

Ohjeita linja- ja aikatuomareille

Yleistä

Linja- ja aikatuomarit toimivat SM-kilpailuissa, FinGym-kilpailuissa, katsastuskilpailuissa ja kansainvälisissä kilpailuissa.

Mikäli voimistelija on kokeiluajan päättyessä telineellä, saa hän suorittaa liikkeen tai liikeyhdistelmän loppuun. Mikäli voimistelija/joukkue jatkaa telinekokeilua vielä kokeiluajan loputtua, tulee aikatuomarin ilmoittaa tästä välittömästi telineen ylituomarille.

Linja- ja aikatuomareita koskevat seuraavat vaatimukset:

- oltava voimassa oleva tuomarikortti
- osallistuvat tuomarineuvotteluun
- esiintyvät tuomariasussa
- eivät saa poistua kilpailupaikalta kilpailun aikana ilman telineen ylituomarin lupaa.

Linja- ja aikatuomareiden tarvitsemat välineet:

- aika- ja linjatuomareiden ohje ja/tai Code of Points
- kynä
- suorituslistat (järjestäjältä)
- tuomarilipukkeet (järjestäjältä)
- sekuntikello (aikatuomarit, järjestäjältä)
- pilli (aikatuomarit ja hypyn linjatuomari, järjestäjältä)
- lippu (linjatuomarit, järjestäjältä).

Hyppy

Kokeiluhypyt

- Hypyn linjatuomari laskee ns. pikkukokeilun hyppyjen määrän ja valvoo telinekokeilua.
- Kokeiluaika alkaa kun telineen ylituomari (D¹) antaa luvan, jolloin aikatuomari antaa äänimerkin voimistelijoille (esim. pillillä).
- Jos voimistelija suorittaa kilpailussa yhden hypyn, kokeiluhypyjä on enintään kaksi.
 - o Joukkuekilpailu ja neliottelu, ellei voimistelija karsi hyppyfinaaliin
- Jos voimistelija suorittaa kilpailussa on kaksi hyppyä, kokeiluhypyjä on enintään kolme.
 - o Karsinta telinefinaaliin ja telinefinaali
- Hyppyjen laskemisesta telinekokeilussa:
 - o Esimerkki 1 – juoksuvauhti, urhonyppy, jonka jälkeen nousu telineelle ja voltti alas – lasketaan kahdeksi (2) kokeiluhypyksi
 - o Esimerkki 2 – juoksuvauhti, ponnistus seisomaan hyppytelineelle, jolta voltti alas – yksi (1) kokeiluhypy
 - o Esimerkki 3 – jokainen juoksu vauhdinottoradalla lasketaan kokeiluhypyksi (paitsi juoksu vauhdinottoradalla vastakkaiseen suuntaan ennen ensimmäistä kokeiluhypyä).
- On tärkeää, etteivät voimistelijat häiritse toistensa telinekokeilua.
- Aikatuomari ilmoittaa kokeilun päättymisestä esimerkiksi äänimerkillä/pillillä.

Kilpailusuoritus

Linjatuomarin tehtävät

- Linjatuomari arvioi, ylittääkö voimistelija suorituksessaan alastuloalueen rajat.
 - o Alastulomattoon on merkitty alastuloalue. Hypyn alastulon ja pysyvän loppuasennon tulee tapahtua tämän alueen sisälle.
Alueylitys tapahtuu, jos voimistelija koskettaa mattoa rajaviivan ulkopuolella.
- Vähennykset voimistelijan ylittäessä alueen reunaviivan:
 - o Alastulo tai astuminen alueen ulkopuolelle yhdellä kädellä/jalalla -0,10
(*osalla jalkaterästä tai kädestä*)
 - o Alastulo tai astuminen rajan ulkopuolelle molemmilla jaloilla/käsillä -0,30
(*osalla jalkateristä tai käsistä*) tai kehon osalla
- Jos voimistelija ylittää alueen reunaviivan, linjatuomari
 - o nostaa merkkilipun tai kätensä
 - o kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, vähennyksen sekä oman allekirjoituksensa tuomarilipukkeeseen
 - o vie lipukkeen välittömästi telineen D¹-tuomarille, joka tekee vähennyksen alueylityksestä loppupisteistä.

Nojapuut

Kokeiluaika

- Nojapuiden aikatuomari mittaa ns. pikkukokeilun aikaa ja valvoo telinekokeilua.
- Kokeiluaika alkaa kun telineen ylituomari (D¹) antaa luvan, jolloin aikatuomari antaa merkin voimistelijoille (esim. pillin vihellys).
- Kokeiluaika on 50 sekuntia/voimistelija sisältäen telineen valmistelun.
- Joukkuekilpailussa kokeiluaika: joukkueen jäsenten määrä x 50 sekuntia sisältäen telineen valmistelun. Esim. viisi voimistelijaa = 5 x 50 sekuntia = 250 sekuntia = 4 minuuttia 10 sekuntia.
- Aikatuomarin on hyvä ilmoittaa ajan kulumisesta yksilökilpailussa esim. 10 s ennen kokeiluaian päättymistä.
- Aikatuomari antaa äänimerkin kokeiluaian päättyessä (esim. pillillä).

Kilpailusuoritus

Aikatuomarin tehtävät

- Aikatuomari mittaa nojapuilla putoamisaikaa.
- Ajanotto alkaa, kun voimistelija on noussut seisomaan putoamisen jälkeen.
- Ajanotto päättyy, kun voimistelija nousee takaisin telineelle.
- Aikatuomari antaa merkin ajan kulumisesta 10 sekunnin välein, kunnes voimistelija on noussut telineelle.
 - esim. sanoo "10 sekuntia", "20 sekuntia" jne.
- 30 sekunnin kohdalla aikatuomari viheltää kuuluvasti pilliin, jos voimistelija ei ole vielä noussut telineelle.
- 60 sekunnin kohdalla aikatuomari viheltää uudestaan kuuluvasti, jos voimistelija ei ole aloittanut sarjaansa uudestaan tai selvästi lopettanut suoritustaan.
- Jos voimistelija ylittää 30 sekunnin putoamisajan, muttei 60 sekunnin aikaa, aikatuomari
 - kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, kuluneen ajan, vähennyksen ja oman allekirjoituksensa tuomarilipukkeeseen
 - 30 s putoamisajan ylittyminen → 0,30 p. vähennys
 - vie lipukkeen välittömästi suorituksen päättymisen jälkeen telineen D¹-tuomarille, joka tekee vähennyksen suorituksen loppupisteistä
- Jos voimistelija ylittää 60 sekunnin putoamisajan, aikatuomari
 - ilmoittaa tiedon välittömästi ja selvästi telineen D¹-tuomarille
 - kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, kuluneen ajan ja oman allekirjoituksensa tuomarilipukkeeseen ja antaa lipukkeen telineen D¹-tuomarille
 - (Voimistelija ei saa enää jatkaa suoritustaan)

Puomi

Puomilla on kaksi aikatuomaria, joista toinen mittaa sarjan kestoja ja toinen putoamisaikaa. Jos aikatuomareita on vain yksi, huolehtii hän molemmista tehtävistä.

Kokeilu-aika

- Puomin aikatuomari 1 mittaa ns. pikkukokeilun aikaa ja valvoo telinäkokeilua.
- Kokeilu-aika alkaa kun telineen ylituomari (D¹) antaa luvan, jolloin aikatuomari antaa merkin voimistelijoille (esim. pillin vihellys).
- Kokeilu-aika on 30 sekuntia/voimistelijaa.
- Joukkuekilpailussa kokeilu-aika: joukkueen jäsenten määrä x 30 sekuntia. Esim. viisi voimistelijaa = 5 x 30 sekuntia = 150 sekuntia = 2 minuuttia 30 sekuntia.
- Aikatuomarin on hyvä ilmoittaa ajan kulumisesta yksilökilpailussa esim. 10 s ennen kokeiluajan päättymistä.
- Aikatuomari antaa äänimerkin kokeiluajan päättyessä (esim. pillillä).

Kilpailusuoritus

Aikatuomarin 1 tehtävät

- Aikatuomari 1 mittaa puomilla sarjan kestoja.
- Ajanotto alkaa, kun voimistelijan jalat irtoavat maasta tai ponnistuslaudalta.
- Mikäli voimistelijaa putoaa, aikatuomari pysäyttää kellon ja käynnistää sen uudestaan, kun voimistelijaa on puomilla ja alkaa liikkua jatkaen sarjaansa.
- Aikatuomari pysäyttää kellon voimistelijan jalkojen koskettaessa mattoa alastulon päätteeksi.
- Aikatuomari antaa äänimerkin (esim. pillillä) 10 sekuntia ennen sarjan sallitun keston päättymistä eli kun sarja on kestänyt 1 minuutin ja 20 sekuntia, sekä sallitun ajan täytyessä, kun sarja on kestänyt 1 minuutin 30 sekuntia. Mikäli voimistelijaa tulee alastulomatolle yhtä aikaa toisen äänimerkin kanssa, ei yliajasta tehdä vähennystä.
- Jos sarjan kesto ylittää 1 minuutin 30 sekuntia, aikatuomari
 - kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, kuluneen ajan, vähennyksen ja oman allekirjoituksensa (0,10 p.) tuomarilipukkeeseen
 - vie lipukkeen heti telineen D¹-tuomarille, joka tekee vähennyksen loppupisteistä
 - (Arvostelutuomarit arvostelevat koko sarjan, myös alastulon.)

Aikatuomarin 2 tehtävät

- Aikatuomari 2 mittaa puomilla putoamisaikaa.
- Ajanotto alkaa, kun voimistelijaa on noussut seisomaan putoamisen jälkeen.
- Ajanotto päättyy, kun voimistelijan jalat irtoavat maasta tämän noustessa takaisin telineelle.
- 10 sekunnin kohdalla aikatuomari viheltää kuuluvasti pilliin, jos voimistelijaa ei ole vielä noussut telineelle.
- Voimistelijalle kerrotaan ajan kuluminen 10 sekunnin välein, kunnes voimistelijaa on noussut telineelle.
- Jos voimistelijaa ylittää 10 sekunnin putoamisajan, muttei 60 sekunnin aikaa, aikatuomari
 - kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, kuluneen ajan, vähennyksen ja oman allekirjoituksensa tuomarilipukkeeseen
 - 10 s putoamisajan ylittyminen → 0,30 p. vähennys
 - vie lipukkeen välittömästi suorituksen päättymisen jälkeen telineen D¹-tuomarille, joka tekee vähennyksen suorituksen loppupisteistä
- 60 sekunnin kohdalla aikatuomari viheltää uudestaan kuuluvasti, jos voimistelijaa ei ole aloittanut sarjaansa uudestaan tai selvästi lopettanut suoritustaan.
- Jos voimistelijaa ylittää 60 sekunnin putoamisajan, aikatuomari
 - ilmoittaa tiedon välittömästi ja selvästi telineen D¹-tuomarille
 - kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, vähennyksen sekä oman allekirjoituksensa tuomarilipukkeeseen ja antaa sen heti telineen D¹-tuomarille
 - (Voimistelijaa ei saa enää jatkaa suoritustaan.)

Permanto

Permannotalla on yksi aikatuomari ja kaksi linjatuomaria. Kansallisissa kilpailuissa toinen linjatuomari saattaa toimia myös aikatuomarina.

Kokeilu-aika

- Aikatuomari mittaa ns. pikkukokeilun aikaa ja valvoo telinekokeilua.
- Kokeilu-aika alkaa kun telineen ylituomari (D¹) antaa luvan, jolloin aikatuomari antaa merkin voimistelijoille (esim. pillin vihellys).
- Yksilökilpailussa kokeilu-aika: ryhmän voimistelijoiden lukumäärä x 30 sekuntia.
- Joukkuekilpailussa kokeilu-aika: joukkueen jäsenten määrä x 30 sekuntia. Esim. viisi voimistelijaa = 5 x 30 sekuntia = 150 sekuntia = 2 minuuttia 30 sekuntia.
- Aikatuomarin on hyvä ilmoittaa ajan kulumisesta esimerkiksi 10 s ennen kokeiluajan päättymistä.
- Aikatuomari antaa äänimerkin kokeiluajan päättyessä (esim. pillillä).

Kilpailusuoritus

Aikatuomarin tehtävät

- Aikatuomari mittaa permannotalla sarjan kesto-aikaa.
- Ajanotto alkaa, kun voimistelija aloittaa liikkumisen.
- Ajanotto päättyy, kun voimistelija pysähtyy loppuasentoon.
- Jos sarjan kesto ylittää 1 minuutin 30 sekuntia, aikatuomari
 - o kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, kuluneen ajan, vähennyksen ja oman allekirjoituksensa (0,10 p.) tuomarilipukkeeseen
 - o vie lipukkeen välittömästi telineen D¹-tuomarille, joka tekee vähennyksen loppupisteistä
 - o (Arvostelutuomarit arvostelevat koko sarjan normaalisti loppuun asti.)

Linjatuomarien (2 kpl) tehtävät

- Linjatuomarit arvioivat, ylittääkö voimistelija sarjansa aikana permantoalueen.
- Alueylitys tapahtuu, mikäli voimistelijan mikä tahansa kehon osa koskettaa kanveesia rajaviivan ulkopuolella.
- Linjatuomarit istuvat vastakkaisissa kulmissa ja valvovat omaa kulmaansa ja siihen liittyvää kahta reunaa.
 - o Tuomarit sopivat lisäksi keskenään, kumpaa vapaata kulmaa he seuraavat.
- Vähennykset voimistelijan ylittäessä alueen reunaviivan:
 - o Alastulo tai astuminen alueen ulkopuolelle yhdellä kädellä/jalalla -0,10
(*osalla jalkaterästä tai kädestä*)
 - o Alastulo tai astuminen rajan ulkopuolelle molemmilla jaloilla/käsillä -0,30
(*osalla jalkaterästä tai käsistä*) tai kehon osalla
- Jos voimistelija ylittää alueen reunaviivan, linjatuomari
 - o nostaa merkkilipun tai kätensä
 - o kirjoittaa voimistelijan nimen, numeron, vähennyksen sekä oman allekirjoituksensa tuomarilipukkeeseen
 - o vie lipukkeen/lipukkeet välittömästi sarjan päätyttyä telineen D¹-tuomarille, joka tekee vähennykset loppupisteistä