE Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.9</td>
<td>9.1</td>
<td><strong>9.000</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Delta: **0.233 pts**

<table>
<thead>
<tr>
<th>E-Jury Score</th>
<th>RE-Score</th>
<th>Final E-Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.767</td>
<td>9.000</td>
<td><strong>8.884</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Exceptions:**

In case the gap between the scores of the 2 RE-Judges is bigger than pre-defined tolerances (see table below), the RE-Score is not taken into account at all (i.e. the calculation of the E-Scores are made the “traditional” way and the E-Jury Score stands).

The E-Jury Score (the first column) decides the maximum allowed gap (the second column) between the two RE-Judges:

<table>
<thead>
<tr>
<th>E-Jury Score</th>
<th>Allowed gap between RE1 and RE2</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.500 - 10.00</td>
<td>0.1 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.000 - 9.499</td>
<td>0.2 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.500 - 8.999</td>
<td>0.3 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 - 8.499</td>
<td>0.4 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.500 - 7.999</td>
<td>0.5 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>&lt;7.500</td>
<td>0.6 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**2.2.2. D-Scores**

There shall be two RD-Judges per panel.

The two RD-Judges shall be seated next to each other and agree on a common score.

The RD-Score (the first column) decides the maximum allowed delta (the second column) between the respective RD-Score and the D-Jury Score:

<table>
<thead>
<tr>
<th>RD-Score</th>
<th>Allowed delta between RD-Score and D-Jury Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0.000 – 10.000</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

In case the delta is equal to or less than the allowed tolerance, the score of the D-Jury stands; in case the delta is greater than the allowed tolerance the average of the RD- and D-Jury Scores forms the “final” D-Score.
Calculation of the “Final” D-Score (in case of too large delta):

<table>
<thead>
<tr>
<th>D1</th>
<th>D2</th>
<th>D3</th>
<th>D4</th>
<th>D Jury Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.6</td>
<td>8.7</td>
<td>8.8</td>
<td>8.9</td>
<td><strong>8.767</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>RD Score</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>8.400</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Delta: **0.367 pts**

<table>
<thead>
<tr>
<th>D-Jury Score</th>
<th>RD-Score</th>
<th>Final D-Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.767</td>
<td>8.400</td>
<td>8.584</td>
</tr>
</tbody>
</table>

2.3. Aerobic Gymnastics

The RE/RA-Score (the first column) decides the maximum allowed delta (the second column) between the respective RE/RA-Score and the E/A-Jury Scores:

<table>
<thead>
<tr>
<th>RE/RA-Score</th>
<th>Allowed delta between RE/RA-Scores and E-/A-Jury Scores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.000 – 10.00</td>
<td>0.10 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 – 8.999</td>
<td>0.20 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.500 – 7.999</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>0.000 – 7.499</td>
<td>0.40 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

In case the delta is equal to or less than the allowed tolerance, the score of the E/A-Jury stands; in case the delta is greater than the allowed tolerance the average of the RE/RA- and E/A-Jury Scores forms the “final” E/A-Score.

Calculation of the “Final” E/A-Score (in case of too large delta):

<table>
<thead>
<tr>
<th>E/A 1</th>
<th>E/A 2</th>
<th>E/A 3</th>
<th>E/A 4</th>
<th>E/A Jury Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.6</td>
<td>8.7</td>
<td>8.8</td>
<td>8.9</td>
<td><strong>8.750</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>RE/RA 1</td>
<td>RE/RA 2</td>
<td>RE/RA Score</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>9.0</td>
<td>9.1</td>
<td><strong>9.050</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Delta: **0.300 pts**

<table>
<thead>
<tr>
<th>E/A-Jury Score</th>
<th>RE/RA Score</th>
<th>Final E/A-Score</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8.750</td>
<td>9.050</td>
<td>8.900</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Exceptions:
In case the gap between the scores of the 2 RE/RA-Judges is bigger than pre-defined tolerances (see table below), the RE/RA-Score is not taken into account at all (i.e. the calculation of the E/A - Scores are made the “traditional” way and the E/A-Jury Score stands).

The E/A-Jury Score (the first column) decides the maximum allowed gap (the second column) between the two RE/RA-Judges:

<table>
<thead>
<tr>
<th>E/A-Jury Score</th>
<th>Allowed gap between RE1/RE2 and RA1/RA2</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.000 – 10.00</td>
<td>0.10 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 – 8.999</td>
<td>0.20 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.500 – 7.999</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>0.000 – 7.499</td>
<td>0.40 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

2.4. Acrobatic Gymnastics
The RE/RA-Score (the first column) decides the maximum allowed delta (the second column) between the respective RE/RA-Score and the E/A Jury Scores:

<table>
<thead>
<tr>
<th>RE/RA-Score</th>
<th>Allowed delta between RE/RA-Scores and E/A-Jury Scores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.700 – 10.00</td>
<td>0.00 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.400 – 9.699</td>
<td>0.00 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.900 – 9.399</td>
<td>0.10 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 – 8.899</td>
<td>0.20 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.000 – 7.999</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>&lt; 6.999</td>
<td>0.40 pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

In case the delta is equal to or less than the allowed tolerance, the score of the E/A-Jury stands; in case the delta is greater than the allowed tolerance the average of the RE/RA- and E/A-Jury Scores forms the “final” E/A-Score.

Calculation of the “Final” E/A-Score (in case of too large delta):

\[
\begin{array}{c|c|c|c|c|c|c|c}
\hline
E/A 1 & E/A 2 & E/A 3 & E/A 4 & E/A Jury Score & RE/RA 1 & RE/RA 2 & RE/RA Score \\
\hline
\hline
\end{array}
\]

Delta: \textbf{0.150 pts}

\[
\begin{array}{c|c|c|c}
\hline
E/A-Jury Score & RE/RA Score & Final E/A-Score \\
\hline
9.550 & + & \frac{19.250}{2} = \\
\hline
& & \textbf{9.625} \\
\end{array}
\]
Exceptions:

In case the gap between the scores of the 2 RE/RA-Judges is bigger than pre-defined tolerances (see table below), the RE/RA-score is not taken into account at all (i.e. the calculation of the E/A-Scores are made the “traditional” way and the E/A-Jury Score stands).

The E/A-Jury Score (the first column) decides the maximum allowed gap (the second column) between the two RE/RA-Judges:

<table>
<thead>
<tr>
<th>E/A - Jury Score</th>
<th>Allowed gap between RE1/RE2 and RA1/RA2</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>9.700 – 10.00</td>
<td>0.00 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>9.400 – 9.699</td>
<td>0.10 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.900 – 9.399</td>
<td>0.20 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>8.000 – 8.899</td>
<td>0.30 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>7.000 – 7.999</td>
<td>0.40 pts</td>
</tr>
<tr>
<td>&lt; 6.999</td>
<td>0.50</td>
</tr>
</tbody>
</table>

3. Selection of Reference Judges

a) All R-Judges for the respective FIG competitions are proposed by the respective TC, following the below selection criteria:
   - 1: High examination results, particularly in Execution (and Difficulty for RG and Artistic for AER/ACRO)
   - 2: Category
   - 3: May represent the same Federations as the D-Judges

b) All R-Judges for the respective FIG competitions will be appointed by the FIG Presidential Commission, following the proposal from the respective TC President, at least 3 months prior to the event

c) Only Category I and II judges without sanctions during the current and previous cycles may be appointed as R-Judges

d) When the R-Judges are appointed, the following important criteria will be taken into account: experience, integrity and honesty.

e) If a judge or federation rejects the nomination as an R-Judge, this judge may not be selected as D-Judge or nominated as E-, or A-Judge for the same competition.

4. Assignments for R-Judges

4.1 In Artistic Gymnastics, a draw will be made among the R-Judges to determine their judging positions in each phase of the competition.

Assignment & draw principles and procedures:
a) No panel may include 2 judges from the same Federation (with the exception of the Supervisor) R1 and R2-Judges must represent different Federations. (See TR Section 1 Reg. 7.8.2) Therefore the following points b) to e) must be respected.

b) The R-Judges must represent different Federations than the E1-E5-Judges

c) If an R-Judge, in the draw, is from the same Federation as a D1- or D2-Judge, he/she is placed at the next apparatus horizontally across in “Olympic order”

d) If an E-Judge, in the draw, is from the same Federation as a D1-, D2-, R1-, or R2-Judge, he/she is placed at the next apparatus horizontally across in “Olympic order”

e) C-III/Apparatus Finals: R-Judges must, if possible, be neutral; if an R-Judge, in the draw, is from the same Federation as a D1- or D2-Judge or is not neutral, he/she is placed at the next apparatus horizontally across in “Olympic order”

4.2. In Rhythmic Gymnastics the R-Judges’ positions will be appointed by the FIG Presidential Commission, following the proposal from the TC President.

Assignment & draw principles and procedures:

a) No panel may include 2 judges from the same Federation. (See TR Section 1 Reg. 7.8.2) Therefore the following points b) and c) must be respected

b) RE1-, and RE2-, as well as RD1-, and RD2-Judges must represent different Federations

c) The RE-Judges must represent different Federations than the E1-E5-, and D1-D4-Judges. The RD-Judges must represent different Federations than the E1-E5-, and D1-D4-Judges. This must be strictly observed when drawing the E-and D-judges in each panel.

4.3 In Aerobic Gymnastics the R-Judges’ positions will be appointed by the FIG Presidential Commission, following the proposal from the TC President.

Assignment & draw principles and procedures:

a) No panel may include 2 judges from the same Federation (See TR Section 1 Reg. 7.8.2) Therefore the following points b) and c) must be respected

b) RE1-, and RE2-, as well as RA1-, and RA2-Judges must represent different Federations

c) The R-Judges must represent different Federations than the CJP, the D9-D10-Judges, the E1-E4-Judges and the A5-A8-Judges. This must be strictly observed when drawing the various judges into each panel.

4.4 In Acrobatic Gymnastics the R-Judges’ positions will be appointed by the FIG Presidential Commission, following the proposal from the TC President.

Assignment & draw principles and procedures:

a) No panel may include 2 judges from the same Federation (See TR Section 1 Reg. 7.8.2) Therefore the following points b) and c) must be respected
b) RE1-, and RE2-, as well as RA1-, and RA2-Judges must represent different Federations

c) The R-Judges must represent different Federations than the CJP and the E1-E4-Judges. This must be strictly observed when drawing the various judges into each panel. However R-Judges may represent same Federations as D1- and D2-Judges.

5. Representation

Although all R-Judges are appointed (nominated) by the FIG Presidential Commission, the R-Judges are to be “labelled” according to their nationality, i.e. they will be presented as representing their National Federation (e.g. USA or RUS) on scoreboards, on printed judges’ lists and results, in TV graphics, etc.

6. Publication & display of R-Scores

a) Scoreboards
- On scoreboards in the competition venue (matrix boards, video walls, plasma screens, etc) the individual R-Judges’ scores and the R-Score will not be displayed.

b) Outputs (including PDF files)
- Printed results during the competition (after each phase of the competition) to be distributed to the delegations, media, etc: the individual R-Judges’ scores and the R-Scores will not be included
- Printed results during the competition (after each phase of the competition) to be distributed to the respective TC, the FIG President, the FIG Secretary General and the Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board: the individual R-Judges’ scores and the R-Score will be included
- Printed results at the end of the competition / championships (“complete statement of results, including the scores awarded by each judge”) distributed to the member federations: the individual R-Judges’ scores and the R-Scores will be included

(to indicate that an R-Score has been used to calculate the exercise score, an asterisk (*) shall be used)

c) TV graphics
- On the TV graphics at competitions where R-Judges are used, the individual R-Judges’ scores and the R-Score will not be displayed

d) Commentator Information System
- Only on the CIS of the respective Superior Jury, the FIG President, the FIG Secretary General and the Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board the individual R-Judges’ scores the R-Scores will be shown

7. Placement of R-Judges

The placement of the R-Judges in the different disciplines and for the different apparatus or panels is as per the attached drawings agreed with Longines (SwissTiming) and approved by the respective TC Presidents.
8. **Implementation of the RJS**


- ART/RG/TRA/AER/ACRO: All competitions listed in paragraph A of Reg. 4.11.4.1 of the FIG TR (Section 1)

  **Note:** “Other competitions may use R-Judges, but it is not compulsory.”

9. **Score calculation without the Reference Judges**

In all competitions where Reference Judges are not appointed, the calculation of the valid score(s) is made as described in the specific Code of Points. Any intervention by the Superior Jury is possible only in case of impossible scores as described in this document.

10. **Miscellaneous**

a) It is understood that after the competition the TC shall analyse the D-, E- and (where applicable) A-Scores of the judges, including the R-Judges scores.

b) The R-Judges have exactly the same rights and responsibilities as the other judges, as outlined in the respective COP.

These rules have been updated and decided by the EC in October 2012. They must be added as an appendix to the COP. In case of contradictions between these rules and the COP these rules shall prevail.

FEDERATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

Prof. Bruno GRANDI,  
President

André F. GUEISBUHLER,  
Secretary General
C) RULES FOR THE USE OF IRCOS

Directives for the restricted use of IRCOS during the competition

In order to avoid abusive and excessive use and video judging and in order to guarantee the competition runs on schedule, the use of IRCOS must be strictly restricted and ruled as follows:

**IRCOS may be used only in case of an inquiry**

**Exceptions:**

a) IRCOS shall be available at all times for the President of the Superior Jury, the Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board as well as the FIG President and Secretary General.

b) IRCOS shall be available for the Supervisors after having given their scores.

c) IRCOS shall be available for the D-Judges only in case of intervention of the Supervisor or the President of the Superior Jury.

d) IRCOS shall be available for the D-Judges in MAG and WAG upon request in the case of “0-vault”.

**Reasoning:**
The IRCOS was **NOT** introduced to replace the existing judging system by a video judging system.

**IRCOS has the following purposes:**

**During the competition:**

Support tool for:
- The President of the Superior Jury
- The Jury of Appeal and Competitions’ Supervisory Board
- The Panel treating inquiries
- The Supervisors in case of impossible scores and D-scores where applicable
- The D-Judges in case of intervention of the Supervisor or the President of the Superior Jury

**After the competition:**

Tool for:
Control and analyses of the judging
- Education video for coaches, judges and the Academies
- Member federations’ coaches and other interested persons

These Directives for the use of IRCOS have been updated and decided by the EC in October 2012, they replace all previous editions and must be added as an appendix to the COP. In case of contradictions between these rules and the COP these rules shall prevail.

FEDERATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE

Prof. Bruno GRANDI,  
President

André F.GUEISBUHLER,  
Secretary General

CoP 2017 - 2020  
página 87 de 86