



MANUAL DE AJUIZAMENTO

Regulamento Oficial de Provas

2023/2024

Índice

1. Corpo de Juízes.....	4
1.1. Número de Juízes.....	4
1.2. Código de Ética dos Juízes.....	5
1.3. Juramento dos Juízes.....	6
2. Ajuizamento de Velocidade e Múltiplos.....	6
2.1. Geral.....	6
2.2. Contagem.....	7
2.2.1. Geral.....	7
2.2.2. Velocidade.....	7
2.2.3. Duplos.....	7
2.2.4. Duplos Consecutivos.....	8
2.2.5. Triplos Consecutivos.....	8
2.3. Falsas Partidas.....	9
2.4. Falsas Trocas.....	9
2.5. Violações de Espaço.....	10
3. Ajuizamento das provas de Freestyle.....	11
3.1. Dificuldade.....	11
3.1.1. Geral.....	11
3.1.2. Single Rope.....	12
3.1.3. Double Dutch.....	15
3.1.4. Wheel.....	18
3.2. Apresentação.....	21
3.2.1. Forma e Execução.....	21
3.2.2. Entretenimento.....	23
3.2.3. Musicalidade.....	24
3.3. Elementos Obrigatórios.....	25
3.3.1. Regras gerais.....	25
3.3.2. Categorias de Elementos Obrigatórios.....	26
3.3.3. Elementos obrigatórios Single Rope.....	26
3.3.4. Elementos obrigatórios para Double Dutch.....	27
3.3.5. Elementos obrigatórios para Wheel.....	28
3.4. Deduções em Freestyle.....	28
3.4.1. Falhas.....	28
3.4.2. Violações de espaço.....	29
3.4.3. Violações de tempo.....	29
4. Avaliação das provas de Team Show.....	30
4.1. Dificuldade.....	30
4.2. Apresentação.....	33
4.2.1. Forma e Execução.....	33
4.2.2. Estilo.....	34
4.2.3. Entretenimento.....	35
4.2.4. Musicalidade.....	36
4.3. Elementos Obrigatórios.....	37
4.3.1. Geral.....	37
4.3.2. Vertentes.....	38
4.4. Deduções.....	38
4.4.1. Geral.....	38
4.4.2. Violações de Espaço.....	38
5. Re-jump.....	38
5.1. Geral.....	38
5.2. Protestos e Reclamações.....	39

5.2.1. Contestação de provas de Velocidade, Resistência e Potência.....	39
5.2.2. Constituição da Comissão de Juízes para recontagem.....	40
5.2.3. Requisitos da contestação.....	40
5.3. Vídeo.....	40
5.4. Corda Estragada.....	41
5.5. Falha na Música.....	42

1. Corpo de Juízes

1.1. 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 por pista

- **Freestyle, no mínimo:**

Apresentação Atleta → Forma e execução + falhas - **1 juiz**

Apresentação Coreografia → Entretenimento (1) e Musicalidade (1) - **2 juizes**

Elementos Obrigatórios + Falhas + Violações de espaço e tempo - **1 juiz**

Dificuldade + SKILLS REPETIDAS - **2 juizes**

- **Team Show, no mínimo:**

Apresentação Atleta → Forma e execução + falhas (1) e Estilo (1) - **2 juizes**

Apresentação Coreografia → Entretenimento (1) e Musicalidade (1) - **2 juizes**

Elementos Obrigatórios + Falhas + Violações de espaço e tempo - **1 juiz**

Dificuldade + SKILLS REPETIDAS - **2 juizes**

Notas

- Cada clube deve apresentar, em cada evento, 1 juiz 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).
- No caso de o clube não ter juízes suficientes para o número de atletas que pretende inscrever numa dada competição, terá a possibilidade de apresentar 2 voluntários por cada 7 inscrições extra.
- No caso do clube não apresentar juízes e/ou voluntários, terá de pagar uma coima à APJRS (valor por definir - até 5€) - por cada juiz/voluntário em falta)

1.2. 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 clima 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 vídeos 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 evento.
- 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 associam a algum clube/equipa durante o ajuizamento. Todo o juiz é obrigado a usar, para além do polo de juiz (que deve estar 100% visível) uma parte de baixo preta, sem símbolos de clubes.
- 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 o juiz deve defender a honra, a integridade e a dignidade do seu papel na competição.
- Sempre que for necessário, cada juiz deve esclarecer as suas dúvidas junto do Diretor do Torneio.

A APJRS, no lugar do Diretor do Torneio, pode destituir o cargo de um juiz que desrespeite algum dos pontos acima referidos.

O diretor de torneio pode destituir o cargo de um juiz durante uma competição.

1.3. Juramento dos Juízes

A Associação Portuguesa de Juízes de Rope Skipping 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 juízes, 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 juízes vão contar os saltos de cada atleta do início até ao fim da prova de cada evento de velocidade ou de múltiplos.

Nas provas de corda individual, estas devem ser giradas para a frente, enquanto que, nas provas de corda dupla (double dutch), estas devem ser giradas no sentido dos ponteiros do relógio, com a mão esquerda, e no sentido contrário com a mão direita.

Nota

- Não existem deduções nas falhas das provas de velocidade e múltiplos.

Cada pista será composta por, no mínimo, dois juízes, sendo um deles o Head Judge.

O Head Judge de cada pista é responsável por:

- Toda a comunicação na pista. Inclui comunicação com o Diretor de Torneio, atletas e, eventualmente, treinadores.
- Comunicar ao atleta os limites da pista.
- Verificar a identificação do atleta.
- Reportar as falsas partidas e falsas trocas depois de confirmar que a maioria dos juízes na pista concordam que efetivamente ocorreu um destes erros.
- 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

Nenhuma dedução é feita por falhas em provas de velocidade ou múltiplos.

Nas provas de velocidade, a corda individual tem de ser girada para a frente e as cordas de double dutch têm de ser giradas no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para o caso da mão direita e no sentido dos ponteiros do relógio para a mão esquerda.

2.2.2. Velocidade

Nas provas de velocidade, os juízes contam o primeiro salto de pé direito completado e cada salto adicional com o pé direito de forma alternada com o esquerdo.

Se o atleta falhar e o juiz reconhecer que contou o salto em que a falha ocorreu, o juiz só deve voltar a contar o salto de pé direito depois do primeiro salto de pé direito seguido de um salto de pé esquerdo.

Se o atleta falhar no final da prova e o juiz reconhecer que contou o último salto fora do tempo da prova, deve deduzir esse salto do resultado final.

2.2.3. Duplos

Nas provas de duplos, os juízes só contam os saltos realizados a pés juntos e depois da corda ter completado 2 passagens por baixo dos pés.

Se o atleta falhar e o juiz reconhecer que contou o salto em que a falha ocorreu, o juiz só deve voltar a contar o segundo salto duplo feito depois da falha ocorrida.

Se o atleta falhar no final da prova e o juiz reconhecer que contou o último salto fora do tempo da prova, deve deduzir esse salto do resultado final.

2.2.4. Duplos Consecutivos

Na prova dos duplos, os juízes só contam os saltos realizados a pés juntos e depois da corda ter completado 2 passagens por baixo dos pés.

Assim que o atleta completa o primeiro duplo, os juízes só param de contar quando o atleta parar, falhar ou completar outra habilidade que não seja um duplo simples.

Se na primeira tentativa, o atleta falhar antes de completar 15 duplos consecutivos, tem direito a mais uma tentativa.

Se o atleta decidir fazer a segunda tentativa, os contadores devem ser reiniciados (o número de duplos não é registado) e o resultado final do atleta vai ser obrigatoriamente o desta tentativa.

Notas

- Se passarem os 30 segundos depois do início da prova (assinalado pelo som da prova), o atleta já não pode começar a prova ou começar uma segunda tentativa e os juízes já não podem contar nenhum duplo feito pelo atleta.
- O tempo que os juízes demoram a preparar-se e a reiniciar os contadores não deve contar para os 30 segundos do atleta, sendo que se o atleta falhar antes dos 30 segundos passarem e quiser fazer uma segunda tentativa, mas os juízes não tiverem ainda preparados para começar antes dos 30 segundos, é permitido que o atleta inicie imediatamente depois de os juízes estarem prontos, mesmo que os 30 segundos já tenham passado.

2.2.5. Triplos Consecutivos

Na prova dos triplos, os juízes só contam os saltos realizados a pés juntos e depois da corda ter completado 3 passagens por baixo dos pés.

Assim que o atleta completa o primeiro triplo, os juízes só param de contar quando o atleta parar, falhar ou completar outra habilidade que não seja um triplo simples.

Se na primeira tentativa, o atleta falhar antes de completar 15 triplos consecutivos, tem direito a mais uma tentativa.

Se o atleta decidir fazer a segunda tentativa, os contadores devem ser reiniciados (o número de duplos não é registado) e o resultado final do atleta vai ser obrigatoriamente o desta tentativa.

Notas

- Se passarem os 30 segundos depois do início da prova (assinalado pelo som da prova), o atleta já não pode começar a prova ou começar uma segunda tentativa e os juízes já não podem contar nenhum triplo feito pelo atleta.
- O tempo que os juízes demoram a preparar-se e a reiniciar os contadores não deve contar para os 30 segundos do atleta, sendo que se o atleta falhar antes dos 30 segundos passarem e quiser fazer uma segunda tentativa, mas os juízes não tiverem ainda preparados para começar antes dos 30 segundos, é permitido que o atleta inicie imediatamente depois de os juízes estarem prontos, mesmo que os 30 segundos já tenham passado.

2.3. Falsas Partidas

Uma falsa partida ocorre quando o atleta inicia uma rotação da corda antes do início da prova. A falsa partida implica uma dedução do resultado final. Ver Cálculo dos resultados da velocidade e múltiplos.

Todos os juízes na pista devem estar atentos à ocorrência de falsas partidas e reportar caso existam ao Head Judge depois da prova terminar.

A maioria dos juízes deve concordar que ocorreu uma falsa partida para que o(s) atleta(s) receba(m) uma dedução no resultado.

Nota

- Se uma falsa partida ocorrer, todos os juízes devem continuar a contar a prova.

2.4. Falsas Trocas

Em provas de equipa, uma falsa troca ocorre se um atleta iniciar a rotação da corda ou se trocar de posição com o rodador ou entrar na corda antes do sinal sonoro “beep”.

Cada falsa troca implica uma dedução do resultado final. Ver Cálculo dos resultados da velocidade e múltiplos.

Todos os juízes na pista devem estar atentos à ocorrência de falsas trocas e reportar - caso existam -, ao Head Judge, depois da prova terminar. A maioria dos juízes deve concordar que ocorreu uma falsa partida para que o(s) atleta(s) receba(m) uma dedução no resultado. Em situação de prova com apenas dois juízes por pista a decisão final em relação à penalização é da responsabilidade do Head Judge.

Durante as provas de velocidade ou múltiplos com mais de um atleta, quando dá o sinal sonoro “beep”, os juízes param imediatamente de contar o atleta anterior e começam a contar o próximo. Qualquer salto extra feito pelo atleta (cuja vez termina), depois do “beep”, não será contabilizado nem penalizado.

Para a prova **Double Dutch Speed Relay**, deve ser seguida 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.

Nota

- Os juízes não devem contabilizar os saltos, caso não seja seguida esta ordem durante a prova.

2.5. Violações de Espaço

Uma violação de espaço ocorre quando alguma parte do corpo do atleta toca no chão para além do limite da pista.

A equipa deve receber uma violação de espaço por qualquer membro que esteja a participar na prova e que cometa uma violação de espaço, incluindo membros da equipa que estão a competir para a prova, mas que não estão ativamente a saltar no momento da violação de espaço.

Durante a violação de espaço, os juízes devem parar de contar, e o Head Judge deve notificar verbalmente o atleta que está fora do limite da pista.

Os juízes só devem continuar a contagem quando o(s) atleta(s) reentrar(em) na área de competição.

Um atleta não pode receber uma nova violação de espaço até completar com sucesso um salto dentro da área.

Se a violação de espaço interferir, obstruir ou impedir o movimento da corda de um(a) atleta/equipa oponente, o Head judge vai dar ao/à atleta/equipa afetado(a) a opção de repetir a prova. O/A atleta/equipa afetado(a) decide se quer(em) repetir a prova ou ficar com o resultado atual da prova.

Devem notificar o Head judge da sua decisão antes de saírem da pista de competição.

3. Ajuizamento das provas de Freestyle

Os juizes da Freestyle vão avaliar a coreografia com base na Dificuldade, Apresentação e Elementos Obrigatórios, num determinado tempo, já pré-definido para cada escalão.

3.1. Dificuldade

3.1.1. Geral

Os juizes de Dificuldade irão atribuir uma pontuação a cada habilidade executada em coreografias de Single Rope, Wheel e Double Dutch. Uma habilidade é definida como o movimento da corda e/ou do atleta, para além do saltitar, salto simples ou lateral básico, a que lhe é atribuída um nível de dificuldade. Os níveis iniciais de dificuldade e modificadores estão descritos nos parágrafos seguintes e ilustrados através do uso de tabelas/matrizes.

No topo de cada coluna da tabela/matriz está o nível de dificuldade (0.5, 1, 2, etc.) com a habilidade desse nível por baixo. Cada linha agrupa as habilidades por elemento (múltiplos, powers, manipulação de corda, etc.). Se uma habilidade incluir duas habilidades de “nível inicial”, soma-se os valores das duas habilidades para se obter a totalidade do nível de dificuldade daquela habilidade. Uma habilidade de 0.5 não acrescenta dificuldade a outra habilidade/componente.

Durante uma coreografia, os juizes de Dificuldade fazem marcas para cada habilidade executada com sucesso, dentro do tempo limite na coreografia.

Repetição de habilidade

Os juizes de Dificuldade são responsáveis por contar repetições exatas de habilidades e fazer uma marca por cada “habilidade repetida” sempre que uma é executada.

Sempre que uma habilidade de dificuldade três ou superior é claramente repetida durante uma coreografia, um juiz de Dificuldade **não deve** fazer uma marca para essa habilidade, ao invés, **deve** fazer uma marca de “habilidade repetida”.

Variações que **não são** consideradas repetição:

- Mudança de direção (frente vs trás)
- Diferentes formas de entrar e sair de uma habilidade

Variações que **são** consideradas repetição:

- Realizar uma habilidade num lado diferente ou com um braço diferente
- Realizar uma habilidade numa direção diferente relativamente ao espaço de prova ou corda (direção norte, sul, este ou oeste)
- Habilidade realizada por um atleta diferente (ou combinação de diferentes atletas) numa coreografia

Para a perspetiva de repetição em Double Dutch, será útil observar a plenitude da habilidade (combinação entre a atividade do saltador e rodador) que é considerada a totalidade da habilidade: a entrada, saída, habilidade de rodador e saltador(es). Geralmente, o que acontece entre dois saltos. Trocar atletas mas realizar a mesma totalidade da habilidade é considerada

uma repetição.

3.1.2. Single Rope

Para coreografias de Freestyle com mais do que um atleta, se diferentes habilidades forem executadas em simultâneo, atribui-se uma marca de acordo com a habilidade mais baixa executada.

Se um atleta falha durante uma habilidade, esta não conta, e nenhum ponto de dificuldade é atribuído até que todos os atletas estejam a executar habilidades.

As habilidades de Single Rope e os seus modificadores estão agrupados por elementos na tabela/matriz abaixo.

Valor Inicial	0	0.5	1	2	3	4	5	6
Múltiplos	Simple		Duplo	Triplo	Quádruplo	Quíntuplo	Sêxtuplo	Septuplo
Power		Bubble (apesar do nº de Wraps)	Power básico (sem puxar a corda): pino, flexão, salto de rabo/costas, espargata	Power a puxar a corda: pino, flexão, espargata, crab, salto pés juntos para pino	Power com 1 mão			Power para trás: Darkside (flexão p/trás), Sunny-D (pino p/trás)
Ginástica			Roda e rodada	Flicks, mortal p/sentado	Mortais			
Manipulação de Corda	Lateral simples	Cruzado, 180° no chão	Cruzado com 1 mão restrita: sapo/mágico, crooger/cavalinho, EB/tosta, lateral restrito	Cruzado com 2 mãos restritas: AS, CL, TS, caboose/túnel, elefante, weave				
Largadas			Largada simples, invertida, cobra, floater	Mic, largada de 2 punhos	Lasso (cobra por cima da cabeça), largadas com 2+ rotações diferentes			

Scoops/ Interações			Interação com 1 atleta, wheel básica, apanhar em pino	Interações com 2+ atletas, interação com várias cordas, interação em pino a passar a corda	Interação com vários atletas e várias cordas ao mesmo tempo			
Footwork		Footwork						

- Quando se pontuam **Wraps**, atribui-se uma pontuação por cada vez que a corda passa por baixo do corpo do atleta, ou como um lateral enrolado (+1 nível por saltar com a corda enrolada, adicionando um nível por cada vez que a corda continua a enrolar no corpo e o atleta salta, até um máximo de +3).

- Quando se pontuam **Largadas**, atribui-se uma pontuação de forma isolada, a não ser que a mesma seja executada totalmente no ar em conjunto com outras habilidades.

- Um **Múltiplo** acontece quando a corda faz mais do que uma rotação à volta do corpo do atleta, enquanto este se encontra no ar. Se um múltiplo se iniciar com um lateral, os pés do atleta devem estar fora do chão antes da corda passar pelos pés. De forma similar, se um múltiplo terminar com um lateral, a corda deve passar pelos pés do atleta antes que os pés deste toquem no chão, caso contrário, essas rotações não serão consideradas e a habilidade será creditada de acordo com as rotações anteriores.

- Num **Múltiplo**, quando uma mão é colocada numa posição restrita, esta deve mudar de posição ou sair e reentrar na posição restrita de forma a aumentar o nível de dificuldade da habilidade. A restrição das mãos é pontuada de forma independente de cada uma. Se a mão esquerda está colocada de forma restrita durante mais do que uma rotação da corda, sem que haja mudança de posição, nenhum nível adicional deve ser atribuído à habilidade pela posição restrita.

Exemplos

- Quíntuplo AS (duas versões) - lateral, simples (entrada para o AS), AS, AS, AS = L6

L4 pelo quíntuplo, L2 pelas duas mãos restritas no 1º AS

- Quíntuplo AS - lateral, AS, simples, AS, simples = L8

L4 pelo quíntuplo, L2 pelas duas mãos restritas no 1º AS, L2 pelas duas mãos restritas no 2º AS porque a primeira restrição foi terminada e reposta.

- Lateral-EB-CL = L4

L2 pelo triplo, L1 pela restrição de um dos braços atrás das costas durante o lateral na segunda rotação da corda, L1 pela restrição do segundo braço atrás das pernas na terceira rotação da corda.

- Para habilidades de **power**, a entrada e saída são contabilizadas de forma separada. Os modificadores seguintes adicionam 1 nível de dificuldade à habilidade executada (salvo especificação em contrário:

Múltiplos

- Rotação do corpo (pelo menos 270° de rotação do corpo): EK, BC, volta completa
- Um ponto adicional por cada rotação extra de 180° no ar além do salto de 360°, ex: 540°, 720°, 900°

Power/Ginástica

- Cruzado realizado com uma habilidade de power/força e/ou um mortal (cruzado, EB, sapo, etc.)
- Receção em flexão, espargata ou posição de crab
- Receção em pino (+2)
- Mortais assistidos em interação (a não ser que um atleta esteja a ajudar na totalidade do mortal, caso contrário reduz-se em um ponto)
- Um nível adicional por cada rotação de 90° do corpo numa habilidade de power quando a corda é puxada

Manipulação de corda

- Cruzados Switch (ASxAS, CruzadoxCruzado, ASxCL desde que o braço de cima mude)
- Crazy criss-cross (uma mão cruza duas vezes pelo corpo, perna ou braço sem des cruzar)
- Wraps (pontuados como mencionado acima)
- Mudar a direção da rotação da corda no ar (EK - corda continua na mesma direção: não conta)
- Troca de punhos
- Salto de transição (fazer uma habilidade de uma mão restrita e saltar para uma habilidade de uma mão restrita do lado oposto, como o crooger-crooger)

Largadas

- Apanhar o punho numa posição restrita
- Largar o punho numa posição restrita se, e apenas se, a mão estiver completamente atrás do corpo (atrás das costas ou das pernas)

- Apanhar o punho com outra parte do corpo sem ser a mão (apertar numa parte do corpo, apanhar com o pé, ombro ou algo similar, saltar à corda com a corda agarrada numa parte do corpo)

Modificadores negativos / limites

- -1 nível: habilidades gímnicas com a corda agarrada numa só mão

Exceções

- Mola/rolinho e flicks à frente com passagem da corda são habilidades de nível 6
- O Money-maker / pino kamikaze, flick atrás com passagem da corda antes da colocação das mãos no chão são habilidades de nível 7

Exemplos de habilidades e explicação

- A tabela/matriz é usada como base para a determinação do nível de dificuldade para cada habilidade. Um duplo simples é considerado como habilidade de nível 1. Se for adicionado um movimento com braço limitado ao duplo simples (ex: duplo sapo/mágico), o juiz deve somar o nível 1 do duplo simples com o nível 1 do sapo/mágico, tornando a habilidade num nível 2. Se a mesma habilidade for executada com um triplo, então é considerado um nível 3. Cruzado com um braço restrito é nível 1, triplo é nível 2, fazendo um TJ (triplo sapo/mágico), com um total de 3 pontos.

- Várias habilidades de base podem ser somadas em conjunto para criar uma habilidade de nível superior. Por exemplo, um mortal atrás que inclua um triplo e um cruzado com um braço restrito (sapo/mágico) seria considerado como um nível 6. Mortal é um nível 3, triplo é um nível 2, e um sapo/mágico é um nível 1.

- Um cruzado simples não aumenta o nível de dificuldade nos Múltiplos, mas aumenta o nível de dificuldade em habilidades de Power e Ginástica. Um pino com salto simples é um nível 2, mas quando a corda é puxada por baixo dos pés com os braços cruzados de forma simples, torna-se numa habilidade de nível 3.

- Um juiz deve estar minimamente familiarizado com os movimentos da corda e diferentes habilidades, que podem determinar o nível de dificuldade de uma habilidade à medida que estas acontecem. Deve, também, ser capaz de introduzir o nível destas habilidades de forma eficiente no método de compilação a ser usado nos eventos.

3.1.3. Double Dutch

Para a prova de Double Dutch Pairs Freestyle, se habilidades diferentes forem realizadas simultaneamente, deve-se atribuir a pontuação do exercício com menor valor, exceto se essa mesma interação for listada como um modificador.

As habilidades de Double Dutch são pontuadas por momentos, ou seja, a dificuldade que se atribui é a soma da dificuldade da habilidade que os saltadores estão a realizar quando a corda passa debaixo dos seus pés/mãos com a dificuldade do exercício que os rodadores realizam nesse mesmo instante.

Exemplos

- Ao saltar por cima da corda o saltador está a transitar de um salto “simples” para uma flexão (nível 2), no próximo salto transita de flexão para um salto “simples” (nível 2). Se, durante o último salto referido, um rodador restringir uma corda através de um braço que se encontra na posição de “crouger”/cavalinho (+1) o exercício resulta num momento que é pontuado com um nível 3. Esta sequência seria registada com um nível 2 e um nível 3.

- O nível de dificuldade é atribuído a todos os saltos em que todos os atletas estão ativamente envolvidos na habilidade (por exemplo, assistir uma entrada na corda com mortal enquanto se está fora da corda é contabilizado porque o atleta que assiste está ativamente envolvido na realização da habilidade). Similarmente, as habilidades de turner involvement podem ser contabilizadas por si só desde que todos os atletas que não rodem a corda estejam a saltar.

As habilidades e os modificadores de Double Dutch são agrupados pelos elementos descritos abaixo.

Valor Inicial	0	0.5	1	2	3	4
Múltiplos	Simples		Duplo	Triplos e quádruplos	Quíntuplos e sêxtuplos	Setuplos e octoplos
Power			Power básico sem saltar a corda: pino, flexão, espargata. Salto em cavalitas.	Power a puxar a corda: pino, flexão, espargata. Saltos de rabo/costas, salto ao eixo.	Saltos em pino, saltos pés juntos para pino, ângulo, pontes.	
Ginástica			Roda, rodada, rotações do corpo de 360°	Saltos de mãos, Flicks, mortal p/sentado	Mortais	

Turner involvements	Rodar básico	Transição para Wheel sincronizada (gémeos)	Pinwheel, Transição para wheel alternada, habilidades que envolvem só uma mão (ex: crouger, criss-cross)	Habilidades que envolvem mais do que uma mão (ex: restrição das duas mãos, powers, ginásticas)		
Largadas		Largada simples, invertida, cobra, floater	Mic, largada de 2 punhos			
Trocas		Troca básica (atleta não entra ??? whit next turned rope)	Troca rápida, troca em Wheel, troca de punhos durante a wheel, interações entre saltador e rodador			
Footwork		Footwork				

- Um turner involvement apenas acrescenta um nível de dificuldade quando o rodador transita entre habilidades de rodador. Isto significa que um turner involvement não continua a adicionar nível de dificuldade se o rodador mantiver essa mesma habilidade por mais de 2 saltos.

- Para turner involvement feitos em Wheel, os juízes devem utilizar a tabela de valores de dificuldade em Wheel.

Nota

- Truques de pontuação 0.5 não cresce o nível de dificuldade de outro elemento. Exemplo: Os rodadores transitam para wheel sincronizada (gémeos) enquanto o saltador executa uma flexão.

O valor inicial para turner involvements é pontuado por rodador exceto:

- em "Pinwheel básico" (rodadores giram o corpo enquanto rodam double dutch)
- wheel básica

Isto significa que se ambos os rodadores restringem a mesma corda debaixo de um joelho numa posição de crouger/cavalinho enquanto rodam normalmente Double Dutch, são pontuados com +1 cada ao nível da habilidade.

As seguintes modificações adicionam 1 ou mais níveis à habilidade a ser realizada (exceto se for especificado contrariamente):

Powers/Ginásticas

- É atribuído mais um nível por cada rotação de 90° em power quando a corda passa por baixo.
- Pinos a uma mão
- É atribuído mais um nível por cada rotação de 360° do corpo num power ou ginástica.

Interações

- Powers feitos por cima de um atleta, e adicionam +1 nível por cada atleta que participar (ex. subway com 3 pessoas)
- +2 níveis para mortais feitos por cima de um atleta
- Interação mortal assistido (a menos que um dos atletas esteja a suportar um atleta todo o mortal, que caso aconteça retira 1 nível)

3.1.4. Wheel

Durante a avaliação de Wheel, cada atleta é avaliado de forma independente, a não ser que os atletas estejam em Wheel sincronizada para habilidades de Manipulação de corda ou Footwork. Neste caso, os atletas recebem uma marca de acordo com a habilidade mais baixa executada. Habilidades executadas em formato de Single Rope (cada atleta com a sua corda) não serão pontuadas.

As habilidades de Wheel e os seus modificadores estão agrupados por elementos na tabela/matriz abaixo.

Valor Inicial	0	0.5	1	2	3	4	5	6
Múltiplos	Simples		Duplo	Triplo	Quádruplo	Quíntuplo	Sêxtuplo	Septuplo

Power		Bubble (apesar do nº de Wraps)	Power básico (sem puxar a corda): pino, flexão, salto de rabo/costas, espargata	Power a puxar a corda: pino, flexão, espargata, crab, salto pés juntos para pino	Power com 1 mão			Power para trás: Darkside (flexão p/trás), Sunny-D (pino p/trás) se realizado pelos dois atletas
Ginástica			Roda e rodada	Flicks, mortal p/sentado	Mortais			
Manipulação de Corda	Lateral simples	Cruzado, 180° no chão	Cruzado com 1 mão restrita: sapo/mágico, crouger/cavalinho, EB/tosta, lateral restrito	Cruzado com 2 mãos restritas: AS, CL, TS, caboose/túnel, elefante, weave				
Largadas			Largada simples, invertida, cobra, floater	Mic, largada de 2 punhos	Lasso (cobra por cima da cabeça), largadas com 2+ rotações diferentes			
Scoops/ Interações		Troca de lugares	Interação com 1 atleta	Interações com 2+ atletas, interação com várias cordas, interação em pino a passar a corda	Interação com vários atletas e várias cordas ao mesmo tempo			
Footwork		Footwork						

Remeter para a explicação de Single Rope para maior detalhe.

Os modificadores seguintes adicionam 1 nível de dificuldade à habilidade executada (salvo especificação em contrário):

Mútiplos

- Rotação do corpo (pelo menos 270° de rotação do corpo): EK, BC, volta completa
- Um ponto adicional por cada rotação extra de 180° no ar além do salto de 360°, ex: 540°, 720°, 900°

Power/Ginástica

- Cruzado realizado com uma habilidade de power/força e/ou um mortal (cruzado, EB, sapo, etc.)
- Receção em flexão, espargata ou posição de crab
- Receção em pino (+2)
- Mortais assistidos em interação (a não ser que um atleta esteja a ajudar na totalidade do mortal, caso contrário reduz-se em um ponto)
- Um nível adicional por cada rotação de 90° do corpo numa habilidade de power quando a corda é puxada

Manipulação de corda

- Cruzados Switch (ASxAS, CruzadoxCruzado, ASxCL desde que o braço de cima mude)
- Crazy criss-cross (uma mão cruza duas vezes pelo corpo, perna ou braço sem des cruzar)
- Wraps (pontuados como mencionado acima)
- Mudar a direção da rotação da corda no ar (EK - corda continua na mesma direção: não conta)
- Troca de punhos
- Salto de transição (fazer uma habilidade de uma mão restrita e saltar para uma habilidade de uma mão restrita do lado oposto, como o crooger-crooger)

Largadas

- Apanhar o punho numa posição restrita
- Largar o punho numa posição restrita se, e apenas se, a mão estiver completamente atrás do corpo (atrás das costas ou das pernas)
- Apanhar o punho com outra parte do corpo sem ser a mão (apertar numa parte do corpo, apanhar com o pé, ombro ou algo similar, saltar à corda com a corda agarrada numa parte do corpo)

Modificadores negativos / limites

- -1 nível: habilidades gímnicas com a corda agarrada numa só mão

Exceções

- Mola/rolinho e flicks à frente com passagem da corda são habilidades de nível 6
- O Money-maker / pino kamikaze, flick atrás com passagem da corda antes da colocação das mãos no chão são habilidades de nível 7

3.2. Apresentação

A apresentação está dividida entre dois grupos de juízes:

- Juiz de Apresentação do Atleta (AA)
- Juiz de Apresentação da Coreografia (AC)

Todos os juízes de apresentação tomam notas (+, ✓, -) ao longo da coreografia.

3.2.1. Forma e Execução

- 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 realizado. Relativamente às provas de equipa, se as marcas de Forma e Execução entre diferentes atletas forem díspares, o juiz deve contabilizar a média entre as prestações. Ex: numa prova de Single Rope Pairs, um atleta apresenta uma Forma e Execução Excelente, enquanto o outro apresenta um nível Básico, neste caso, deve ser contabilizado o nível Mediano.

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

Forma e Execução (técnica)		
(-) Básico	(✓) Mediano	(+) Excelente
Posição “recolhida”, com corpo totalmente curvado, mostrando falta de técnica, com olhar focado no chão.	Ligeiramente dobrado para ajudar na 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.	O atleta concretiza alguns momentos com boa postura, mas outros com dificuldade e esforço evidentes. Ligeira quebra na postura nas aterragens.	Demonstra atletismo. Grande amplitude e aterragens suaves, com uma postura correta.
Costas voltadas para os juízes e público durante um longo período de tempo, em exercícios realizados à frente do corpo. Realiza 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 a 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 na realização dos exercícios.	Equipas coordenadas em alguns momentos, mas não noutros. (Por exemplo, em 4 elementos da equipa, 3 estão em sintonia)	Equipas perfeitamente coordenadas ao longo da realização do exercício.
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 a um ritmo moderado.	Os atletas usam o espaço constantemente de uma forma agradável. Os movimentos são suaves e rápidos.

Notas

- Sempre que existir uma falha num determinado exercício, quer em Individual ou Equipas, a marca a registar é **SEMPRE (-) Básico**.
- Um exercício de alta dificuldade não é sinónimo de uma excelente forma e execução na sua realização, uma vez que o atleta pode demonstrar claro esforço na sua execução. (Por exemplo, uma coreografia com níveis mais baixos de dificuldade, pode ter mais registos (+) Excelentes ao longo dos exercícios, devido à sua fácil execução).
- A música não acrescenta valor à forma e execução. Se os exercícios forem realizados ao ritmo da música, não devem ser valorizados. O juiz deve apenas focar na forma e na execução do atleta.

3.2.2. Entretenimento

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

Os juizes 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, excesso de chicotes ou cruzados).

Os juizes atribuem uma nota pelo entretenimento a cada 2 segundos, pelo menos. (Por exemplo, numa coreografia de um atleta sénior, de duração de 75 segundos, os registos do juiz devem rondar as 35 marcas).

Os juizes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

Forma e Execução (técnica)		
(-) Básico	(✓) Mediano	(+) Excelente
Evidente falta de confiança, não há esforço para se conectar com os juizes e público, ausência de contacto visual com os mesmos.	Há momentos escassos de conexão com os juizes e público, com atitude evidentemente focada em si ao longo de toda a coreografia.	Grande presença demonstrada. O atleta cativa a atenção dos juizes 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. Coreografia mais pensada, mas essa dedicação não é consistentemente aplicada durante a coreografia.	Revela grande variedade de exercícios e estilos. Vários exemplos de movimentos e sequências originais e bem pensados.
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.
A coreografia é como várias outras, não fica na memória.	A coreografia apresenta aspetos originais	Capacidade de surpreender os juizes e público.

Notas

- Sempre que existe uma repetição clara do exercício, a marca que o juiz deve registrar é (-) Básico. (Por exemplo, o atleta executa duas, ou mais, rodas com igual entrada e saída, não está a acrescentar entretenimento).
- Apesar da música poder acrescentar valor ao entretenimento, o juiz deve abster-se o mais possível da música. (Por exemplo, um atleta está a executar exercícios nas acentuações da música, porém encontra-se por um longo período de tempo no mesmo sítio, aqui não serão atribuídos (+) excelentes ao atleta, conforme as regras da tabela).

3.2.3. 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 atribuem uma nota a cada 2 segundos, pelo menos. (Por exemplo, numa coreografia de um atleta sénior, de duração de 75 segundos, os registos do juiz devem rondar as 35 marcas).

Se uma coreografia não tiver música, esta categoria deve ser avaliada unicamente com um “-”.

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

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

Musicalidade		
(-) 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 de final da coreografia.	O atleta usa poses de início e final da coreografia, mas sem grande impacto na qualidade da mesma.	Pose inicial cria uma antecipação da coreografia- A pose final representa clara e graciosamente o término da coreografia.
---	--	---

Notas

- Sempre que existe uma pose inicial original, fora do vulgar, o juiz deve assinar a marca de (+) Excelente no início. O mesmo é aplicado para o fim da coreografia e a pose final. Caso não exista pose inicial e/ou final, a marca a registar é SEMPRE (-) Básico.
- Se um atleta realizar um exercício com uma má forma e execução, mas numa acentuação da música, o juiz deve atribuir uma marca de (+) Excelente. A forma e execução não interfere na avaliação da musicalidade.

3.3. Elementos Obrigatórios

Para garantir que as coreografias de Freestyle sejam variadas e equilibradas, será requerido aos atletas que executem determinados elementos obrigatórios.

Por cada elemento obrigatório não executado, serão descontados pontos no resultado final.

3.3.1. Regras gerais:

- O atleta deve completar executar, com sucesso, um exercício que seja pontuado com um nível de dificuldade para o mesmo contar como elemento obrigatório;
- Os elementos obrigatórios podem ser executados isoladamente ou numa sequência;
- Os atletas podem completar diferentes elementos obrigatórios no mesmo exercício;
- Os elementos obrigatórios são contabilizados independentemente do nível de dificuldade;
- Os atletas não precisam de realizar um salto simples após o elemento obrigatório para este ser contabilizado;
- Em provas de Freestyle de SR2 e SR4, o elemento obrigatório deve ser executado por todos os atletas em simultâneo; **Construções coreográficas como canons ou variações de exercícios da mesma categoria em simultâneo - ex: dois saltadores executam o pino enquanto os outros dois uma flexão -, são contabilizados como elemento obrigatório desde que a intenção esteja claramente demonstrada.**
- Em provas de Freestyle de DD3 e DD4, o elemento obrigatório pode ser executado por cada atleta individual ou como uma combinação dos atletas (não precisam todos de participar no exercício para este ser contabilizado).

3.3.2. Categorias de Elementos Obrigatórios

Volts – rotação do corpo no eixo longitudinal, de pelo menos 360°, com a corda em rotação.

Exercícios de pés – todos os movimentos de pés, com a corda em rotação, que não sejam saltos simples ou skipping.

Cruzados – qualquer cruzado é contabilizado neste parâmetro, à exceção do cruzado simples para a frente.

Múltiplos - exercícios que envolvem que a corda passe por baixo dos pés do atleta mais do que uma vez por salto.

Ginásticas e/ou powers – os exercícios requerem que os atletas estejam:

- Com as mãos ou antebraços ou de uma posição inicial onde as suas mãos ou antebraços estejam a tocar no chão;
- Sentados;
- De costas (supinação)
- Deitados para o chão (pronação)
- Crab ou espargata
- Com a cabeça a passar abaixo do nível da cintura e os pés acima do nível da cintura ao mesmo tempo;

Wraps e/ou largadas - um wrap envolve saltar/atravessar com a corda enrolada no corpo do atleta (ou numa parte do corpo). Uma largada conta a partir do momento em que um atleta larga intencionalmente o(s) punho(s) da corda, até que o(s) volte a apanhar novamente.

Interações - exercícios completados de forma que os atletas se suportem uns aos outros, partilhem uma corda, “viajante” (apanhem o atleta com a sua corda- scoop), executam exercícios por cima ou por baixo de outro atleta e exercícios que impliquem contacto físico entre atletas.

Em roda chinesa, para além disso, são consideradas interações todos os exercícios que envolvam a troca de posições dos atletas tendo como referência o posicionamento dos juízes.

Turner Involvements (double dutch)

- Rodar as cordas de uma maneira diferente da regular ou juntas na mesma direção;
- Forma regular = rodar as cordas de forma alternada, em direções opostas, sem múltiplos.

3.3.3. Elementos obrigatórios Single Rope

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

MINIS (≤ 7)	BENJAMINS (8-9) VETERANOS (≥ 35)	INFANTIS (10-11)	JUNIORES (12-14) SENIORES (15-34)
1 Volta	2 Múltiplos \neq (duplos ou +)	3 Múltiplos \neq (duplos ou +)	4 Múltiplos \neq (duplos ou +)
3 Exercícios de pés \neq	2 Powers e/ou Ginásticas	3 Powers e/ou Ginásticas	4 Powers e/ou Ginásticas
1 Cruzado (simples para a frente não conta)	2 Wraps e/ou Largadas	3 Wraps e/ou Largadas	4 Wraps e/ou Largadas
-	1 Interações (SR2)	1 Interações (SR2)	4 Interações (SR2 e SR4)

3.3.4. Elementos obrigatórios para Double Dutch

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

BENJAMINS (8-9) VETERANOS (≥ 35)	INFANTIS (10-11)	JUNIORES (12-14) SENIORES (15-34)
1 Sequência de pés (com + de 2 truques diferentes)	2 Turner Involvements	4 Turner Involvements
1 Múltiplo	2 Powers e/ou Ginásticas	4 Powers e/ou Ginásticas
-	2 Interações (DD4)	4 Interações (DD4)

3.3.5. Elementos obrigatórios para Wheel

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

JUNIORES (12-14) SENIORES (15-34)
4 Múltiplos ≠ (duplos ou +)
4 Powers e/ou Ginásticas
4 Wraps e/ou Largadas
4 Interações

3.4. Deduções em Freestyle

3.4.1. Falhas

Uma falha é definida como uma das seguintes:

- Cada vez que a corda para, a não ser quando um atleta enrola a corda no corpo, muda a direção da corda, prende a corda numa parte do corpo, e/ou agarra a corda numa pose;
- Quando, durante uma largada, o atleta tenta agarrar a corda e falha;
- Quando a corda é puxada/tirada/largada, não intencionalmente, da mão do atleta durante um exercício

Se ocorrer uma interrupção no movimento da corda, que não constitua uma falha de acordo com os critérios acima, a mesma deve ser considerada um “bobble”. Um “bobble” é definido como o momento em que a corda bate no atleta, mas este consegue recuperar sem que haja uma paragem evidente da corda e, por isso, não será contabilizado da mesma forma. No entanto, deve ser contabilizado pelos juízes responsáveis pela apresentação.

Uma falha também pode ocorrer na tentativa de salto que segue a falha anterior. Isto é, se um atleta falha num exercício e de seguida tenta saltar e falha novamente, deve ser contabilizada uma nova falha.

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, Wheel 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 quando o corpo do atleta ultrapassa o limite da pista. O limite marcado pela pista é considerado parte da pista.

Uma violação de espaço pode também ocorrer se alguém que está dentro do quadrado (previsto para o treinador) entrar na pista de competição ou se alguém sair totalmente desse quadrado durante a prova.

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 e corda estejam 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. Um atleta não pode receber uma violação de espaço adicional até que tenha completado com sucesso um exercício dentro dos limites da 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.

O juiz de Elementos Obrigatórios tem a responsabilidade de detetar as violações de espaço.

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 ou movimentos relativos à coreografia depois da música ter terminado.

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

O juiz de Elementos Obrigatórios tem a responsabilidade de detetar as violações de tempo. Para tal, durante a coreografia um contador digital estará no campo de visão dos juízes. Este contador indica, a verde, o tempo mínimo da rotina. Quando passa para amarelo, indica o tempo permitido da rotina. Quando passa para vermelho, significa que o tempo permitido para a rotina foi ultrapassado.

O juiz deve contabilizar como violação de tempo sempre que o atleta/equipa termine a prova antes do tempo mínimo (contador a verde) ou depois do tempo permitido (contador a vermelho).

4. Avaliação das provas de Team Show

Os juízes de Team Show vão avaliar a coreografia com base na Dificuldade, Apresentação e Elementos Obrigatórios, num determinado tempo, já pré-definido.

A prova tem como máximo a participação de 20 atletas e mínimo 8, sendo que existem apenas 2 escalões a nível nacional: um escalão que reúne os escalões de minis, benjamins e infantis, e outro escalão que reúne juniores, seniores e veteranos

4.1. Dificuldade

Os juízes de Dificuldade irão atribuir uma pontuação a cada habilidade executada pelos atletas. Os juízes não irão atribuir uma pontuação se 25% da equipa não estiver a executar a habilidade (ex: uma falha da corda ou estar parado/sem movimento).

Por exemplo: 12 atletas estão a executar habilidades em quatro 3-wheel e uma 3-wheel ocorre em uma falha. Os juízes de Dificuldade não irão atribuir uma pontuação até todas as 3-wheel estarem novamente a executar habilidades.

O nível de dificuldade das habilidades realizadas será determinado pela tabela/matriz de Single Rope, Double Dutch e Wheel.

Long Rope e Traveller serão avaliados usando os seguintes modificadores de dificuldade.

Long Rope

Disciplina que envolve o uso de cordas longas, sendo que uma corda deve medir pelo menos 6 metros e rodada e saltada de qualquer forma. Alguns exemplos incluem (mas não limitam a): triângulo, guarda-chuva, arco-íris, e wheel gigante.

Habilidades de Rodador

- Ter múltiplas ou todas as cordas longas cruzadas/ a rodar em diferentes direções.

Exemplo: guarda-chuva simples seria um nível 1.

- Rodadores interagem um com o outro.

Exemplo: arco-íris.

- Cada corda adicionada e rodada pelos restantes atletas.

Exemplo: triângulo simples (3 rodadores, 1 ou mais saltadores) é atribuído um nível 1 porque todos os rodadores estão a rodar 2 cordas.

Exemplo 2: guarda-chuva simples é atribuído um nível 1 porque cada rodador está a rodar 1 corda. Esta habilidade não adiciona um nível (ter as cordas cruzada adiciona um nível)

- Interação simples, mais um nível adicional por cada múltiplo.

Exemplo: +2 por duplo simples em interação, +3 por triplo simples em interação, etc.

- Rodadores interagem entre si.
+1 nível para um rodador, +2 níveis para ambos os rodadores na mesma corda.

- Interações consecutivas (sem salto de intervalo entre os saltadores).
- Todos os rodadores movem-se e/ou giram enquanto interagem.
- Rodador faz uma habilidade enquanto interagem com ele.

Usar a tabela/matriz de dificuldade de Double Dutch ou Wheel para adicionar níveis ao valor total da habilidade executada.

Habilidades de Saltador

- Ter mais do que 1 pessoa a saltar dentro da(s) corda(s) longa(s).

Adiciona-se no máximo um nível, independentemente do aumento do número de saltadores.

Exemplo: arco-íris simples com Single Rope a acontecer no interior das duas cordas atribui um nível 3 (+1 por interação de salto com rodador, +1 por ter mais do que uma pessoa a saltar dentro da corda longa, +1 por combinar com a disciplina de Single Rope).

- Saltadores executam habilidade enquanto interagem com eles.

Usar a tabela/matriz de dificuldade de Single Rope, Double Dutch ou Wheel para adicionar níveis de dificuldade à totalidade das habilidades.

- Saltadores movem-se e/ou giram enquanto os rodadores se movem também.
- Saltadores mudam de formação no espaço enquanto os rodadores se movem também.

Exemplo: rodar uma linha, movem de uma forma para outra distinta, trocar de lugares, etc.

Disciplinas combinadas

- +1 nível por cada disciplina combinada. Exemplo: equipa executa habilidades de Traveller dentro de uma corda longa.

Traveller

Um Traveller acontece quando um atleta interage com dois ou mais atletas em sequência. No mínimo, esta sequência acontece com uma interação num atleta seguida de uma interação com o próximo atleta com, no máximo, um salto de intervalo entre estes.

Nível de iniciação 0 (sem pontuação).

Um traveller/atleta utiliza a técnica de saltitar (dois saltos por cada rotação da corda) com um ou mais intervalos entre atletas.

Habilidades de Traveller

- Interação com salto simples de intervalo, +1 nível adicional por cada múltiplo em in-

teração.

Salto simples com interação corresponde com a tabela/matriz de Single Rope, na componente das Interações (nível 1 se o atleta interage com outro; nível 2 se ambos saltam na corda durante a interação).

Exemplo: +2 para interação com duplo simples, +3 para interação com triplo simples, etc.

- Interação consecutiva (interação sem saltos de intervalo entre atletas).
- Interação com rotação da corda para trás (traveller salta para trás enquanto interage com os atletas).
- Interação às cegas (traveller está virado de costas para os atletas enquanto interage com eles).

Exemplo: saltar para a frente enquanto está virado de costas para os atletas +1, saltar para trás enquanto está virado de costas para os atletas +2

- Girar enquanto interage

Exemplo: +1 por cada rotação de 180°, +2 por cada rotação de 360°, +3 se 540°, etc.

- Traveller executa habilidades enquanto interage

Utilizar a tabela/matriz de Single Rope para adicionar níveis de dificuldade às habilidades executadas

- Múltiplos travellers

Exemplo: +1 se existir um espaço de intervalo entre eles, +2 se ambos interagem consecutivamente (+1 para múltiplos travellers e +1 para interação consecutiva)

Habilidades de Atletas

- Atletas realizam habilidades enquanto interagem com Travellers.

Usar a tabela/matriz de dificuldade de Single Rope ou Double Dutch para adicionar níveis de dificuldade às habilidades

- Atletas movem-se e/ou giram para serem interagidos enquanto Traveller(s) se move(m).
- Atletas mudam de formação no espaço enquanto Traveller(s) se move(m) também.

Exemplo: rodar uma linha, movem de uma forma para outra distinta, trocar de lugares, etc

Elementos combinados

- +1 por cada elemento adicionado e combinado.

Exemplo: Traveller em Wheel atribui-se +1, Traveller em Wheel dentro da Long Rope atribui-se +2, e assim por diante.

4.2. Apresentação

A apresentação está dividida entre dois grupos de juízes:

- Juiz de Apresentação do Atleta (AA) - Forma e execução + estilo;
- Juiz de Apresentação da Coreografia (AC) - Entretenimento e musicalidade;

Todos os juízes de apresentação tomam notas (+, ✓, -) ao longo da coreografia.

4.2.1. Forma e Execução

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 realizado**.

Se as marcas de Forma e Execução entre diferentes atletas forem díspares, o juiz deve contabilizar a média entre as prestações.

- Para poderem ser atingidas qualquer marca, pelo menos 75% dos atletas deverão estar envolvidos na coreografia. (Por exemplo, numa equipa de 12 atletas, 9 têm de estar envolvidos na coreografia).

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

Forma e Execução (técnica)		
(-) Básico	(✓) Mediano	(+) Excelente
Posição “recolhida”, com corpo totalmente curvado, mostrando falta de técnica, com olhar focado no chão.	Ligeiramente dobrado para ajudar na 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.	O atleta concretiza alguns momentos com boa postura, mas outros com dificuldade e esforço evidentes. Ligeira quebra na postura nas aterragens.	Demonstra atletismo. Grande amplitude e aterragens suaves, com uma postura correta.
Costas voltadas para os juízes e público durante um longo período de tempo, em exercícios realizados à frente do corpo. Realiza 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 a movimentação no espaço são visualmente apelativos para toda a audiência.
Equipas constantemente desordenadas e/ou com necessidade constante de os atletas olharem uns para os outros na realização dos exercícios.	Equipas coordenadas em alguns momentos, mas não noutros. (Por exemplo, em 4 elementos da equipa, 3 estão em sintonia)	Equipas perfeitamente coordenadas ao longo da realização do exercício.
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 a um ritmo moderado.	Os atletas usam o espaço constantemente de uma forma agradável. Os movimentos são suaves e rápidos.

Notas

- Um exercício de alta dificuldade não é sinónimo de uma excelente forma e execução na sua realização, uma vez que o atleta pode demonstrar claro esforço na sua execução. (Por exemplo, uma coreografia com níveis mais baixos de dificuldade, pode ter mais registos (+) Excelentes ao longo dos exercícios, devido à sua fácil execução).
- A música não acrescenta valor à forma e execução. Se os exercícios forem realizados ao ritmo da música, não devem ser valorizados. O juiz deve apenas focar na forma e na execução do atleta.

4.2.2. Estilo

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

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

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

Estilo (atleta)		
(-) Básico	(✓) Mediano	(+) Excelente
Inapropriado/distraída expressão facial 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 apropriadas e profissionais, mas não limitam os sorrisos naturais e o 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.	Os atletas usam as suas roupas/uniformes para provar que existe uma conexão com a 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 performa com uma rotina forte, apelativa e com momentos de interação com o público, como apresenta momentos de clara timidez e falta de conexão.	Forte atuação e presença em palco. Profissionalismo demonstrado durante a performance.

4.2.3. 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.

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

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

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 perspetiva 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. Coreografia mais pensada, mas essa dedicação não é consistentemente aplicada durante a coreografia.	Revela grande variedade de exercícios e estilos. Vários exemplos de movimentos e sequências originais e bem pensados.
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.
A coreografia é como várias outras, não fica na memória.	A coreografia apresenta aspetos originais.	Capacidade de surpreender os juízes e público.

Notas

- Sempre que existe uma repetição clara do exercício, a marca que o juiz deve registar é (-) Básico. (Por exemplo, o atleta executa duas, ou mais, rodas com igual entrada e saída, não está a acrescentar entretenimento).
- Apesar da música poder acrescentar valor ao entretenimento, o juiz deve abster-se o máximo possível da música. (Por exemplo, um atleta está a executar exercícios nas acentuações da música, porém encontra-se por um longo período de tempo no mesmo sítio, aqui não serão atribuídos (+) excelentes ao atleta, conforme as regras da tabela.

4.2.4. 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 atribuem uma nota a cada 2 segundos, pelo menos.

Se uma coreografia não tiver música, esta categoria deve ser avaliada unicamente com um “-”.

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

Os juízes deverão ter como guia a tabela abaixo apresentada.

Musicalidade		
(-) 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 de final da coreografia.	O atleta usa poses de início e final da coreografia, mas sem grande impacto na qualidade da mesma.	Pose inicial cria uma antecipação da coreografia- A pose final representa clara e graciosamente o término da coreografia.

Notas

- Sempre que existe uma pose inicial original, fora do vulgar, o juiz deve assinar a marca de (+) Excelente no início. O mesmo é aplicado para o fim da coreografia e a pose final. Caso não exista pose inicial e/ou final, a marca a registar é SEMPRE (-) Básico.
- Se um atleta realizar um exercício com uma má forma e execução, mas numa acentuação da música, o juiz deve atribuir uma marca de (+) Excelente. A forma e execução não interfere na avaliação da musicalidade.

4.3. Elementos Obrigatórios

Para garantir que o Teamshow é uma prova bem-equilibrada e variada, é pedido aos atletas um conjunto de vertentes na sua coreografia. Por cada vertente que não seja executada, vão ser deduzidos pontos do resultado final.

4.3.1. Geral

Os atletas devem executar com sucesso um exercício que possa ser avaliado com um nível de dificuldade para este ser contabilizado como elemento obrigatório.

Os atletas podem completar múltiplos elementos obrigatórios ao mesmo tempo.

Os elementos obrigatórios podem ser executados em qualquer nível de dificuldade. Pelo menos 75% da equipa tem de estar envolvida no elemento obrigatório para que este

conte como um.

4.3.2. Vertentes

- Single Rope
- Double Dutch
- Wheel
- Long rope
- Traveller

4.4. Deduções

As deduções são feitas da mesma forma que nas outras provas de Freestyle, com as seguintes exceções:

4.4.1. Geral

Os juízes contam uma falha se 50% dos membros ativos da equipa estiverem envolvidos numa falha ao mesmo tempo (ver Freestyle misses para definição de falha).

4.4.2. Violações de Espaço

Não existem violações de espaço no Team Show.

5. Re-jump



5.1. Geral

Um re-jump pode acontecer no caso de:

- a) Violações de espaço que afetem outro atleta/equipa em competição (conforme o ponto 2.5.)
- b) A corda danificar-se, de acordo com o ponto 5.3.
- c) Falha na música, de acordo com o ponto 5.4.
- d) Discrepância de 3 ou mais saltos entre as contagens dos dois juízes com os resultados mais próximos.

Caso acreditem estar perante uma situação de possível re-jump, o **Head Judge** (nas provas de velocidade ou múltiplos) 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. O treinador e o atleta têm 5 minutos para decidir se usufruem o re-jump (caso aplicável). Se escolherem não o fazer, o atleta fica sujeito a que o resultado seja a média das contagens originalmente obtidas pelos juizes, tanto a nível individual, como em equipa.

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:

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

Quando o vídeo está disponível e nas condições acima mencionadas, o atleta não tem direito ao re-jump.

Quando usufrui de um re-jump, o atleta tem direito a, pelo menos, 10 minutos de intervalo 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.

5.2. Protestos e Reclamações

5.2.1. Contestação de provas de Velocidade, Resistência e Potência

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.

A contestação deverá ser apresentada verbalmente ao Diretor de Torneio até 40 minutos após a receção dos resultados provisórios e até que os resultados sejam assinados e, consequentemente, 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.** Uma vez enviados os resultados oficiais, não podem haver novas contestações.

A contestação deve ser feita tendo por base de comparação os resultados lançados nas folhas de resultados.

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. Haverá uma comissão de juizes constituída por, pelo menos, um juiz e pelo Diretor de Torneio que deverá recontar a prova em questão. Caso algum clube (sócio-praticante há mais de 2 anos) não apresente, pelo menos, um juiz ou dois voluntários, nesse evento, para esse efeito, não poderá exercer o direito de contestação. 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.

5.2.2. Constituição da Comissão de Juízes para recontagem

A comissão de juízes terá de ser estabelecida antes do início de cada competição.

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.

Não pode haver mais do que um juiz por clube na constituição da comissão de juízes.

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.

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.

Não poderá, em circunstância alguma, ser feita uma contestação em relação ao resultado final dado pela comissão de juízes.

5.2.3. Requisitos da contestação

A contestação só será aceite se dela resultar:

1. Um resultado diferente
2. Uma classificação diferente

Se a origem da contestação for o referido no ponto 1 anterior, 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.

5.3. Vídeo

Uma câmara de vídeo pode ser fornecida para cada estação de velocidade e múltiplos para permitir recontagens devido a contagens imprecisas. Se as duas contagens mais próximas do painel de juízes não estiverem dentro de 3 saltos e o vídeo estiver disponível no torneio, a prova será contada fora do espaço de competição enquanto o torneio continua.

A comissão de juízes continuará a contar a prova até que, pelo menos, 2 juízes obtenham uma pontuação com menos de 3 saltos de discrepância. Essa pontuação será usada para calcular uma pontuação final de velocidade. Se o(s) atleta(s) ou treinador(es) obstruir(em) a visão da câmara e uma recontagem não for possível, o head judge da comissão de juízes deve notificar o diretor do torneio.

Recomenda-se vivamente a gravação das provas, sobretudo as de velocidade. Em caso de problema de contagem, será sempre dada prioridade ao vídeo oficial da APRS/APJRS. Caso este vídeo se apresente inválido por qualquer motivo, será permitida a visualização e recontagem de outro vídeo (apresentado pelo treinador/atleta). Se nenhum dos vídeos tiver as condições necessárias para recontagem será dada ao atleta uma oportunidade de re-jump

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

- Tiver cortes
- O início e/ou o fim dos sons da prova não forem ouvidos com clareza
- Não seja visível a corda a passar por baixo dos pés do(s) atleta(s)
- Não seja possível identificar com certeza a identidade do(s) atleta(s)
- O(s) atleta(s) sair(em) da filmagem durante o decorrer da prova
- For notório ter sido feita a gravação noutra 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, respeitando as seguintes regras:

- 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;
- Caso o contestante não queira publicar o vídeo no Youtube, a APJRS poderá fazê-lo como forma de poder avaliá-lo.

5.4. Corda Estragada

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

- O 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);
- O fio separar-se do punho;
- O fio dividir-se;
- O punho partir (impedindo o uso da corda);
- Qualquer quebra evidente que impeça a funcionalidade da corda.

Se a corda se danificar no re-jump, não haverá direito a repetir a prova. O(s) atleta(s) pode/podem ter uma corda por precaução perto da pista, para que, caso necessário, a prova possa ter continuidade utilizando essa corda extra. Nesta situação, o tempo da prova não para. Excecionalmente, o momento em que o(s) atleta(s) recorre/recorrem a esta corda, colocando os braços fora da pista para o efeito, **não é** considerado como violação de espaço. Porém, realçamos que o(s) atleta(s) não pode/podem afastar-se da pista, daí deverem as cordas estar a, no máximo, 1 metro de distância da mesma.

Para provas de Single Rope é permitida uma corda extra por atleta. Para provas de double dutch ou roda chinesa é permitido um par de cordas.

Para provas de equipa, tal como nas provas individuais, é permitido apenas um re-jump, independentemente do atleta que possua a corda que se estragou. Isto significa que a corda de um atleta pode estragar-se na primeira tentativa e a corda de um atleta diferente pode estragar-se na segunda tentativa, mas a equipa continuará com apenas duas tentativas.

5.5. Falha na Música

Se a música falhar, tanto os juízes como o(s) atleta(s) 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(s) atleta(s) tem/têm direito a re-jump. Não verificando a situação anterior, o(s) atleta(s) não repete/repetem a prova, ficando com a pontuação obtida até ao momento da paragem da música.