



ASSOCIAÇÃO DE
GINÁSTICA
DO **CENTRO**

Regras de Ajuizamento Torneio de Níveis de Tumbling



2024-2025

Contexto: A Associação de Ginástica do Centro organiza, em cada época, um Torneio de Níveis de Tumbling que, pelas suas características, requer regras de ajuizamento diferentes. A partir da época 2024/2025 pretende-se romper com a tradição de pontuar os elementos de 0 (ausência) a 5 (melhor execução) para que o ajuizamento seja feito de forma mais próxima do que é feito em competição (com deduções e penalizações). Este documento pretende ser um conjunto de regras para o ajuizamento do Torneio de Níveis de Tumbling, sendo que o procedimento será feito com ajuda à plataforma Sporttech.

Regras gerais: O máximo de dedução por elemento será 0.5 (sendo que fica ao critério de cada juiz a dedução de elementos mais simples que não estão previstos no código de pontos da FIG). As recepções (a seguir ao último salto) são pontuadas de acordo com o código de pontos da FIG, com as exceções detalhadas em baixo para cada nível. A ausência de elementos obrigatórios é igualmente penalizada, sendo que o valor varia de acordo com o nível em causa. No final de cada série, o Chefe do Painel deverá indicar o número de elementos (“skills”) sendo que uma série completa deve corresponder a 8 elementos no sistema Sporttech (o que significa que se forem realizados 2 elementos de uma série de 4, o número de skills deve ser colocado como 6). A nota final para cada ginasta corresponde ao somatório das 2 ou 3 séries realizadas.

Regras específicas: os quadros das páginas seguintes indicam as séries obrigatórias/facultativas e os requisitos em cada caso. Normas específicas para ajuizamento estão descritas por baixo de cada quadro/nível.

Fase Desenvolvimento

Nível 1

TUMBLING 1	TUMBLING 2
1. Rolamento à frente	1. Rolamento à retaguarda
2. Rolamento à frente com membros inferiores afastados	2. Rolamento à retaguarda com membros inferiores afastados
3. Rolamento à frente	3. Rolamento à retaguarda
4. Salto em extensão	4. Salto em extensão

Regras específicas do nível 1: Não há interrupção de série devido a paragem entre elementos, mas a acontecer, deve ser tomado em conta na dedução do elemento seguinte. Em caso de um elemento não ter sido realizado, deve dar-se 0.5 de dedução e penalização de dificuldade de 1.0 por cada elemento em falta. Não é necessário terminar na zona da recepção.

Nível 2

TUMBLING 1	TUMBLING 2
1. Rolamento à frente	1. Chamada
2. Rolamento à frente com membros inferiores destacados	2. Roda
3. Apoio facial invertido / rolamento	
4. Salto em extensão	

Regras específicas do nível 2: Não há interrupção na série 1 devido a paragem entre elementos, mas a acontecer, deve ser tomado em conta na dedução do elemento seguinte. No entanto, pode haver interrupção na série 2. Em caso de um elemento não ter sido realizado, deve dar-se 0.5 de dedução e penalização de dificuldade de 1.0 por cada elemento em falta. Não é necessário terminar na zona da recepção.

Nível 3

TUMBLING 1	TUMBLING 2	MINI-TRAMPOLIM
1. Rolamento à frente	1. Chamada	1. Flic (com ajuda)
2. Rolamento à frente	2. Roda	
3. Apoio facial invertido / rolamento	3. Roda	
4. Salto em extensão		

Regras específicas do nível 3: Não há interrupção na série 1 devido a paragem entre elementos, mas a acontecer, deve ser tomado em conta na dedução do elemento seguinte. No entanto, pode haver interrupção na série 2. Em caso de um elemento não ter sido realizado, deve dar-se 0.5 de dedução e penalização de dificuldade de 1.0 por cada elemento em falta. Se o flic no mini-trampolim for efectuado sem ajuda, deve dar-se um bónus de 1.0 (introduzido no quadrado correspondente no Sporttech). Não é necessário terminar na zona da recepção.

Nível 4

TUMBLING 1	TUMBLING 2	MINI-TRAMPOLIM
1. Chamada	1. Chamada	1. Flic (sem ajuda)
2. Roda	2. Rodada	
3. Rodada	3. Flic (com ajuda)	
4. Salto em extensão	4. Salto em extensão	

Regras específicas do nível 4: Há interrupção de série devido a paragem do movimento entre elementos, caso isso aconteça nas duas primeira séries. Em caso de um elemento não ter sido realizado, deve considerar-se interrupção de série. Se o flic na série 2 for efectuado sem ajuda, deve dar-se um bónus de 1.0 (introduzido no quadrado correspondente no Sporttech) Se o flic na série de mini-trapolim for feito com ajuda, deve dar-se zero na série. Não é necessário terminar na zona da recepção.

Nível 5

TUMBLING 1	TUMBLING 2	MINI-TRAMPOLIM
1. Chamada	1. Chamada	1. Back O (com/sem ajuda)
2. Salto de mãos	2. Rodada	
3. Salto em extensão (com ou sem ajuda)	3. Flic (sem ajuda)	
	4. Salto em extensão	

Regras específicas do nível 5: Há interrupção de série devido a paragem do movimento, caso isso aconteça nas duas primeira séries. Em caso de um elemento não ter sido realizado, deve considerar-se interrupção de série. Se o flic na série 2 for efectuado com ajuda, deve considerar-se interrupção de série Se o mortal engrupado na série de mini-trapolim for feito sem ajuda, deve dar-se um bónus de 1.0 (introduzido no quadrado correspondente no Sporttech). Não é necessário terminar na zona da recepção.

Nível 6

TUMBLING 1	TUMBLING 2	MINI-TRAMPOLIM
1. Chamada	1. Rodada	1. Back < ou / (com/sem ajuda)
2. Rodada	2. Flic	
3. Flic	3. Back O, < ou / (com/sem ajuda)	
4. Flic		
5. Salto em extensão		

Regras específicas do nível 6: Como regra geral, refira-se a pontuação deve equivaler ao que é feito nos Campeonatos Territoriais de Infantis. A partir do nível 6, as deduções por elemento devem seguir o constante no código de pontos da FIG. Há interrupção de série devido a paragem do movimento, caso isso aconteça nas duas primeira séries. Em caso de um elemento não ter sido realizado, deve considerar-se interrupção de série. Se o flic na série 2 for efectuado com ajuda, deve considerar-se interrupção de série Se o série de mini-trapolim for feita sem ajuda, deve dar-se um bónus de 1.0 (introduzido no quadrado correspondente no Sporttech). Deve terminar-se na zona de recepção. Não acontecendo, deve aplicar-se a penalização constante do código de pontos.

Fase Topo

Nível 7

OBRIGATORIA	FACULTATIVA
1. Rodada	Série de 3 Elementos
2. Flic	Requisitos:
3. Back O	* 1 Back < ou / (3º elemento)

Regras específicas do nível 7: Como regra geral, refira-se a pontuação deve equivaler ao que é feito nos Campeonatos Territoriais de Infantis. Há interrupção de série devido a paragem do movimento. Em caso de um elemento não ter sido realizado na série obrigatória, deve considerar-se interrupção de série. Na série Facultativa, não fazer um dos requisitos corresponde a uma penalização de 2.0 (por requisito em falta). Deve terminar-se na zona de recepção. Não acontecendo, deve aplicar-se a penalização constante do código de pontos.

Nível 8

OBRIGATORIA	FACULTATIVA
1. Rodada	Série de 4 Elementos
2. Flic	Requisitos:
3. Flic	* 1 Back < ou / (4º elemento)
4. Back O	

Regras específicas do nível 8: Como regra geral, refira-se a pontuação deve equivaler ao que é feito nos Campeonatos Territoriais/Nacionais de Iniciados. Há interrupção de série devido a paragem do movimento. Em caso de um elemento não ter sido realizado na série obrigatória, deve considerar-se interrupção de série. Na série Facultativa, não fazer um dos requisitos corresponde a uma penalização de 2.0 (por requisito em falta). Deve terminar-se na zona de recepção. Não acontecendo, deve aplicar-se a penalização constante do código de pontos.

Nível 9

OBRIGATORIA	FACULTATIVA
1. Rodada	Série de 4 Elementos
2. Flic	Requisitos:
3. Flic	* 1 tempo
4. Back <	* 1 Back O ou / (4º elemento)

Regras específicas do nível 9: Como regra geral, refira-se a pontuação deve equivaler ao que é feito nos Campeonatos Territoriais/Nacionais, no escalão Juvenis. Há interrupção de série devido a paragem do movimento. Em caso de um elemento não ter sido realizado na série obrigatória, deve considerar-se interrupção de série. Na série Facultativa, não fazer um dos requisitos corresponde a uma penalização de 2.0 (por requisito em falta). Deve terminar-se na zona de recepção. Não acontecendo, deve aplicar-se a penalização constante do código de pontos.

Nível 10

OBRIGATÓRIA	FACULTATIVA
1. Rodada	Série de 5 Elementos
2. tempo	Requisitos:
3. Flic	* 2 tempos
4. Flic	* 1 Back O ou < (5º elemento)
5. Back O ou <	

Regras específicas do nível 10: Como regra geral, refira-se a pontuação deve equivaler ao que é feito nos Campeonatos Territoriais/Nacionais. Há interrupção de série devido a paragem do movimento. Em caso de um elemento não ter sido realizado na série obrigatória, deve considerar-se interrupção de série. Na série Facultativa, não fazer um dos requisitos corresponde a uma penalização de 2.0 (por requisito em falta). Deve terminar-se na zona de recepção. Não acontecendo, deve aplicar-se a penalização constante do código de pontos.