

# Manual de Ajuizamento

---



## Regulamento Oficial de Provas

2019/2020

# MANUAL DE AJUIZAMENTO

1.	NÚMERO DE JUÍZES.....	3
2.	AJUIZAMENTO DE VELOCIDADE E MÚLTIPLOS.....	5
2.2.	CONTAGEM .....	5
2.2.3.	Duplos .....	6
2.2.4.	Tripos Consecutivos .....	6
2.3.	Falsas Partidas .....	7
2.4.	Falsas Trocas.....	7
2.5.	Violações de espaço .....	8
3.	AValiação DAS PROVAS DE FREESTYLE .....	8
3.1.	Dificuldade.....	9
3.2.	Apresentação.....	19
3.3.	Elementos obrigatórios .....	25
3.4.	Deduções .....	25
3.4.1.	Falhas .....	25
3.4.2.	Violações de espaço.....	25
3.4.3.	Violações de tempo .....	26
4.	AJUIZAMENTO DE TEAM SHOW .....	26
5.	RE-JUMP .....	33
5.1.	Geral.....	33
5.2.	Vídeo .....	36
5.3.	Corda estragada.....	37
5.4.	Falha na música .....	38
6.	CÁLCULO DA PONTUAÇÃO E RESULTADOS.....	38
6.1.	Provas de Velocidade e médias.....	38
6.3.	Provas de Freestyle .....	40
6.3.1.	Dificuldade .....	40
6.3.2.	Apresentação .....	41
6.3.3.	Deduções.....	42
6.3.4.	Elementos obrigatórios .....	43
6.4.	Calcular a pontuação do team show .....	43
6.5.	Calcular o ranking.....	44
7.	PROVAS DE APURAMENTO .....	46
7.1.	Apuramento para as Provas Individuais.....	46
8.	PROVAS DE QUALIFICAÇÃO PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS.....	47
9.	VERIFICAÇÃO DOS PROCESSOS DE APURAMENTO E QUALIFICAÇÃO .....	48

# 1. NÚMERO DE JUÍZES

O número de juízes aconselhado nas provas, estabelecido de acordo com cada evento, é o seguinte:

- Velocidade e Múltiplos: no mínimo, 1 Head Judge + 1 Juiz /pista
- Freestyle:
  - 2 juízes de Apresentação Atleta -> Postura, Execução e Falhas
  - 2 juízes de Apresentação Coreografia -> Entretenimento e música
  - 2 juízes de Elementos Obrigatórios + Falhas, violações de espaço e tempo
  - 3 juízes de Dificuldade
- Team Show
  - 3 juízes de Apresentação Atleta -> Postura, Execução e Falhas
  - 3 juízes de Apresentação Coreografia -> Entretenimento e música
  - 3 juízes de Elementos Obrigatórios + Falhas, violações de espaço e tempo
  - 5 juízes de Dificuldade

Cada clube deve apresentar, em cada evento, **1 árbitro por cada 7 atletas que inscreve**, para cada uma das vertentes a avaliar (freestyle e/ou velocidade). No caso de um juiz ter valência em ambas as vertentes, pode acumular funções.

O número de atletas que o clube pode inscrever numa competição é delimitado pelo número de juízes que o mesmo apresenta para a mesma, na relação anteriormente referida (7 atletas por cada juiz).

## 1.1. CÓDIGO DE ÉTICA DOS JUÍZES

### O juiz deve:

- Assegurar que os atletas cumprem as regras de competição. No seguimento desta regra, o juiz deve estabelecer o melhor ambiente competitivo para uma competição justa, com a atenção voltada para os atletas.
- Realizar, quando necessário, um exame de requalificação e atualização de modo a manter a Certificação de Juiz Nacional.

- Participar ativamente nos cursos e competições organizados oficialmente pela APJRS.
- Praticar as suas capacidades e conhecimentos (através de vídeo ou ajuizamento *in loco* em treinos, por exemplo) de forma a preparar-se para as competições oficiais.
- Praticar a contagem de provas de velocidade e a avaliação do Freestyle e identificar corretamente e indubitavelmente todas as formas de dedução.
- Estar familiarizado com todas as regras do Manual de Ajuizamento disponibilizado pela APJRS.
- Estar confiante e confortável com a responsabilidade que o processo de ajuizamento exige.
- Estar suficientemente familiarizado com o sistema de ajuizamento e o método de pontuação, de forma a ajuizar coreografias com precisão e sem erros, para o bom funcionamento do torneio.
- Ser sempre pontual, simpático e educado enquanto ajuíza.
- Ser imparcial. É expressamente proibido torcer por um determinado clube, atleta ou equipa durante uma competição em que esteja presente enquanto juiz.
- Abster-se de qualquer comentário e discussão durante uma prova.
- Participar na reunião de Juízes orientada por um membro da direção da APJRS antes de cada competição.
- Ser profissional. Não usar roupa/adereços que o associem a algum clube/equipa durante o ajuizamento.
- Não usar o telefone durante o ajuizamento, para propósitos externos à competição. Não é permitido gravar uma prova enquanto se ajuíza, por exemplo.
- A conduta de cada juiz afeta a atitude do público em relação a todos os juízes. Desta forma, todo juiz deve defender a honra, integridade e dignidade do seu papel na competição.

A APJRS pode destituir o cargo de um juiz que desrespeite algum dos pontos acima referidos.

## **Juramento dos juizes:**

A APJRS segue a política de ajuizamento do Juramento Olímpico, pelo que, em Campeonatos Nacionais, um juiz nomeado pela APJRS para tal deve recitar o seguinte juramento:

***“Em nome de todos os juizes e árbitros, prometo que cumprimos as nossas funções durante as competições oficiais em total imparcialidade, respeitando e seguindo as regras que os regem, num espírito de desportivismo. “***

## **2. AJUIZAMENTO DE VELOCIDADE E MÚLTIPLOS**

### **2.1. GERAL**

Os juizes vão contar os saltos de cada atleta do início até ao fim da prova de cada evento de velocidade ou de múltiplos.

O “**Head Judge**” de cada pista é responsável por:

1. Toda a comunicação na pista. Inclui comunicação com o **Diretor de Torneio**, atletas e, eventualmente, treinadores.
2. Comunicar ao atleta os limites da pista.
3. Verificar a identificação do atleta.
4. Reportar as falsas partidas e falsas trocas depois de confirmar que a maioria dos juizes na pista concordam que efetivamente ocorreu um destes erros.
5. Caso seja solicitado, comunicar um resultado aproximado ao atleta, referindo sempre que se trata de um resultado **não oficial**.

### **2.2. CONTAGEM**

#### **2.2.1. Geral**

Não são feitas deduções extra por cada erro (falha) num evento de velocidade ou múltiplos.

### 2.2.2. Velocidade

Para os eventos de velocidade, os juízes contam somente o pé direito.

Se o atleta falhar e o juiz reconhecer que contou o salto em que a falha ocorreu, o juiz não deve contabilizar o próximo pé direito depois da falha.

Se a falha ocorreu no final do evento e o juiz não teve oportunidade de regularizar a contagem, deve-se retirar 1 salto ao resultado final.

### 2.2.3. Duplos

Os juízes contabilizam cada salto realizado a pés juntos depois da corda passar 2 vezes enquanto o saltador está no ar.

Se o atleta falhar e o juiz reconhecer que contou o salto em que a falha ocorreu, o juiz não deve contabilizar o próximo duplo depois da falha.

Se a falha ocorreu no final do evento e o juiz não teve oportunidade de regularizar a contagem, deve-se retirar 1 salto ao resultado final.

### 2.2.4. Triplos Consecutivos

Os juízes contabilizam cada salto realizado a pés juntos depois da corda passar 3 vezes enquanto o saltador está no ar.

A partir do momento em que o atleta completa o primeiro triplo, os juízes só param a contagem quando o atleta parar, falhar ou completar outra qualquer habilidade que não seja um salto triplo simples. Caso o atleta falhe em algum dos eventuais saltos preliminares, esta falha é considerada e o atleta perde, assim, uma das tentativas.

Se, na primeira tentativa, o atleta falhar **antes de completar 15 triplos consecutivos (não inclusive)**, terá mais uma oportunidade para recomeçar a prova. Aí, os contadores de todos os juízes devem voltar ao 0.

30 segundos após ser anunciado o início da prova, não tendo o atleta iniciado a sua prova até então, já não o poderá fazer. Se o atleta saltar apenas após esse período de tempo, os juízes não devem contabilizar qualquer salto.

## 2.3. Falsas Partidas

Uma falsa partida ocorre quando o atleta começa a rotação da corda antes do “start signal.”

A falsa partida implica uma dedução de 10 saltos no resultado final. Os juízes devem contar toda a prova e só deduzir esta falha no resultado final.

Todos os juízes na pista devem ter atenção e reportar as falsas partidas ao Head Judge. A falsa partida deve ser confirmada e aceite pela maioria dos juízes da pista.

## 2.4. Falsas Trocas

Nas provas de equipa, uma falsa troca ocorre se um atleta começar a rotação da corda ou se um atleta trocar de cordas com o rodador ou entrar na corda antes do som de “troca”.

A falsa troca implica uma dedução de 10 saltos no resultado final. Os juízes devem contar toda a prova e só deduzir esta falha no resultado final.

Estamos também perante uma falsa troca numa situação de Double Dutch em que ocorra uma falha imediatamente antes do som de troca e o saltador troque diretamente posições com o rodador (sem voltar a entrar na corda para efetuar aquela que se considera, de facto, uma troca correta). Logo, serão igualmente deduzidos 10 saltos ao resultado final.

Todos os juízes na pista devem ter atenção e reportar as falsas trocas ao Head Judge. A falsa troca deve ser confirmada e aceite pela maioria dos juízes na pista. É de notar que uma prova pode sofrer mais do que uma dedução por falsas trocas.

Nas provas de velocidade de Single Rope <sup>1</sup> ou múltiplos com mais do que um atleta, quando dá o som de “troca”, os juízes param imediatamente de contar o atleta anterior e começam a contar o próximo. Qualquer salto extra feito pelo saltador (cuja vez termina) depois do “Beep” não será contabilizado nem penalizado.

---

<sup>1</sup> Corda individual

Para Double Dutch Relay (DDSR – 4X30”), os rodadores e saltadores devem ter a seguinte ordem:

1. A e B rodam para C, que está virado para B.
2. A e C rodam para D, que está virado para A.
3. D e C rodam para B, que está virado para C.
4. D e B rodam para A, que está virado para D.

Os juízes não devem contar qualquer salto que seja dado numa sequência diferente da apresentada anteriormente.

## 2.5. Violações de espaço

Uma violação de espaço ocorre quando o **corpo** do atleta ou a **corda** ultrapassam o **limite da pista**.

A equipa deve receber uma violação de espaço (**dedução de 10 saltos**) por cada membro ou corda que sai do limite da pista, podendo incluir atletas que estejam a competir no evento, mas não de forma ativa naquele momento.

Durante a violação de espaço, os juízes devem parar de contar e o Head Judge deve notificar o atleta que está fora da pista, para que ele possa corrigir a sua posição. Devem continuar a contagem quando o atleta reentrar na área de competição.

Se a violação de espaço interferir, obstruir ou impedir de forma clara a perfeita realização da prova de um adversário, o Head Judge (ou os Head Judges, considerando que esta situação envolve, no mínimo, duas pistas) comunicará a situação ao Diretor de Torneio, que poderá permitir que o/a atleta/equipa inocentemente afetado faça “re-jump”.<sup>2</sup> O/a atleta/equipa afetado/a pode decidir se deseja concretizar o re-jump ou aceita o resultado atual. Devem comunicar a decisão ao Head Judge antes de abandonarem a pista.

## 3. AVALIAÇÃO DAS PROVAS DE FREESTYLE

Os juízes de Freestyle vão avaliar a coreografia com base na dificuldade e na apresentação. Os juízes vão também contabilizar as falhas.

---

<sup>2</sup> Repetição de prova

## 3.1. Dificuldade

### 3.1.1. Geral

Os juizes de dificuldade vão avaliar cada habilidade executada em Single Rope, Roda Chinesa e Double Dutch.

Cada habilidade tem avaliação base de 0 a 6 pontos, de acordo com as tabelas apresentadas em cada uma das variantes em prova. Os modificadores podem aumentar ou diminuir pontos à pontuação base de uma habilidade.

A dificuldade só é avaliada até ao limite de tempo do evento.

A partir da terceira vez (inclusive) que uma habilidade é repetida, a mesma não é contada.

Variações que não são consideradas repetidas:

- Mudar de direção (para a frente vs para trás)
- Diferentes formas de entrar e sair de uma habilidade
- Trabalho de rodadores não são contados como repetições.

Variações que são consideradas repetidas:

- Fazer uma habilidade do outro lado ou com braços posicionados de forma oposta.
- Habilidades feitas por diferentes atletas (na Double Dutch por exemplo)

### 3.1.2. Single Rope

A pontuação da Dificuldade numa prova de Freestyle em Single Rope é determinada pela análise e classificação dos exercícios efetuados pelo saltador, em cinco áreas de habilidades:

- a) Múltiplos
- b) Power
- c) Ginástica
- d) Cruzados
- e) Largadas

- f) Interações, somente a ter em conta nas provas de Single Rope Pairs e Single Rope Team. Considera-se interação quando a corda de um atleta passa por outro, parte integrante da equipa.

Para as provas de equipa, com mais de um atleta, se forem executadas habilidades diferentes em simultâneo, atribui-se somente valor para a habilidade mais baixa. Se o atleta errar durante uma habilidade, essa habilidade não conta e nenhuma dificuldade será atribuída até que o atleta retome a coreografia e volte a executar habilidades.

Níveis - Grupos	0	1	2	3	4	5	6
<i>Múltiplos</i>	<b>Salto simples</b>	<b>Duplo</b>	<b>Triplo</b>	<b>Quádruplo</b>	<b>Quíntuplo</b>	<b>Sêxtuplo</b>	<b>Sétuplo</b>
<i>Power</i>		<b>Power básico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pino, flexão e espargata sem passar a corda</li> <li>Salto de rabo</li> </ul>	<b>Power com salto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pino, flexão, crap e espargata com saída</li> <li>Entrada para pino a 2 pés</li> </ul>	<b>Power com 1 mão</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pino e flexão a uma mão com saída</li> </ul>			<b>Power com saídas para trás</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pinos e flexões c/ saída para trás (ex: Sunny D)</li> </ul>
<i>Ginástica</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Roda</li> <li>Rondada</li> <li>Cambalhota</li> </ul>	<b>Ginástica sem passagem de corda</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Flicks (frente/trás)</li> <li>Rolinho</li> <li>Mortal sentado (suicide)</li> <li>Aéreo</li> </ul>	<b>Ginástica aérea com passagem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mortal para a frente e para trás</li> <li>...</li> </ul>			Rolinho e salto de mãos com passagem da corda
<i>Wraps / Cruzados</i>	Chicote	<b>Cruzados simples</b> <b>Cruzados com 1 braço limitado</b> Mágico; tosta; cavalinho	<b>Cruzados com 2 braços limitados</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>AS; CL; TS; Túnel; Elefantes; Tmágico (weave)</li> </ul>				
<i>Largadas</i>		<b>Largadas básicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 punho sem rotação</li> <li>Hélice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Largada de chicote com rotação (MIC)</li> <li>Largas com 2 punhos</li> </ul>	Junção de 2 tipos de largadas com rotações diferentes <ul style="list-style-type: none"> <li>Ex: Começar com helice e acabar em mic.</li> </ul>			
<i>Interações</i>		<b>Interações básicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Com saltos simples</li> <li>Apanhar em pino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Na interação saltam múltiplos saltadores</li> <li>Interação complexa com várias cordas</li> <li>Interação em pino com passagem de corda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interação com vários saltadores e várias cordas ao mesmo tempo.</li> </ul>			
<i>Trabalho de pés</i>		Trabalho de pés					

A avaliação de largadas deve ser feita separadamente, a menos que a largada seja apanhada no momento em que o exercício está a ser realizado.

Deve-se **adicionar pontos** ao nível base do exercício quando:

### **Mútiplos:**

- Rotação do corpo (pelo menos  $\frac{3}{4}$  de volta (270 graus) ou mudança de direção da corda no ar) : **+1 ponto**. Ex: triplo  $360^\circ = 2 + 1 = 3$ pts
- Ex1: Quadruplo AS = AS (2pts) + Quadruplo (3pts) = 5pts
- Ex2: Triplo Mágico = Mágico (1pts) + Triplo (2pts) = 3pts

### **Power e Ginástica:**

- Cruzados feitos durante um exercício de ginástica ou power: **+1 ponto**. Ex: pino a sair em cruzado =  $2 + 1 = 3$ pts
- Cruzado ou Múltiplo acabado em flexão/espargata: **+1 ponto**. Ex: Triplo mágico cair em espargata =  $2 + 1 = 3$ pts + espargata (2)
- Cruzado ou Múltiplo acabado em pino: **+2 pontos**. Ex: AS pino =  $3 + 2 = 5$ pts + pino (2)
- Interações de mortais e exercícios de ginástica com ajuda: **- 1 ponto**. Ex: Mortal com ajuda =  $3 - 1 = 2$ pts
- Exercícios de ginástica com a corda só numa mão: **- 1 ponto**.

### **Cruzados:**

- \* Cruzados trocados: **+ 1 ponto**. Ex: T-mágico =  $2 + 1 = 3$ pts
- “Crazy criss-cross”- uma mão cruza 2 vezes no corpo, mão ou perna sem descruzar: **+ 1 ponto**. Ex: cruzar 2 vezes nas mãos =  $1 + 1 = 2$ pts
- Cruzados com wraps: **+1 ponto**. Ex: cavalinho com wrap na perna =  $2 + 1 = 3$ pts
- Trocar os 2 punhos. Ex: largada 2 punhos  $360^\circ$  com troca de punhos =  $2 + 1 = 3$ pts
- Cruzados com transição: **+1 ponto**. Ex. Cavalinho perna direita para cavalinho perna esquerda =  $2 + 1 = 3$ pts
- Duplo AS/AS com troca: AS (2pts) + troca (+1pt) + duplo (+1pt) = 4pts

### **Largadas:**

- Acabar a largada numa posição limitada: **+1 ponto**. Ex: largada 2 punhos 360° e apanhar em mágico = 2 + 1 = 3pts
- Largar o punho numa posição limitada se, e só se, a mão estiver completamente atrás do corpo (atrás das costas ou atrás das 2 pernas): **+1 ponto**. Ex: Largada MIC em TS = 2 + 1 = 3pts
- Apanhar o punho com outra parte do corpo sem ser a mão: **+1 ponto**. Ex: MIC e acabar a largada com o pé = 2 + 1 = 3pts

### **Exceções:**

- “Money-Maker”/Kamikaze em pino : **Nível 7**
- Flick para trás com passage de corda : **Nível 7**

Para as provas de equipa, com mais de um atleta, se forem executadas habilidades diferentes em simultâneo, atribui-se somente valor para a habilidade mais baixa. Se o atleta errar durante uma habilidade, essa habilidade não conta e nenhuma dificuldade será atribuída até que o atleta retome a coreografia e volte a executar habilidade.



### 3.1.3. Dificuldade Double Dutch

Nível	0	1	2	3	4	5
Múltiplos Power	Salto simples		Duplo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Montanhista</li> <li>• Power sem saltar na corda</li> </ul>	Triplo / quádruplo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pino, flexão, crab, salto de rabo, espargata, rolinho, salto ao eixo</li> </ul>	Quíntuplo/sêxtuplo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponte, pino a pés juntos, saltos em pino, ângulo</li> </ul>	Sétuplo / Óctuplo
Ginástica			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roda, Rondada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flicks (frente/trás)</li> <li>• Mortal sentado (suicide)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mortais</li> <li>• Aéreo</li> <li>• ...</li> </ul>	
Trabalho de rodador	<b>Básico</b> (para dentro ou para fora)	Roda Chinesa sincronizada / <b>Gêmeos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roda chinesa alternada</li> <li>• Rodador com <b>1 braço limitado</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodadores com <b>mais de 1 braço limitado</b> (2 braços limitados, exercícios de power e ginástica)</li> </ul>		
Largadas			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hélice</li> <li>• Largada de 1 punho</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mic</li> <li>• Largada de 2 punhos</li> </ul>		
Trocas		<b>Trocas básicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roda chinesa: Troca de punho / troca de saltador</li> <li>• Qualquer troca com interação entre saltador e rodador</li> </ul>			
Trabalho de pés		Trabalho de pés				

- O trabalho de rodadores não deve ser contado de forma contínua. Ou seja, o trabalho de rodador não é contado quando é feito a mesma habilidade por mais de 2 saltos.

Deve-se **adicionar pontos** ao nível base do exercício quando:

#### **Power e Ginástica:**



- Pino com 1 mão: **+1 ponto**.
- Rotação 360° do corpo durante um exercício de power ou ginástica: **+1 ponto**.

#### **Interações:**

- Exercícios de power realizados por cima de outro atleta: **+1 ponto**.
- Mortais realizados por cima de outro atleta: **+ 2 pontos**.
- Interações de mortais e exercícios de ginástica com ajuda: **- 1 ponto**. Ex: Mortal com ajuda = 3 – 1 = 2pts

#### **3.1.4. Dificuldade Roda Chinesa**

No ajuizamento de Roda Chinesa, avalia-se todos os exercícios realizados por cada atleta, exceto quando os atletas estão em roda chinesa sincronizada (gémeos). Neste caso, pontua-se só o exercício realizado de nível mais baixo. Exercícios executados quando um atleta tem as 2 cordas na mão, não serão contabilizadas.

Níveis - Grupos	0	1	2	3	4	5	6
<i>Múltiplos</i>	<b>Salto simples</b>	<b>Duplo</b>	<b>Triplo</b>	<b>Quádruplo</b>	<b>Quíntuplo</b>	<b>Sêxtuplo</b>	<b>Sétuplo</b>
<i>Power</i>		<b>Power básico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pino, flexão e espargata sem passar a corda</li> <li>Salto de rabo</li> </ul>	<b>Power com salto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pino, flexão, crap e espargata com saída</li> <li>Entrada para pino a 2 pés</li> </ul>	<b>Power com 1 mão</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pino e flexão a uma mão com saída</li> </ul>			<b>Power com saídas para trás</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pinos e flexões c/ saída para trás (ex: Sunny D)</li> </ul>
<i>Ginástica</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Roda</li> <li>Rondada</li> <li>Cambalhota</li> </ul>	<b>Ginástica sem passagem de corda</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Flicks (frente/trás)</li> <li>Rolinho</li> <li>Mortal sentado (suicide)</li> <li>Aéreo</li> </ul>	<b>Ginástica aérea com passagem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mortal para a frente e para trás</li> <li>...</li> </ul>			Rolinho e salto de mãos com passagem da corda
<i>Wraps / Cruzados</i>	Chicote	<b>Cruzados simples</b> <b>Cruzados com 1 braço limitado</b> Mágico; tosta; cavalinho	<b>Cruzados com 2 braços limitados</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>AS; CL; TS; Túnel; Elefantes; Tmágico (weave)</li> </ul>				
<i>Largadas</i>		<b>Largadas básicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 punho sem rotação</li> <li>Hélice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Largada de chicote com rotação (MIC)</li> <li>Largas com 2 punhos</li> </ul>	Junção de 2 tipos de largadas com rotações diferentes <ul style="list-style-type: none"> <li>Ex: Começar com helice e acabar em mic.</li> </ul>			
<i>Interações</i>		<b>Interações básicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Com saltos simples</li> <li>Apanhar em pino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Na interação saltam múltiplos saltadores</li> <li>Interação complexa com várias cordas</li> <li>Interação em pino com passagem de corda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interação com vários saltadores e várias cordas ao mesmo tempo.</li> </ul>			
<i>Trabalho de pés</i>		Trabalho de pés					

Deve-se **adicionar pontos** ao nível base do exercício quando:

### Múltiplos:

- Rotação do corpo (pelo menos  $\frac{3}{4}$  de volta (270 graus) ou mudança de direção da corda no ar) : **+1 ponto**. Ex: triplo  $360^\circ = 2 + 1 = 3$ pts

• \*

### Power e Ginástica:

- Cruzados feitos durante um exercício de ginástica ou power: **+1 ponto**. Ex: pino a sair em cruzado =  $2 + 1 = 3$ pts
- Cruzado ou Múltiplo acabado em flexão/espargata: **+1 ponto**. Ex: Triplo mágico cair em espargata =  $2 + 1 = 3$ pts + espargata (2)
- Cruzado ou Múltiplo acabado em pino: **+2 pontos**. Ex: AS pino =  $3 + 2 = 5$ pts + pino (2)
- Interações de mortais e exercícios de ginástica com ajuda: **- 1 ponto**. Ex: Mortal com ajuda =  $3 - 1 = 2$ pts

• \*

- Exercícios de ginástica com a corda só numa mão: **- 1 ponto**.

### Cruzados:

- Cruzados trocados: **+ 1 ponto**. Ex: T-mágico =  $2 + 1 = 3$ pts
- “Crazy criss-cross”- uma mão cruza 2 vezes no corpo, mão ou perna sem descruzar: **+ 1 ponto**. Ex: cruzar 2 vezes nas mãos =  $1 + 1 = 2$ pts
- Cruzados com wraps: **+1 ponto**. Ex: cavalinho com wrap na perna =  $2 + 1 = 3$ pts
- Trocar os 2 punhos. Ex: largada 2 punhos  $360^\circ$  com troca de punhos =  $2 + 1 = 3$ pts
- Cruzados com transição: **+1 ponto**. Ex. Cavalinho perna direita para cavalinho perna esquerda =  $2 + 1 = 3$ pts
- Duplo AS/AS com troca: AS (2pts) + troca (+1pt) + duplo (+1pt) = 4pts

### **Largadas:**

- Acabar a largada numa posição limitada: **+1 ponto**. Ex: largada 2 punhos 360° e apanhar em mágico = 2 + 1 = 3pts
- Largar o punho numa posição limitada se, e só se, a mão estiver completamente atrás do corpo (atrás das costas ou atrás das 2 pernas): **+1 ponto**. Ex: Largada MIC em TS = 2 + 1 = 3pts
- Apanhar o punho com outra parte do corpo sem ser a mão: **+1 ponto**. Ex: MIC e acabar a largada com o pé = 2 + 1 = 3pts

## **3.2. Apresentação**

A apresentação está dividida entre dois grupos de juízes:

- juízes de Apresentação do Atleta (AA)
- juízes de Apresentação da Coreografia (AC).

Todos eles tomam notas (+, ✓, -) ao longo da coreografia.

### 3.2.1. Apresentação do Atleta (AA) – Forma e execução (técnica)

Forma e execução (técnica)		
- Básico	✓ Mediano	+ Excelente
Posição “recolhida”, com corpo curvado, mostrando falta de técnica, com olhar focado no chão.	Ligeiramente dobrado para ajudar à execução do exercício.	Postura vertical, cabeça elevada, costas e ombros direitos.
Demonstra um esforço óbvio para completar os exercícios. Pernas ou costas demasiado curvadas, quando não é apropriado para o exercício.	Movimentos suficientemente bons para completar os exercícios, mas com algumas falhas na postura.	Pernas esticadas e postura apropriada durante toda a concretização do exercício.
Hesitação entre os exercícios e esforço evidente para os completar.	Alguns momentos de hesitação. Executa a coreografia com poucas quebras na forma como a mesma flui.	As sequências de exercícios fluem suavemente, com uma execução de nível elevado da coreografia. O arco da corda é contínuo e natural.
Aterragens dos exercícios são “pesadas” e muito em baixo.	Concretiza alguns momentos com boa postura, mas outros com dificuldade e esforço evidentes. Ligeira quebra na postura nas aterragens.	Demonstra atletismo excepcional. Grande amplitude e aterragens suaves, com uma postura correta.
Costas voltadas para os juízes e público durante um longo período de tempo. Realizar os exercícios numa orientação que torna difícil a sua avaliação.	Alguns exercícios realizados numa posição inferior à ideal no espaço disponível.	Exercícios bem equilibrados na relação com os juízes e audiência. O posicionamento e movimentação no espaço são visualmente apelativos para toda a audiência.
Equipas constantemente descoordenadas e/ou com necessidade constante de os atletas olharem uns para os outros para levarem a cabo a prova.	Equipas coordenadas em alguns momentos, mas não noutros.	Equipas perfeitamente coordenadas ao longo da coreografia.

Para avaliar a forma e a execução, o juiz deve analisar a postura corporal, as posições, amplitude e a forma como a corda flui, bem como o arco por esta formado. Os exercícios devem ser apresentados da melhor forma possível, considerando a visibilidade por parte dos juízes e público, bem como a elegância da sua concretização.

Os juízes atribuem uma marca para Forma e Execução a cada exercício feito.

### **3.2.2. Apresentação da Coreografia (AC) – Entretenimento**

Para avaliar a componente de entretenimento de uma coreografia, os juízes devem esperar combinações e exercícios únicos, com movimentos variados pelo espaço e transições suaves entre os exercícios.

Os juízes de Entretenimento devem também estar atentos à repetição de exercícios. Isto inclui não só exercícios isolados que sejam repetidos, mas também secções da coreografia que comecem a parecer repetitivas. Por exemplo: longas sequências de múltiplos, *turner involvement* semelhante ao longo de toda a coreografia de Double Dutch, etc.

Os juízes farão uma nota pelo entretenimento a cada 2 segundos, pelo menos.

Entretenimento		
- Básico	✓ Mediano	+ Excelente
Evidente falta de confiança, não há esforço para se conectar com os juízes e público, ausência de contacto visual com os mesmos.	Há momentos escassos de conexão com os juízes e público, com atitude evidentemente focada em si ao longo de toda a coreografia.	Grande presença demonstrada. O atleta cativa a atenção dos juízes e do público, estabelecendo inclusivamente contacto visual com os mesmos.
Coreografia previsível e que ignora a perspectiva do espectador.	Partes da coreografia interessantes, mas outras partes previsíveis.	Coreografia constantemente interessante e que entretém quem a vê.
Coreografia repetitiva; o atleta parece conseguir fazer um leque limitado de exercícios; um exercício concreto é repetido.	Apresenta já alguma variedade de exercícios, mas ainda alguma repetição.	Revela grande variedade de exercícios e estilos.
Movimento nulo ou escasso e/ou, o que tem, é previsível.	O atleta move-se e usa o espaço da prova, mas de forma pouco original.	Movimentos variados e imprevisíveis, mantendo a coreografia interessante para quem vê.
Transições bruscas ou instáveis, com quebras na coreografia.	Transições pouco interessantes ou executadas de forma ligeiramente desleixada.	Transições suaves entre os exercícios e secções da coreografia.
Escassa variedade de exercícios; coreografia simplista.	Coreografia mais pensada, mas essa dedicação não é consistentemente aplicada durante a coreografia.	Vários exemplos de movimentos e sequências originais e bem pensados.
A coreografia é como várias outras, não fica na memória.	A coreografia apresenta aspetos originais.	Capacidade de surpreender os juízes e público.

### 3.2.3. Apresentação da Coreografia (AC) – Musicalidade

Para avaliar a musicalidade de uma coreografia, os juízes devem prestar atenção ao uso eficiente da música, bem como à própria seleção da mesma (que deve ser única), para além da própria coreografia.

Os juízes farão uma nota a cada 2 segundos, pelo menos.

Se uma coreografia não tiver música, esta categoria deve ser avaliada com “ – “ a cada 2 segundos.

Se numa competição, por algum motivo, não for pedido o uso de música, esta categoria não é avaliada.

Entretenimento		
- Básico	✓ Mediano	+ Excelente
As acentuações da música não correspondem com os elementos da coreografia; pouca conexão rítmica entre a batida e os movimentos do atleta.	Os saltos estão, por vezes, no ritmo; alguma correspondência entre acentuações/transições da música e da coreografia.	Os saltos estão constantemente no ritmo; excelente uso das acentuações musicais, para melhorar a coreografia.
Pouca ou nenhuma relação entre a música e a coreografia.	A coreografia reflete o espírito e estilo da música.	O estilo da coreografia corresponde fielmente à música; a coreografia conta uma história com a música e estabelece uma conexão emocional com a mesma.
Música inapropriada.	Música apropriada, mas desinteressante e nada original	Música interessante e exclusiva, aumentando o valor de entretenimento e interesse da coreografia.
Ausência de poses eficientes de início e final de coreografia.	O atleta usa poses de início e final de coreografia, mas sem grande impacto na qualidade da mesma.	A pose inicial cria uma antecipação da coreografia; a pose final representa clara e graciosamente o término da coreografia.

### 3.3. Elementos obrigatórios

#### 3.3.1. Single Rope

<b>Minis</b>	<b>Benjamins</b>	<b>Infantis</b>	<b>Junior e Senior</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 volta</li><li>• 3 exercícios de pés distintos</li><li>• 1 cruzado (X não conta)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 múltiplos diferentes (duplos ou +)</li><li>• 2 exercícios de power e/ou ginástica</li><li>• 2 wraps e/ou largadas</li><li>• 1 interações (SR2)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3 múltiplos diferentes (duplos ou +)</li><li>• 3 exercícios de power e/ou ginástica</li><li>• 3 wraps e/ou largadas</li><li>• 3 interações (SR2 e SR4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 múltiplos diferentes (duplos ou +)</li><li>• 4 exercícios de power e/ou ginástica</li><li>• 4 wraps e/ou largadas</li><li>• 4 interações (SR2 e SR4)</li></ul>

#### 3.3.2. Double Dutch

<b>Benjamins</b>	<b>Infantis</b>	<b>Junior e Senior</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 sequência de trabalho de pés com + de 2 truques diferentes</li><li>• Utilização de múltiplos (duplos ou +)</li><li>• 1 exercício por atleta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 turner involvement</li><li>• 2 exercícios de power e/ou ginástica</li><li>• 2 exercícios por atleta</li><li>• 2 interações (DD4)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 turner involvement</li><li>• 4 exercícios de power e/ou ginástica</li><li>• 4 exercícios por atleta</li><li>• 4 interações (DD4)</li></ul>

#### 3.3.3. Roda Chinesa

<b>Junior e Senior</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 múltiplos diferentes (duplos ou +)</li><li>• 4 exercícios de power e/ou ginástica</li><li>• 4 wraps e/ou largadas</li><li>• 4 interações</li></ul>

## **3.4. Deduções**

### **3.4.1. Falhas**

Uma falha é uma paragem não intencional da corda ou uma largada evidentemente não intencional do punho.

Quando a corda bate no atleta mas este consegue recuperar sem que haja uma paragem evidente da corda, este é considerado um “bobble” e não é contabilizado como uma falha. Contudo, desconta na parte da apresentação.

Nos eventos de single rope, uma equipa pode receber mais de um erro ao mesmo tempo, se mais do que um atleta falhar. As falhas são contabilizadas por corda, não por atleta. Durante as interações de single rope, provas de roda chinesa e Double Dutch, cada falha é contada como 1 erro (não um erro por atleta).

### **3.4.2. Violações de espaço**

Uma violação de espaço ocorre sempre que uma parte do corpo ou corda do atleta sai do limite da pista.

Quando ocorre uma violação de espaço, os juízes devem parar imediatamente a avaliação e só a recomeçam quando o atleta voltar a uma posição em que todo o corpo/corda esteja dentro dos limites da pista.

Independentemente do tempo que o atleta permanece fora da pista, estamos perante uma única violação de espaço, que termina quando o atleta reentra na pista. Caso o atleta volte a sair da mesma, considera-se, aí sim, mais uma violação de espaço, e por aí em diante. As violações de espaço são, portanto, cumulativas, sendo que cada uma delas corresponde a 1 falha.

### 3.4.3. Violações de tempo

Considera-se violação de tempo quando o atleta faz o movimento de iniciação da coreografia antes do início da música ou quando o atleta faz qualquer salto depois da música ter acabado.

No máximo, podem ocorrer 2 violações de tempo por coreografia. Cada violação de tempo equivale a uma falha.

## 4. AJUIZAMENTO DE TEAM SHOW

### 4.1. Dificuldade

Os juízes da dificuldade irão classificar cada elemento executado pelos atletas.

Os juízes não devem classificar habilidades se 25% da equipa não esteja a saltar. *Exemplo: Uma equipa com 12 elementos, com 4 roda chinesas de 3 pessoas, uma roda chinesa falha, os juízes só recomeçam a pontuar a partir do momento em que as 4 roda chinesas começam a saltar novamente em simultâneo).*

A dificuldade de Single Rope, Double Dutch e Roda Chinesa seguem a matriz de avaliação apresentada nos pontos 3.1.2., 3.1.3., 3.1.4. .

#### 4.1.1. Corda longa

Neste parâmetro envolve como o próprio nome indica, cordas longas na qual uma têm que possuir pelo menos 6 metros, e estas terão que ser rodadas em qualquer tipo de simetria/estilo. *(Exemplo: triangulo, guarda-chuva ou uma roda chinesa gigante).*

A logística será começar pelo nível 0, que corresponde a uma corda longa com dois rodadores (que se limitam apenas a rodar, não a saltar na corda) e um saltador.

É acrescentado 1 nível por cada um dos exercícios abaixo indicados.

### **Exercícios de rodadores**

- Múltiplas cordas ou todas as cordas longas a rodar em diferentes sentidos
    - Ex: Guarda-chuva = nível 1
  - Rodadores a interagir com outros rodadores.
    - Ex: Pontes
  - Cada corda adicionada a cada rodador.
    - Ex1: Triângulo básico (3 rodadores com 1 ou mais saltadores) = nível 1.
    - Ex2: Simples guarda-chuva é considerado nível 1 se os rodadores apenas estivessem a rodar uma corda. Se as cordas estiverem cruzadas é pontuado mais um nível.
  - É adicionado um nível por cada múltiplo realizado, tendo em conta a dificuldade do mesmo.
    - Ex: Duplo = +2 pontos; Triplo = +3 pontos, ...
  - Se os rodadores também saltarem na corda.
    - 1 rodador salta na corda = +1 nível; 2 rodadores saltam na corda = +2 níveis.
  - Apanhar os rodadores consecutivamente sem dar um salto entre saltadores.
  - Todos os rodadores movimentam-se e/ou rodam enquanto interagem.
  - Os rodadores executam um exercício enquanto interagem.
- Usa-se a matriz nos pontos 3.1.2., 3.1.3. e 3.1.4., como base para os restantes exercícios realizados.

### **Exercícios de saltadores**

- Ter mais do que uma pessoa a saltar em alguma ou em todas as cordas longas.
  - É adicionado, no máximo, +1 nível independentemente do número de saltadores adicionados.

- Ex: Pontes simples com uma single rope dentro da corda longa = Nível 3 (1 pelos rodadores dentro da corda longa + 1 por ter mais do que uma pessoa a saltar dentro da corda + 1 pela combinação de vertentes (Single Rope dentro da corda longa).
- Atletas executam exercícios enquanto estão a ser apanhados/interagem pelos rodadores.
  - Usar a matriz de dificuldade nos pontos 3.1.2., 3.1.3. e 3.1.4., como base para cada uma das vertentes.
- Atletas movimentam-se e/ou rodam para serem apanhados enquanto os rodadores também se movimentam.
- Atletas mudam a sua formação base enquanto os rodadores também se movimentam.

#### **Combinação de vertentes**

- +1 nível por cada vertente combinada.

#### **4.1.2. Viajante**

Considera-se viajante quando um atleta apanha dois ou mais atletas em sequência com, **no máximo**, com um salto entre eles.

#### **Nível 0 (não pontuado)**

1 viajante/saltador usa 1 ou mais saltos entre a saltadores.

**É acrescentado 1 nível de dificuldade por cada exercício abaixo indicado:**

#### **Exercícios no viajante**

- Adicionar 1 nível por cada múltiplo executado na interação, consoante o tipo de múltiplo e a quantidade de pessoas englobadas na interação.
  - Apenas o atleta que é apanhado salta = nível 1; Ambos os atletas saltam = nível 2;

- Interação com duplo = nível 2; Interação com triplo = nível 3.
- Apanhar consecutivamente os atletas sem saltos entre eles.
- Apanhar com a corda a rodar para trás
- O viajante está voltado para fora enquanto apanha os outros atletas; O viajante salta para trás enquanto apanha o outro saltador pela frente do mesmo, é igual a +1 nível. O viajante está voltado para fora e salta para trás (sentido contrário) enquanto apanha o saltador pelas costas do mesmo, é igual a +2 níveis (1 por saltar e +1 por ser uma “interação cega”)
- Rodar enquanto apanha.
  - +1 por cada volta de 180°; +2 por volta de 360°; +3 por volta de 540°,...
- Viajante executa um exercício enquanto apanha.
  - Usar a matriz de dificuldade nos pontos 3.1.2., 3.1.3. e 3.1.4., como base para cada uma das vertentes.
  - **Múltiplos viajantes**
    - +1 se existir um espaço ou salto entre eles, +2 se ambos apanharem consecutivamente (1 por múltiplos viajantes +1 por apanhar consecutivamente).

### **Exercícios de atletas**

- Os atletas executam exercícios enquanto estão a ser apanhados
  - Usar a matriz de dificuldade nos pontos 3.2.1., 3.1.3. e 3.1.4., como base para cada uma das vertentes.
- Os atletas movimentam-se e/ou rodam para serem apanhados enquanto o(s) viajantes está/estão em movimento.
- Os atletas mudam a formação enquanto o viajante está/estão em movimento.

### **Combinação de elementos**

- +1 por cada elemento combinado.
  - Ex: roda chinesa viajante = +1 ; uma corda longa apanhar uma roda chinesa viajante= 2, e por aí em diante.

## 4.2. Apresentação

Os juizes da apresentação no Freestyle Show estão divididos em 2 parâmetros, tal como em qualquer outro evento de Freestyle. Os juizes fazem marcas (+, √, -) durante a coreografia de, pelo menos, 2 em 2 segundos.

### 4.2.1. Apresentação do atleta – Forma e execução

Forma e execução serão avaliadas como descrito no ponto 3.2.1.

Forma e Execução		
- Básico	√ Mediano	+ Excelente
As formações são básicas e/ou as linhas não são alinhadas.	Os atletas demonstram sérias formações com maioritariamente linhas retas.	Os atletas demonstram múltiplas formações; as linhas são espaçadas e retas.
Pouco ou nenhum esforço executado pelos atletas de modo a usar o espaço. Falta de exercícios com movimento no espaço.	Os atletas usam o espaço de uma boa forma e os seus movimentos são executados um ritmo moderado.	Os atletas usam o espaço constantemente de uma forma agradável. Os movimentos são suaves e rápidos.

### 4.2.2. Apresentação do atleta – Estilo

Os juizes desta categoria devem ter em atenção a forma como os atletas executam a coreografia e de que forma interagem com o público.

Estilo (atleta)		
- Básico	√ Mediano	+ Excelente
Inapropriado/distraída expressão fácil e linguagem corporal.	Expressão facial demonstra timidez e falta de contacto visual. A linguagem corporal não prejudica nem aumenta o desempenho geral da performance.	Expressões faciais e corporais são apropriados e profissionais incluindo, mas não limitada a sorrisos naturais e contacto visual.

Roupa/uniformes não adequados à performance e não combinam com o tipo de música e coreografia.	Roupa/uniformes não prejudicam nem aumentam o desempenho geral da performance.	Atletas usam as suas roupas \ uniformes para provar que existe uma conexão com a impressão geral da coreografia, com a própria história da coreografia e com a música.
Demonstram pouca confiança, nenhum esforço em interagir com os juízes e público. Comportamento durante a atuação sem qualquer conexão com a coreografia.	O atleta tanto preforma com uma rotina forte e apelativa com momentos de interação com o público como apresenta momentos de clara timidez e falta de conexão	Forte atuação e presença de palco. Profissionalismo demonstrado durante a performance.

#### **4.2.3. Apresentação da coreografia – Entretenimento**

Será avaliada tendo em conta o ponto 3.2.2.

#### **4.2.4. Apresentação da coreografia – Música**

Será avaliada tendo em conta o ponto 3.2.3.

### **4.3. Elementos obrigatórios**

Para garantir algum controlo na prova de Team Show devido às várias vertentes e variedades que esta pode enveredar, os atletas terão que apresentar obrigatoriamente certas vertentes. Por cada requisito não apresentado, serão descontados pontos no resultado.

#### **4.3.1. Geral**

- Os atletas devem executar com sucesso exercícios que possam ser avaliados com um nível de dificuldade e que seja pontuado como elemento obrigatório.
- Os atletas podem completar vários elementos obrigatórios ao mesmo tempo.
- Os elementos obrigatórios podem ser executados em qualquer nível de dificuldade.
- É necessário que pelo menos 50% da equipa esteja envolvida na execução de um elemento obrigatório senão não poderá ser contabilizado.

#### **4.3.2. Vertentes**

- Single Rope
- Double Dutch
- Roda Chinesa
- Corda longa
- Viajante

### **4.4. Deduções**

As deduções são classificadas da mesma forma que nos outros eventos de Freestyle, apenas com as seguintes exceções.

#### **4.4.1. Falhas**

Os juizes devem contar uma falha se 50% da equipa estiver envolvida nessa mesma falha ou se esta acontecer ao mesmo tempo.

#### **4.4.2. Violações de espaço**

As violações de espaço não são deduzidas na pontuação final do Freestyle Show.

## 5. RE-JUMP

### 5.1. Geral

Caso acreditem estar perante uma situação de possível re-jump, o **Head Judge** (na velocidade) ou o **Floor Manager** (no Freestyle), devem reportar imediatamente a situação ao **Diretor de Torneio** para que este determine se o atleta pode ou não repetir a prova. Entretanto, o atleta deve esperar com o Diretor de torneio até que haja uma decisão e que este consiga enquadrar a repetição da prova no alinhamento.

Neste processo, o Diretor de Torneio notifica o treinador; treinador e atleta têm 5 minutos para decidir se usufruem o re-jump (caso aplicável). Se escolherem não o fazer, o atleta fica sujeito aos seguintes parâmetros:

- Provas de 3 min: o resultado considerado será a média das contagens dos juízes
- Provas de 30 segundos: prova anulada (caso não haja vídeo)

Nos casos de discrepância de contagens entre os juízes de mais de 5 saltos (inclusive) o atleta/ equipa poderá ter direito a um re-jump.

Havendo **vídeo** da prova, é dada prioridade ao mesmo no processo de reclamação, para que se proceda à recontagem. Este deve estar de acordo com as seguintes características:

- i. Não ter cortes;
- ii. O início e/ou o fim dos sons da prova poderem ser ouvidos com clareza;
- iii. Ser visível a corda a passar por baixo dos pés do(s) atleta(s);
- iv. Ser possível identificar com certeza a identidade do(s) atleta(s);
- v. O(s) atleta(s) não sair(em) da filmagem durante o decorrer da prova;
- vi. Ter sido gravado no dia da competição em questão.

Quando usufrui de um re-jump, o atleta tem direito a pelo menos 10 minutos entre a prova e a repetição.

O resultado que se valida é o do re-jump ou da recontagem por vídeo, sempre que um destes suceda.

### **5.1.1. Protestos e reclamações**

#### **5.1.1.1. Contestação de provas de velocidade, resistência e potência**

- a) Haverá a possibilidade de contestar uma prova, por cada clube, por cada competição. Caso o clube tenha razão, poderá contestar outra vez, e assim sucessivamente.
- b) A contestação deverá ser apresentada verbalmente ao Diretor de Torneio até 30 minutos após a receção dos resultados provisórios e até que os resultados sejam assinados e, conseqüentemente, aceites. Passados 40 minutos sem qualquer tipo de intervenção por parte dos clubes junto do Diretor de Torneio, todos os resultados serão dados como aceites e oficiais.
- c) A contestação deve ser feita tendo por base de comparação os resultados lançados nas folhas de resultados.
- d) Após a contestação, o Diretor do Torneio irá consultar o boletim e a folha de inserção de dados correspondente à prova em causa com vista a perceber qual a origem do problema. No caso de ser um problema de transcrição de dados, os tópicos abaixo descritos não serão aplicados.
- e) Haverá uma comissão de juizes constituída por um juiz de cada clube e Diretor de Torneio que deverá recontar a prova em questão. Caso algum clube (sócio-praticante há mais de 1 ano) não apresente um juiz, nesse evento, para esse efeito, não poderá exercer o direito de contestação.
- f) O Diretor do Torneio, responsável pelo evento, deve fazer reunir a Comissão de Juizes o mais rapidamente possível, sendo que o resultado final será o da reavaliação.

### **5.1.1.2. Constituição da Comissão de Juízes para recontagem**

- a) A comissão de juízes terá de ser estabelecida antes do início de cada competição.
- b) Sempre que possível, a Comissão de Juízes será constituída por um juiz de cada clube. Caso não haja essa possibilidade, num evento, todos os treinadores serão avisados da solução encontrada para o efeito. Todos os juízes desta Comissão têm de se encontrar certificados para ajuizar provas de velocidade pela APJRS.
- c) Salvo indicação em contrário e de forma a que as decisões sejam comunicadas o mais rapidamente possível, os juízes que fazem parte da Comissão não exercerão qualquer outro papel (por exemplo ser juiz de pista) durante as provas de velocidade da competição em causa, de modo a que estejam disponíveis a qualquer momento durante as mesmas.
- d) Não pode haver mais do que um juiz por clube na constituição da Comissão de Juízes.
- e) Caso algum clube (sócio-praticante há mais de 1 ano) não apresente um juiz, nesse evento, para esse efeito, não poderá exercer o direito de contestação.
- f) Caso algum clube apresente um juiz como disponível para o evento e este seja inserido na Comissão de Juízes e, no dia, não compareça, o clube deve indicar outro juiz para a tarefa, ao qual não esteja já atribuída outra função e que cumpra os requisitos referidos no ponto 2.
- g) O treinador pode estar presente na reunião da Comissão de Juízes, mas ciente de que as suas contagens não serão tidas em conta para o resultado final.
- h) Não poderá, em circunstância alguma, ser feita uma contestação em relação ao resultado final dado pela Comissão de Juízes.

### 5.1.1.3. Requisitos da contestação

- a) A contestação só será aceite se dela resultar:
  - i. Um resultado diferente;
  - ii. Uma classificação diferente;
- b) Se a origem da contestação for o referido no i. do ponto a), esta deverá ser apresentada através de um vídeo em que, sem cortes, seja sempre visível a corda a passar sob os pés e haja qualidade sonora para não deixar dúvidas do início e do fim da prova, respeitando ainda todos os fatores descritos abaixo.

## 5.2. Vídeo

**Recomenda-se vivamente a gravação das provas** (sobretudo as de velocidade, em que a ausência de vídeo na eventualidade de algum problema de contagem e posterior recusa do re-jump leva à anulação da prova). Em caso de problema de contagem, será sempre dada prioridade ao vídeo. Se não existir vídeo, ou se este não tiver as condições necessárias, será dada ao saltador uma oportunidade de re-jump (nos moldes anteriormente explicados).

O vídeo **não** será aceite para recontagem se:

- vii. tiver cortes;
- viii. o início e/ou o fim dos sons da prova não forem ouvidos com clareza;
- ix. não seja visível a corda a passar por baixo dos pés do(s) atleta(s);
- x. não seja possível identificar com certeza a identidade do(s) atleta(s);
- xi. o(s) atleta(s) sair(em) da filmagem durante o decorrer da prova;
- xii. for notório ter sido feita a gravação noutro dia que não o da contestação.

O vídeo deverá ser apresentado num dispositivo que permita a fácil passagem do mesmo para um computador da organização ou deverá ser enviado um link do vídeo publicado no Youtube para o email da APJRS: [apjuizesrs@gmail.com](mailto:apjuizesrs@gmail.com), respeitando as seguintes regras:

- i. A passagem do vídeo para o computador da APJRS deverá ser da responsabilidade dos contestantes, não sendo da responsabilidade da APJRS a disponibilização de cabos de dados ou outra forma de passagem do vídeo do dispositivo para o computador.
- ii. Caso o contestante não queira publicar o vídeo no Youtube, a APJRS poderá fazê-lo como forma de poder avaliá-lo.

**É ainda de notar que eventuais [recordes nacionais](#) apenas serão validados após apresentação de vídeo nos moldes descritos e verificação do mesmo.**

### **5.3. Corda estragada**

No caso de a corda se estragar, o(s) atleta(s) tem/têm direito a um re-jump.

Isto inclui:

- aço desfiar durante a prova, causando a sua interrupção (considerando esta regra, no momento do alinhamento de atletas para a entrada em prova, um juiz terá a responsabilidade de verificar o estado do aço dos atletas; caso este verifique alguma descontinuidade no mesmo, deve alertar o atleta para que altere o aço, caso assim o pretenda; caso o atleta decida fazer a prova com o aço no estado em que está, não poderá usufruir desse motivo para re-jump).
- fio separar-se do punho
- fio dividir-se
- punho partir (impedindo o uso da corda)
- qualquer quebra evidente que impeça a funcionalidade da corda

- Se a corda rebentar no re-jump, não há novo direito a repetir a prova. Os atletas podem ter uma corda por precaução perto da pista, para que, caso necessitem, peguem nela e continuem a prova. Nesta situação, o tempo da prova não para. Excecionalmente, o momento em que o atleta recorre a esta corda, colocando os braços fora da pista para o efeito, não é considerado como violação de espaço. Porém, realçamos que o atleta não pode afastar-se da pista, daí deverem as cordas estar a, no máximo, 1m de distância da mesma.

#### **5.4. Falha na música**

Se a música falhar tanto os juízes como o atleta devem interromper as suas atividades.

O técnico de som será consultado pelo Diretor de Torneio para se determinar se o problema foi causado pelo equipamento e, se for esse o caso, o atleta (ou a equipa) poderá repetir a prova.

Caso o Diretor de Torneio confirme que houve um problema técnico causado pelo aparelho ou por erro do técnico de som, o atleta tem direito a re-jump. Caso não seja este o motivo, mas o atleta corrigir entregar a música correta, em *pen drive*, num limite de 10 minutos, terá também a oportunidade de repetir a prova. Não se verificando qualquer das situações anteriores, o atleta não repete a prova, ficando com a pontuação obtida até ao momento da paragem da música.

## **6. CÁLCULO DA PONTUAÇÃO E RESULTADOS**

### **6.1. Provas de Velocidade e médias**

- Se só estão 2 juízes na pista faz-se a média do resultado dos 2 juízes.
- Se o número de juízes na pista for 3, faz-se a média do resultado final dos 2 resultados mais próximos e exclui-se o resultado mais distante dos outros.

Exemplo:

Juiz 1 = 112

Juiz 2 = 114

Juiz 3 = 118

Resultado final:  $(112 + 114) / 2 = 113$

- Se o número de juízes na pista for igual ou superior a 4, faz-se a média do resultado final dos 3 resultados medianos e exclui-se o maior e o menor resultado entre todos.

Exemplo:

Juiz 1 = 112

Juiz 2 = 115

Juiz 3 = 118

Juiz 4 = 119

Juiz 5 = 121

Resultado final:  $(115 + 118 + 119) / 3 = 117.33$

O arredondamento deve ser feito a 2 casas decimais.

## 6.2. Cálculo do resultado da velocidade e dos múltiplos

Cada falsa partida ou falsa troca causará uma dedução de 10 saltos no resultado final.

Desta forma, o resultado final num evento de velocidade será:

$RESULTADO = \text{Média do resultado dos juízes} - ((\text{falsa partida} + \text{falsa troca}) \times 10)$

### 6.3. Provas de Freestyle

A pontuação de Freestyle é calculada pela comutatividade da dificuldade em que a apresentação, elementos obrigatórios e deduções podem afetar o resultado.

A dificuldade é calculada a partir da atribuição de pontos a cada habilidade realizada. Não há limite para a pontuação de dificuldade.

A apresentação aumenta ou diminui o resultado, tendo em conta a percentagem de sinais “ + , √ ou – “.

As deduções incluem as falhas, violações de espaço e violações de tempo.

Cada elemento obrigatório em falta, origina também uma penalização no resultado total.

*RESULTADO DA COREOGRAFIA* = Dificuldade x Apresentação x Deduções x Elementos obrigatórios.

$$R = D \times A \times F \times E$$

*Em que D é pontuação da dificuldade, A é a pontuação da apresentação, F a pontuação das deduções e E a pontuação dos elementos obrigatórios.*

#### 6.3.1. Dificuldade

Não há pontuação máxima. A pontuação de dificuldade é a soma de todos os pontos conseguidos por todas as habilidades realizadas na coreografia. Sempre que uma habilidade é executada com sucesso, o valor dessa habilidade é adicionado à pontuação total da coreografia.

Os níveis de dificuldade são multiplicados por um fator. Os fatores de multiplicação de cada nível são:

Nível	0	0,5	1	2	3	4	5	6	7	8
Pontos por truque	0.00	0.13	0.18	0.32	0.58	1.05	1.89	3.40	6.12	11.02

Para cada juiz, a pontuação da dificuldade vai ser calculada multiplicando o número de vezes que o atleta completa um exercício pelo valor correspondente ao nível desse exercício. Exemplo: o atleta completa 10 exercícios de Nível 1 =  $10 \times 0.18 = 1.8$

Se o atleta completa 10 exercícios de Nível 1, 10 exercícios de nível 2 e 10 exercícios de nível 3 –  $10 \times 0,18 + 10 \times 0,32 + 10 \times 0,58 = 1.8 + 3.2 + 5.8 = 10.8$

O parâmetro “D” é a média da pontuação total da dificuldade atribuída por todos os juízes – como explicado acima (se houver mais do que 4 juízes, aplicar os critérios explicados acima também).

### 6.3.2. Apresentação

A pontuação da dificuldade será multiplicada pelo resultado da criatividade – o que poderá fazer aumentar ou diminuir a pontuação total da coreografia.

	Fator de multiplicação	Percentagem de alteração no resultado
-	0.65	-35%
√	1.0	0%
+	1.35	+35%

A pontuação da apresentação de cada juiz deve ser calculada em 2 passos. Primeiro, o número de vezes que o atleta recebe um -, √ ou + será

multiplicada pelo fator de multiplicação para cada um – 0,65, 1.0 , 1.35 , respetivamente.

Depois, este resultado será dividido pelo número total de sinais que a coreografia teve para obter a média.

*Por exemplo, se um atleta recebe 10 sinais de - , 10 sinais de √ e 20 sinais de + (10 x 0,65 + 10 x 1 + 20 x 1,35 = 43.5). Esta pontuação (43.5) será dividida pelo número de sinais recebidos ( 10 + 10 + 20 = 40) para obter a pontuação final de 43.5/40 = 1.09*

O resultado da apresentação é calculado peça média como explicado acima e é denominado “A”.

O resultado da apresentação deve ter um impacto de 35% (0.35) na pontuação da dificuldade. Este resultado “ A “ pode variar entre -1 e 1 .

De forma mais direta, o valor de A (Apresentação) será dado por:

$$A = \frac{(-1 \times N^{\circ} \text{ de } "-") + (0 \times N^{\circ} \text{ de } "\sqrt{"}) + (1 \times N^{\circ} \text{ de } "+")}{N^{\circ} \text{ de } "- " + N^{\circ} \text{ de } "\sqrt{"} + N^{\circ} \text{ de } "+ "}$$

$$A = 1 + (0,35 \times \text{Média da pontuação dos juízes})$$

### **6.3.3. Deduções**

Cada falha desconta 5% (0.05) no total da coreografia.

*Como vão estar no mínimo 4 juízes a avaliar as falhas, tem que se seguir o método das médias que está em cima (eliminar os 2 resultados mais distantes (máximo e mínimo) e fazer média dos restantes).*

A média das deduções é multiplicado por 5%. Este valor é retirado do valor depois do ajustamento da pontuação da criatividade.

A pontuação das deduções é representada por “F”. Considera-se por “violações” as violações de espaço e tempo.

$$F = 1 - [(n^{\circ} \text{ de falhas} \times 0,05) + (n^{\circ} \text{ de violações} \times 0,05)]$$

### 6.3.4. Elementos obrigatórios

Cada elemento obrigatório em falta, contribui para uma dedução de 2,5% (0,025) na pontuação total da coreografia. A pontuação de elementos obrigatórios é dada por “E”.

	Número exigido	Número realizado	Elementos em falta	Dedução
Mútiplos	4	4	0	0
Ginástica/Power	4	3	1	2.5%
Wraps/Largadas	4	1	3	7.5%
<b>Total de deduções nos elementos obrigatórios</b>				<b>10%</b>

$$q = 0,025 \times N^{\circ} \text{ de elementos obrigatórios em falta}$$

$$Q = 1 - q$$

## 6.4. Calcular a pontuação do team show

### 6.4.1. Geral

Os resultados para o Team Show são geralmente calculados da mesma forma que os outros eventos de Freestyle, com as exceções abaixo indicadas.

#### Apresentação

A pontuação da apresentação deve ter um impacto na pontuação de dificuldade de 50% = 0.5.

#### Elementos obrigatórios

Cada elemento obrigatório não realizado tem um impacto negativo de 5% (0,05) no resultado total da coreografia.

## **6.5. Calcular o ranking**

### **6.5.1. Eventos de velocidade**

O atleta/equipa com resultado mais alto, será o 1º classificado na prova. O atleta com o segundo melhor resultado, será o 2º lugar e assim consecutivamente.

Em caso de empate será atribuída a mesma classificação aos atletas, sendo que o lugar atribuído ao atleta seguinte será em função do número de atletas com melhor resultado que o seu.

*Por exemplo, se A e B empatem em 1º lugar com 50 saltos, C que fez 49 saltos ficará em 3º lugar e não em 2º lugar.*

### **6.5.2. Eventos de Freestyle**

O atleta/equipa com resultado mais alto, será o 1º classificado na prova. O atleta com o segundo melhor resultado, será o 2º lugar e assim consecutivamente.

Em caso de empate, quando múltiplos atletas ou equipas têm o mesmo resultado, deve-se seguir, por ordem, os seguintes critérios de desempate:

1. Deduções – o atleta ou equipa com menos deduções será classificado em primeiro.
2. Dificuldade – o atleta ou equipa com maior pontuação de dificuldade será classificado em primeiro.
3. Apresentação – o atleta ou equipa com maior pontuação de apresentação será classificado em primeiro. Se o empate persistir, será atribuída a mesma classificação aos atletas, sendo que o lugar atribuído ao atleta seguinte será em função do número de atletas com melhor resultado que o seu.

### **6.5.2. Resultado de Overall**

Na classificação geral (Overall), os critérios para a seriação dos participantes são, de acordo com a seguinte ordem:

1. Soma de pontos do ranking de todas as provas do overall (menor valor obtido na soma dará um melhor posicionamento).
2. Soma de pontuações obtidas nas diferentes provas. (maior valor obtido na soma dará um melhor posicionamento).

Exemplo: A e B empatam com 7 pontos no ranking, mas A tem 300 pontos na soma de pontuações obtidas nas provas e B tem 400. B obtém o 1º lugar no overall e A o 2º lugar.

Caso o empate persista no final da aplicação dos critérios anteriores, será atribuída a mesma classificação aos atletas, sendo que o lugar atribuído ao atleta seguinte será em função do número de atletas com melhor resultado que o seu.

## **6.6. Resultados**

### **6.6.1. Homologação dos resultados**

Só em provas oficiais organizadas pela APRS, APJRS, ERSO, FISAC-IRSO ou WJR os resultados serão considerados homologados para efeitos de eventual entrada no quadro de recordes estipulado pela APRS.e APJRS. Este resultado deve ser comprovado por vídeo, caso contrário não será considerado recorde.

### **6.6.2. Homologação de resultados num evento**

A homologação de resultados de um evento em termos de classificação, só será efetiva após a possibilidade de reclamação, por parte dos intervenientes, em cada evento, supervisionado pela APJRS.

### **6.6.3. Situações não previstas**

Qualquer situação não prevista neste regulamento será resolvida pelos representantes da APJRS, sempre em respeito às regras deste regulamento.

## 7. PROVAS DE APURAMENTO

### 7.1. Apuramento para as Provas Individuais

- O apuramento será efetuado em cada escalão e género.
- Não haverá entrega de medalhas nos eventos de apuramento.
- São apurados **10 atletas** em cada escalão/género, para o Campeonato Nacional, independentemente da zona geográfica dos atletas.
  
- Para a seleção dos 10 atletas, seguem-se as seguintes regras, sequencialmente:
  - a) São apurados os **7 primeiros atletas do overall**, independentemente da classificação obtida em cada uma das provas. **Estes atletas poderão participar em todas as provas do Campeonato Nacional, competindo para o overall do mesmo.**
  - b) Depois da exclusão desses 7 atletas, é apurado o atleta com a seguinte melhor pontuação na prova de Freestyle.\*
  - c) Depois da exclusão também desse atleta, é apurado o atleta com a seguinte melhor pontuação na prova de Velocidade (30 segundos).\*
  - d) Depois da exclusão ainda desse atleta, é apurado o atleta com a seguinte melhor pontuação na prova de Resistência (2/3 minutos).\*

**\*Atletas que fiquem apurados para o Campeonato Nacional por uma prova isolada (não pelo overall), apenas competem nessa mesma prova, no Campeonato Nacional.**

## 8. PROVAS DE QUALIFICAÇÃO PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

A forma de qualificação terá de ter em conta, em cada época, as regras da organização mundial. Para a época de 2019/2020, a entidade internacional estipulou 3 vagas por prova/escalão/género para cada país.

### 8.1. Qualificação para competições individuais

As 3 vagas serão preenchidas seguindo as seguintes regras, sequencialmente:

- a) O 1º classificado do Overall/All-Around é qualificado para as 3 provas base (30 segundos, 3 minutos e Freestyle).
- b) Em cada prova, serão qualificados os seguintes 2 melhores resultados.
- c) No caso da prova de Triplos, serão qualificados os 3 primeiros classificados.

- Se um atleta qualificado decidir não competir internacionalmente, essa vaga será ocupada pelo atleta com o seguinte melhor resultado nessa prova.
- Se a entidade internacional alterar ou adicionar vagas às que estão pré-estabelecidas, serão qualificados os restantes atletas (até ao preenchimento das vagas disponíveis) com melhores resultados em cada prova.

### 8.2. Qualificação para competições de equipas

As 3 vagas serão preenchidas seguindo as seguintes regras, sequencialmente:

- a) O 1º, 2º e 3º classificados do Overall/All-Around são qualificados para todas as provas de equipa.
- b) Se não forem ocupadas as 3 vagas pelo Overall, cada equipa poderá apresentar uma prova extra nos eventos que assim forem permitidos pelo número máximo de elementos da equipa (SR2, DD3, 1x1min DD, 2x30seg

Duplos SR). As restantes vagas serão ocupadas pelos melhores resultados das provas extra em cada evento.

- No momento da inscrição, cada equipa deve inscrever apenas 1 prova em cada evento. Depois de analisar as vagas e as inscrições, a APJRS abrirá um novo prazo para um segundo processo de inscrições para provas extra.

Nas provas de qualificação, as equipas serão divididas e qualificadas por género – Masculinos, Mistos e Femininos - independentemente do número de inscrições em cada escalão e género.

É de notar que as equipas qualificadas para a participação na competição internacional não devem alterar a sua constituição até à mesma.

## **9. VERIFICAÇÃO DOS PROCESSOS DE APURAMENTO E QUALIFICAÇÃO**

É da inteira responsabilidade da APJRS, enquanto organização responsável pelas competições internas, analisar os resultados das competições e cuidadosamente apurar e qualificar atletas/equipas.