

Parte III – Anexos

A. Cálculo da Dificuldade de Trampolim - Princípios

Rotação		Valor	Bonus	Exemplo
¼ mortal		0.1	---	¼ atrás = 0.3
Mortal completo (360°)			0.1	Mortal atrás eng. = 0.5
½ pirueta	Posição	0.1		1/1 pirueta para dorsal (0.1+0.1) = 0.3
0-630° de mortal <u>com</u> piruetas	< ou /			Barani emp. (0.5+0.1) = 0.6
0-630° de mortal <u>sem</u> piruetas	< ou /		0.1	1 ¾ enc. (0.8+0.1) = 0.9
720° ou mais de mortal <u>com</u> ou <u>sem</u> piruetas	< ou /		0.2	2 ¾ enc. (1.3 + 0.2) = 1.5

B. Dificuldade de Trampolim – Exemplos

Elemento	Eng./Puck	Enc./Emp.	Elemento	Eng./Puck	Enc./Emp.
¾ atrás ou à frente	0.3	0.3	Full in Full out	1.4	1.6
Mortal atrás ou à frente	0.5	0.6	Half in Rudy out	1.4	1.6
Barani	0.6	0.6	Randy out	1.5	1.7
Cody	0.6	0.7	Full in Rudy out	1.5	1.7
Barani ball out	0.7	0.7	Triplo mortal atrás	1.5	1.7
Full		0.7	Half in Randy out	1.6	1.8
Rudolph		0.8	Full in Double Full out	1.6	1.8
1 ¾ mortal	0.8	0.9	Half out Triffis	1.6	1.8
Double Full		0.9	Full in Randy out	1.7	1.9
Rudy ball out		0.9	Half in Half out Triffis	1.7	1.9
Duplo mortal atrás	1.0	1.2	Full in Half out Triffis	1.8	2.0
Half out	1.1	1.3	Rudy out Triffis	1.8	2.0
Half in Half out	1.2	1.4	Half in Rudy out Triffis	1.9	2.1
Full out	1.2	1.4	Full in Rudy out Triffis	2.0	2.2
2 ¾ mortal	1.3	1.5	Full Full Full	2.1	2.3
Rudy out	1.3	1.5	Half out Quadriffis	2.1	2.3
Full in Half out	1.3	1.5	Half in Half out Quadriffis	2.2	2.4

C. Cálculo da Dificuldade em Tumbling (referencia à regra 18.1. do Cod. de Pont. de TU)

Mortais Duplos

Full in Double Full out Emp.

1º mortal:

Valor de mortal 0.5
 Valor de pirtueta 0.4
 0.9

2º mortal:

Valor de mortal 0.5
 Valor de pirtueta 0.8
 1.3

Total do elemento 2.2

Multiplicado por 2 4.4

Valor de posição 0.8

TOTAL 5.2

Mortais Triplos

Triplo Mortal (emp., emp. eng.)

1º mortal:

Valor de mortal 0.5

2º mortal

Valor de mortal 0.5

3º mortal

Valor de mortal 0.5

Total do elemento 1.5

Multiplicado por 3 4.5

Valor de posição 0.6

TOTAL 5.1

D. Cálculo de Dificuldade em Tumbling – bônus de posição

Posição do Corpo	simples	duplo	triplo
Engrupado	0.0	0.0	0.0
Encarpado	0.1	0.4	0.8
Empranchado	0.1	0.8	1.6
Empranchado + Encarpado	---	0.6	---
Empranchado + Engrupado + Engrupado	---	---	0.2
Empranchado + Empranchado + Engrupado	---	---	0.6
Empranchado + Encarpado + Encarpado	---	---	1.0
Empranchado + Empranchado + Encarpado	---	---	1.4

E. Dificuldade de Tumbling – Exemplos

Elemento	Posição	Valor	Elemento	Posição	Valor
Rondada		0.2	Half in (árabe)	O	2.4
Salto de Mãos		0.2	Half in (árabe)	<	2.8
Flic-Flac		0.2	Half out (atrás)	O	2.4
Tempo		0.3	Half out (atrás)	<	2.8
Mortal atrás	O	0.5	Half out (atrás)	/	3.2
Mortal atrás	<	0.6	Half out (à frente)	O	2.8
Mortal atrás	/	0.6	Half out (à frente)	<	3.2
Mortal à frente	O	0.6	Full in	O	2.8
Mortal à frente	<	0.7	Full in	<	3.2
Mortal lateral	O	0.6	Full in	/	3.6
Mortal lateral	<	0.7	Full in Full out	O	3.6
Mortal atrás c/ ½ pirueta		0.7	Full in Full out	<	4.0
Barani	/	0.8	Full in Full out	/	4.4
Full		0.9	Full in Double full out	O	4.4
Rudy		1.3	Full in Double full out	/	5.2
Double Full		1.5	Double full in Double full out	/	6.0
Mortal atrás c/ 2 ½ pir.		1.9	Triplo mortal atrás	O	4.5
Triple Full		2.3	Triplo mortal atrás	/OO	4.7
Mortal atrás c/ 3 ½ pir.		2.8	Triplo mortal atrás	//O	5.1
Quadruple Full		3.3	Triplo mortal atrás	<	5.3
Quintuple Full		4.5	Triplo mortal atrás	/<<	5.5
Duplo mortal atrás	O	2.0	Triplo mortal atrás	//<	5.9
Duplo mortal atrás	<	2.4	Triplo mortal atrás	/	6.1
Duplo mortal atrás	/ <	2.6	Half in triple (árabe)	O	5.1
Duplo mortal atrás	/	2.8	Half in triple (árabe)	<	5.9
Duplo mortal à frente	O	2.4	Full in Triple	O	5.7
Duplo mortal à frente	<	2.8	Full in Triple	<	6.5
Duplo mortal lateral	O	2.4	Quadruple back	O	8.0
Duplo mortal lateral	<	2.8	Full Full Full	O	8.1

F. Cálculo da Dificuldade em Tumbling (referencia à regra 15. do Cod. de Pont. de TU)

1ª Série	Rondada	Flic-Flac	Flic-Flac	Duplo /	Tempo	Flic-Flac	Tempo	Duplo /
<i>Dif..</i>	0.2	0.2	0.2	2.8	0.3	0.2	0.3	2.8

2ª Série	Barani	Full	Flic-Flac	Flic-Flac	Duplo /	Tempo	Flic-Flac	Full in Full out /
<i>Dif..</i>	0.8	0.9	0.2	0.2	0.0 (rep.)	0.3	0.2	4.4

G. Dificuldade de Duplo Mini-Trampolim – exemplos

Elemento	Posição	Valor	Elemento	Posição	Valor
Mortal atrás	O	0.5	Half in Half out / Full in	<	3.2
Mortal atrás	<	0.6	Half in Half out / Full in	/	3.6
Mortal atrás	/	0.6	Rudy out / Full in Half out	O	3.2
Mortal à frente	O	0.5	Rudy out / Full in Half out	<	3.6
Mortal à frente	<	0.6	Rudy out / Full in Half out	/	4.0
Mortal à frente	/	0.6	Half in Rudy out / Full in Full out	O	3.6
Barani	O	0.7	Half in Rudy out	<	4.0
Barani	<	0.7	Half in Rudy out / Full in Full out	/	4.4
Barani	/	0.7	Full in Rudy out / Randy out	O	4.0
Full		0.9	Full in Rudy out / Randy out	<	4.4
Rudolph		1.2	Full in Rudy out	/	4.8
Double Full		1.5	Half in Randy out / Full in Double full out	O	4.4
Randolph		1.9	Half in Randy out	<	4.8
Triple Full		2.3	Full in Double full out	/	5.2
Adolph		2.8	Double Full in Double Full out	O	5.2
Quadruple Full		3.3	Double Full in Double Full out	/	6.0
Quintuple Full		4.5	Triplo mortal atrás	O	4.5
Duplo mortal atrás	O	2.0	Triplo mortal atrás	<	5.3
Duplo mortal atrás	<	2.4	Triplo mortal atrás	/	6.1
Duplo mortal atrás	/	2.8	Half out triffis	O	5.1
Half out / Half in	O	2.4	Half out triffis	<	5.9
Half out / Half in	<	2.8	Half in Half out triffis /Full in triple	O	5.7
Half out / Half in	/	3.2	Half in Half out triffis /Full in triple	<	6.5
Half in Half out / Full in	O	2.8	Full Full Full	O	8.1

H. Sistema numérico FIG – Trampolim e DMT

Apesar da Comissão Técnica de TR da FIG aceitar a terminologia “tradicional”, para o preenchimento das cartas de competição, alguns poderão usar o sistema numérico da FIG, conforme se descreve seguidamente.

O primeiro dígito descreve o número de quartos de mortal (1/4)

Os dígitos seguintes descrevem a distribuição da quantidade de meias piruetas em cada mortal

A posição do elemento é descrita no final, pelo uso de “O” ou em branco para engrupado, “<” para encarpado e “/” para empranchado.

Elementos	¼ mortal	½ piruetas		Posição	Dif. TRA	Dif. DMT	
Half out Triffis, engrupado	12	-	-	1	O	1.6	5.1
Half in Rudy out, encarpado	8	1	3		<	1.6	4.0
Full in Half out, empranchado	8	2	1		/	1.5	4.0
Half in Rudy out, engrupado	8	1	3		O	1.4	3.6
Duplo mortal, engrupado	8	-	-		O	1.0	2.0
Half out, engrupado	8	-	1		O	1.1	2.4
Rudy	4	3	-			0.8	1.2
Double Full	4	4	-			0.9	1.5
Half in 1 ¾ atrás, engrupado	7	1	-		O	0.9	---
Half out double ball out, encarpado	9	-	1		<	1.4	---

I. Símbolos FIG – Tumbling

Para preenchimento das cartas de competição de tumbling, deve ser usado o sistema numérico descrito seguidamente:

Elementos especiais		Mortais Duplos	
Roda	(Duplo Engrupado	oo
Flic-Flac ou salto de mãos	-	Duplo Encarpado	<<
Tempo	^	Duplo Empranchado + Enc	/<
Mortais simples		Mortais Triplos	
Mortal Engrupado	o	Triplo engrupado	ooo
Mortal Encarpado	<	Triplo encarpado	<<<
Mortal Empranchado	/	Full in triplo engrupado	2ooo
Barani	.1	Full in engrupado	2oo
Mortal atrás c/ ½ pirueta	1.	Full in encarpado	2<<
Full	2.	Full in Full out engrupado	2oo2
Mortal atrás c/ 1 ½ pirueta	3.	Full in Full out empranchado	2//2
Double Full	4.	Miller empranchado	2//4

Mortais laterais = marcados com X adicional
Mortais à frente ou atrás = se necessário são marcados com um ponto:
.1 = Barani
1. = Mortal atrás c/ ½ pirueta

J. Terminologia FIG

BACK	Mortal atrás
FRONT	Mortal à frente
BALL OUT	Mortal á frente partindo de dorsal
CODY	Mortal atrás partindo de ventral
FLIFFIS	Qualquer duplo mortal com piruetas
TRIFFIS	Qualquer triplo mortal com piruetas
QUADRIFISS	Qualquer quadruplo mortal com piruetas
IN	Indica que o número de piruetas demonstrado, é realizado no início do elemento
OUT	Indica que o número de piruetas demonstrado, é realizado no final do elemento
MIDDLE	Indica que o número de piruetas demonstrado, é realizado na parte intermédia do elemento
BARANI	Mortal à frente com ½ pirueta
HALF	Meia pirueta realizada num salto múltiplo
FULL	Mortal atrás com 1/1 pirueta
DOUBLE FULL	Mortal atrás com 2/1 pirueta
TRIPLE FULL	Mortal atrás com 3/1 pirueta
RUDOLPH (RUDY)	Mortal à frente com 1 ½ piruetas
RANDOLPH (RANDY)	Mortal à frente com 2 ½ piruetas
ADOLPH	Mortal à frente com 3 ½ piruetas

Exemplos:

Nº de mortais	Nº de piruetas	Distribuição	Terminologia
2	½	OUT	Half out FLIFFIS
2	½ + ½	IN e OUT	Half in Half out FLIFFIS
3	1 + ½	MIDDLE e OUT	Full middle Half out TRIFFIS
2	½ + 1 ½	IN e OUT	Half in Rudy out FLIFFIS

K. Requisitos para a primeira série (F1) – Trampolim

I. Requisitos para a primeira série em eventos FIG:

1 – A série consiste em 10 elementos técnicos diferentes, cada um com o mínimo de 270° de rotação transversal.

2 – Dois (2) elementos, assinalados com um asterisco (*) na carta de competição, avaliados em dificuldade. A dificuldade é adicionada à nota de execução para obtenção da nota final da série.

3 – Nenhum dos elementos realizados e avaliados em dificuldade na primeira série, podem ser repetidos na segunda série. De outro modo a dificuldade dos elementos na segunda série não é considerada.

II. Requisitos para a primeira série em eventos de Juniores

A série consiste em 10 elementos técnicos diferentes, em que apenas é permitido um (1) com menos de 270° de rotação transversal. Cada elemento para cumprimento de requisitos é assinalado com asterisco(*) na carta de competição. Estes requisitos não podem ser cumpridos em combinação no mesmo elemento, mas sim em elementos separados.

1 – um elemento para recepção dorsal ou ventral

2 – um elemento partindo de dorsal ou ventral (em combinação com o nº 1)

3 – um duplo mortal à frente ou atrás com ou sem piruetas

4 – um elemento com mínimo de 540° de rotação longitudinal.