



GUIA DE AJUIZAMENTO



2009 - 2012

1. INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

Nota: Estas interpretações foram efectuadas/decididas pelo Comité Técnico de Trampolins da FIG (TRA – TC), para clarificação das regras dos Códigos de Pontuação. Em qualquer caso de divergência na apreciação das regras o chefe do painel de juízes toma a decisão final. Os desenhos mostrados no ponto 2 servem como guias e não devem ser tomados à *letra*.

A. INTERPRETAÇÕES COMUNS PARA OS CÓDIGOS DE PONTUAÇÃO DE TRAMPOLIM, TUMBLING E DUPLO MINI-TRAMPOLIM

1.2.2. – Grupos da competição

16 ginastas por grupo no máximo, o TRA – TC recomenda 8 – 12 ginastas por grupo.

6. Vestuário

O cabelo deve estar o mais apanhado possível junto da cabeça. Cabelo solto é por risco próprio dos ginastas. Pode causar problemas de segurança e pode resultar numa interrupção de série, de acordo com a regra 16.1.6. do Código de Trampolim e 16.1.4. do Código de Tumbling.

14. Posições requeridas

Considerações Gerais:

Para determinar a posição corporal durante um elemento técnico (engrupado, encarpado ou empranchado) os juízes de dificuldade, em termos gerais, assumem sempre a posição com menor dificuldade adoptada durante a fase do meio do elemento (empranchado é considerada a posição mais difícil e engrupado considerada a posição mais fácil). Em caso de mortais múltiplos, ver também a regra 15 deste Guia de Ajuizamento.

15. Repetições

Quando um elemento é realizado em diferentes posições corporais, dois factores devem ser considerados para a decisão se é ou não repetição – quantidade de mortais e quantidade e fase das piruetas.

1 – Piruetas entre 0° - 180°

São permitidas 3 posições, se for efectuado pelo menos 270° de rotação transversal.

Exemplo:

¾ mortal atrás	(P = 0°	M = 270°)	3 posições possíveis
½ pirueta para de pé	(P = 180°	M = 90°)	1 posição possível
1 ¼ mortal frente ½ pirueta (barani ball out)	(P = 180°	M = 450°)	3 posições possíveis

2 – Piruetas de 360° ou mais

São possíveis 3 posições, se for efectuado mais de 450° de rotação transversal

Exemplo:

1 ¼ mortal frente 1 ½ pirueta (rudy ball out)	(P = 540°	M = 450°)	1 posição possível
1/1 mortal atrás 1/1 pirueta (full)	(P = 360°)	M = 360°)	1 posição possível
2/1 mortal atrás 2/1 piruetas (full in full out)	(P = 720°	M = 720°)	3 posições possíveis

3 – Saltos Múltiplos

Em saltos múltiplos o ginasta pode apenas adoptar uma posição em cada elemento: engrupado, encarpado ou emprachado. Os juizes de dificuldade assumem a posição de menor dificuldade adoptada pelo ginasta.

Exemplo:

Barani out Triffis: se o primeiro mortal é encarpado e o segundo engrupado, então os juizes de dificuldade assumem que o elemento foi executado na posição engrupada.

Nota: Este critério (nº de mortais, nº de piruetas) aplica-se também para determinação da posição corporal na competição sincronizada. Porque apenas uma posição é permitida para “1/2 pirueta para de pé”, um par pode realizar este elemento em “posições diferentes” sem ser considerado interrupção de série. No entanto, num barani são possíveis três posições, logo os parceiros têm que adoptar a mesma posição, de outro modo, os elementos são considerados diferentes e a série interrompida (ver regra 16.1.6. do Código de Trampolim).

4 – Piruetas em diferentes fases dos mortais

- Em mortais com 540° de rotação transversal ou menos, apenas uma fase é reconhecida e o elemento é considerado repetido se não respeitar os critérios descritos anteriormente.
- Em mortais entre 630° e 900° de rotação, duas fases são reconhecidas, cedo e tarde (in e out).
- Todos os mortais múltiplos com piruetas nas posições emprachada **ou** encarpada com a mesma quantidade de piruetas, executados sem uma pausa evidente na rotação das piruetas ou sem posições definidas, serão considerados repetições se usados mais do que uma vez.

17. Interrupção / Fim da série / passagem

Aterrar com os dois pés significa aterrar com as solas/plantas dos pés.

Se um ginasta toca a lona/pista/zona/área com os pés durante a recepção, mas nunca demonstra uma preparação evidente da recepção e cai de “cara”, joelhos, mãos e joelhos, frontal ou costas no mesmo movimento, o elemento não é contado. Não há dedução extra por queda.

18.1. Dificuldade

Em caso de divergência entre os juízes de dificuldade, o chefe do painel de juízes toma a decisão final.

20.15. (TRA / TUM) / 20.14. (DMT) Deveres do Chefe do Painel de Juízes

No caso de erros no cálculo das notas de execução ou dificuldade, um juiz, ginasta, treinador ou outro oficial, que reconheça o erro, deve aproximar-se do chefe do painel de juízes de uma forma profissional e correcta, antes do fim do grupo actual, para permitir ao chefe do painel de juízes clarificar a situação antes do início do próximo grupo.

21.3.1. Avaliação da execução

- | | | |
|-------------------------|---------------|--|
| • Posição dos braços | 0.0 – 0.1 pts | |
| • Posição das pernas | 0.0 – 0.2 pts | |
| • Posições do corpo | 0.0 – 0.3 pts | |
| • Perca de Altura | 0.0 – 0.2 pts | (no TUM: perca de velocidade) |
| • Abertura dos mortais | 0.0 – 0.2 pts | |
| • Deslocação horizontal | 0.0 – 0.2 pts | (não é válido no TUM; por desvios do eixo dedução max 0,1 pts) |

Nota: Em caso algum as deduções por fraca execução podem exceder os 0.5 pts por elemento.

21.3.2. Deduções adicionais de recepção

Não há deduções adicionais de recepção no caso de existir interrupção de série.

B. INTERPRETAÇÕES DO CÓDIGO DE PONTUAÇÃO DE TRAMPOLIM

Geral

Apenas elementos que aterrem com os pés, sentados, ventral ou dorsal são avaliados.

16.1.1. Recepção a um pé

O elemento que aterre a um pé não é contabilizado como elemento técnico e é considerada interrupção de série. Esta regra apenas se aplica em contactos duplos com os pés. Se durante uma recepção ventral ou dorsal, os pés tocam a lona, isto não constitui interrupção.

21.3.2. Falta de estabilidade depois de uma série completa

Se o ginasta não permanece imóvel e abandona o trampolim dentro dos três segundos de recepção, aproximadamente, o chefe do painel de juizes decide se foi por falta de estabilidade (dedução 0.5 ou 1.0 pts), ou apenas por esquecimento (dedução 0.2 pts).

21.3.2.4. Elementos adicionais

Se um ginasta não consegue parar /controlar o ressalto da lona depois da recepção final (10º elemento) e tem de executar um mortal ou um “tempo” etc, é aplicada uma dedução de 1.0 pt.

23.3.3. Não realizar o mesmo movimento (out bounce ou permanecer parado)

No caso de um ginasta realizar uma paragem completa e imediata e o parceiro apenas pára parcialmente, isto não deve constituir contravenção ao disposto no código, uma vez que não é considerado out-bounce segundo a regra 17.4.

C. INTERPRETAÇÕES DO CÓDIGO DE PONTUAÇÃO DE TUMBLING

18. Dificuldade – mortais laterais

No cálculo do valor de dificuldade dos mortais laterais, não deve ser considerado qualquer valor para as piruetas, a não ser que sejam superiores a 180º.

21.3.2. Zona de Recepção – definição

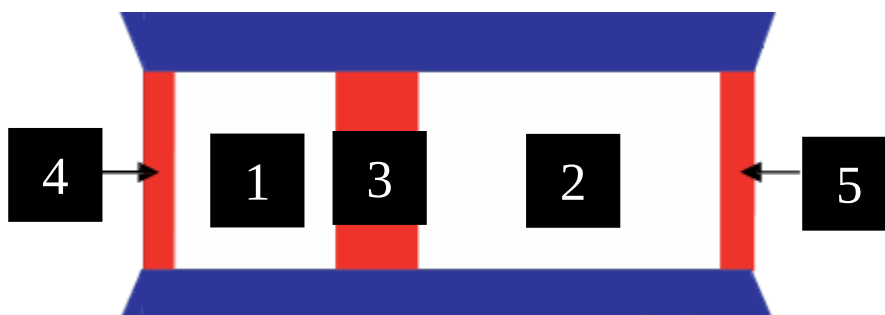
O exterior das linhas de marcação da pista de tumbling e da zona de recepção constituem o limite das zonas de execução. Se alguma parte do corpo toca fora destas linhas, resulta na dedução respeitante às regras 21.3. ou 21.4.

D. INTERPRETAÇÕES DO CÓDIGO DE PONTUAÇÃO DE DUPLO MINI-TRAMPOLIM

Definição geral das zonas de mount e dismount:

- A zona de mount é definida como a área da lona em frente (sentido da corrida) e inclui a zona central de penalização (4 + 1 + 3).

- A zona de spotter/dismount é definida como a área da lona depois (sentido da corrida) da zona central de penalização e inclui a zona de penalização central (**3 + 2 + 5**)
- Zona de penalização central (**3**)
- As marcas finais (**4 + 5**) no final do DMT não são zonas de penalização



5.1. e 5.2. Mount, Spotter e Dismount

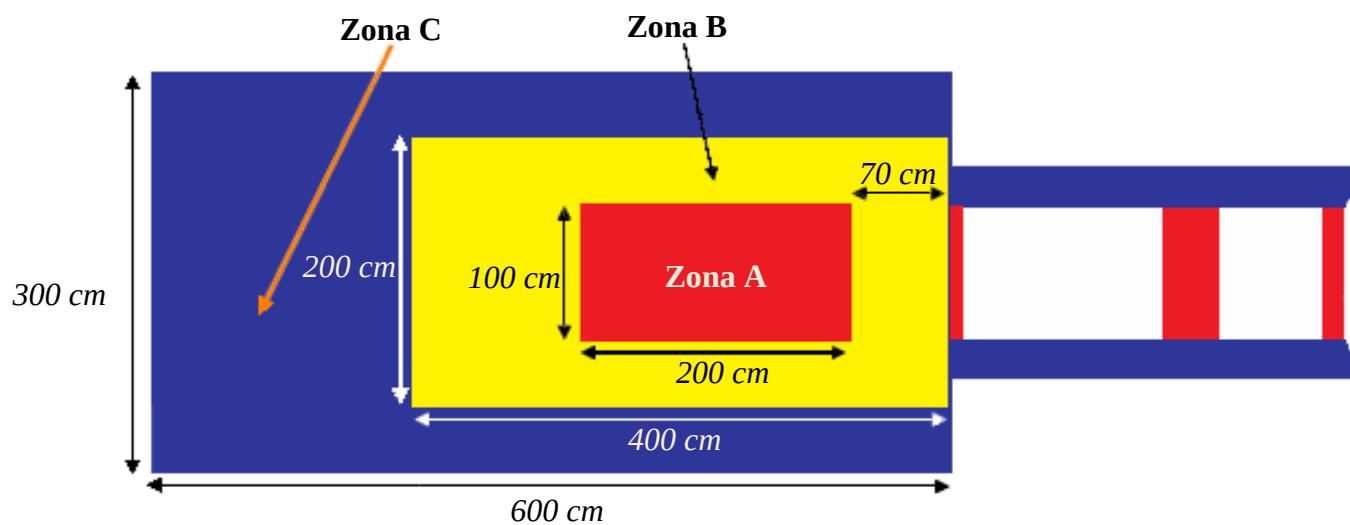
- Um salto vertical de mount ou um elemento técnico de mount tem que partir da zona de mount e aterrar na zona de spotter/dismount.
- Um elemento de spotter tem que partir e aterrar na zona de spotter/dismount.
- Se algum destes elementos (mount ou spotter) não é executado na área correcta conforme descrito, a série é considerada nula (0.0 pts).
- Um elemento de dismount que não seja executado após um elemento de mount ou spotter não é considerado.

Exemplo: Elementos de mount ou spotter executados correctamente de e para as áreas prescritas no DMT são sempre considerados como elementos técnicos, apesar do que possa acontecer no elemento de dismount (ie, parar, aterrar no DMT, não aterrar com ambos os pés na área de recepção, salto vertical)

16.1.6. Tocar o Duplo Mini-Trampolim ou a Zona de Penalização Central

Devido à dimensão da lona do DMT, é possível que um ginasta toque em qualquer outra parte do aparelho que não a lona, com qualquer parte do corpo, ainda que os seus pés aterrem na lona como requerido aplica-se a regra 21.4.7. No entanto, se uma parte dos pés aterra fora da lona (protecção, almofadas, etc) isto constitui uma interrupção de acordo com a regra 16.1.6.

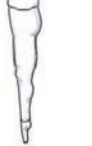
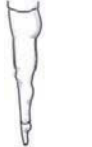
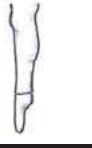
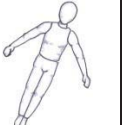
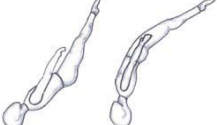
21.4.1 – 21.4.3. Recepções

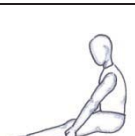
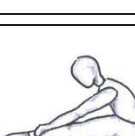
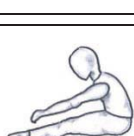
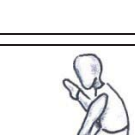
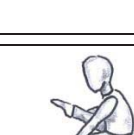
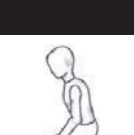
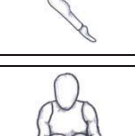
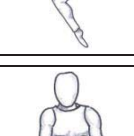
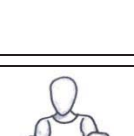
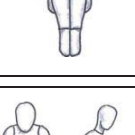
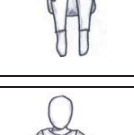


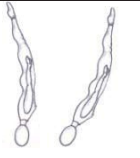
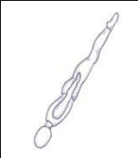
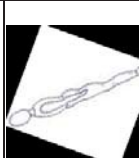
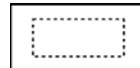
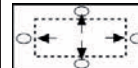
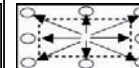
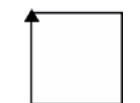
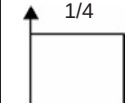
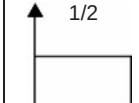
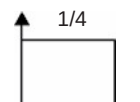
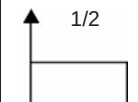
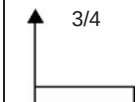
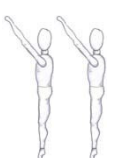
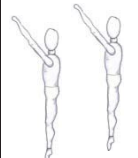
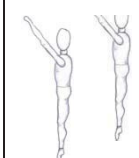
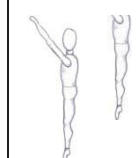
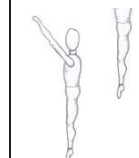
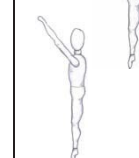
21.4.6. Penalização Central do DMT

Por cada toque na zona vermelha há uma dedução de 0.3 pts, à exceção da saída (“take off”) do salto de mount ou do elemento de mount.

2. DESENHOS (estes desenhos são apenas uma orientação e não devem ser literalmente tidos em consideração)

DEDUÇÕES	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
PERNAS						
Pender das pernas						
Posição das pernas (1)						
Posição das pernas (2)						
PÉS						
Pontas / dedos dos pés						
BRAÇOS						
Pender dos braços						
Posição dos braços						
CABEÇA						
Posição da cabeça						
POSIÇÃO EMPRECHADA						
Pender do corpo Mortais Com e sem piruetas						

DEDUÇÕES	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
POSIÇÃO ENCARPADA						
Ângulo tronco/coxas Elementos/fases sem piruetas						
Mortais múltiplos com piruetas no mínimo em duas fases						
Posição das mãos						
Saltos verticais Carpa pernas afastadas						
POSIÇÃO ENGRUPADA						
Ângulo tronco/coxas Elementos/fases sem piruetas						
Mortais múltiplos com piruetas no mínimo em duas fases (posição puck)						
Afastamento dos joelhos						
Posição dos braços/mãos						

Deduções	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
ABERTURAS						
Aberturas dos mortais				no opening		
RECEPÇÃO						
Curvar das pernas						
INSEGURANÇA						
Deslocação horizontal / travelling na lona						
PERDA DE ALTURA						
Take-off a partir de pés						
Take-offs a partir de recepções ventral, dorsal e sentada						
SINCRONISMO						
Diferença na recepção entre os dois ginastas						

PARTE III – APÊNDICES

A. Cálculo da dificuldade de trampolim - princípios

Rotação		Valor	Bónus	Exemplo
1/4 somersault		0.1	---	3/4 back = 0.3
completed somersault (3600)			0.1	Back somersault tuck = 0.5
completed triple somersaults (10800)		1.6		Triple back somersault tuck = 1.6
completed quadruple somersaults (14400)		2.2		Quadruple back somersault = 2.2
1/2 twist	Posição	0.1	---	1/1 twist to back [0.1+0.2] = 0.3
0º- 630º somersault <u>with</u> twist	< or /		---	Barani straight [0.5+0.1] = 0.6
360º- 630º somersault <u>without</u> twist	< or /		0.1	1 3/4 pike [0.8+0.1] = 0.9
720º - 990º somersault with or without twist	< or /		0.2	2 3/4 pike [1.3+0.2] = 1.5
1080º - 1350º somersault with or without twist	< or /		0.3	½ out Triffis pike [1.6+0.1+0.3] = 2.0
1440º somersault with or without twist	< or /		0.4	½ out Quadriffis pike [2.2+0.1+0.4] = 2.7

B. Dificuldade de trampolim - exemplos

Elemento	Posição engr ou puck	Posição enc ou empr
3/4 back or front	0.3	0.3
Back or front somersault	0.5	0.6
Barani	0.6	0.6
Cody	0.6	0.7
Barani ball out	0.7	0.7
Full		0.7
Rudolf		0.8
1 3/4 somersault	0.8	0.9
Double-full		0.9
Rudi ball out		0.9
Double back	1.0	1.2
Half out	1.1	1.3
Half in Half out	1.2	1.4
Full out	1.2	1.4
2 3/4 somersault	1.3	1.5
Rudi out	1.3	1.5
Full in Half out	1.3	1.5

Elemento	Posição engr ou puck	Posição enc ou empr
Full in Full out	1.4	1.6
Half in Rudi out	1.4	1.6
Randi out	1.5	1.7
Full in Rudi out	1.5	1.7
Triple back	1.6	1.9
Half in Randi out	1.6	1.8
Full in Double-full out	1.6	1.8
Half out Triffis	1.7	2.0
Full in Randi out	1.7	1.9
Half in Half out Triffis	1.8	2.1
Full in Half out Triffis	1.9	2.2
Rudi out Triffis	1.9	2.2
Half in Rudi out Triffis	2.0	2.3
Full in Rudi out Triffis	2.1	2.4
Full Full Full	2.2	2.5
Half out Quadriffis	2.3	2.7
Half in Half out Quadriffis	2.4	2.8

C. Cálculo da dificuldade de tumbling (referente à regra 18.1. no TUM CoP)

Duplos mortais

Full in Double-full out (straight)

First somersault:

Somersault value 0.5

Twist value (first twist) 0.2

0.7

Second somersault:

Somersault value 0.5

Twist value (second and third twist) 1.0

1.5

Position (straight) 0.2

Total element value 2.4

Multiply by 2 = **4.8**

Triplos mortais

Triple back (pike)

First somersault:

Somersault value 0.5

Second somersault:

Somersault value 0.5

Third somersault:

Somersault value 0.5

Position (pike in triple) 0.2

Total element value 1.7

Multiply by 3 = **5.1**

D. Cálculo dificuldade tumbling – bónus de posição

Posição do corpo	Single	Double	Triple
Tuck	0.0	0.0	0.0
Pike	0.1	0.1	0.2
Straight	0.1	0.2	0.4

E. Cálculo da dificuldade do tumbling – valor das piruetas

Piruetas	Single	Double	Triple
Half twist	0.1	0.1	0.3
First twist	0.2	0.2	0.6
Second twist	0.4	0.4	0.8
Third twist	0.6	0.6	0.8
Fourth twist	0.8	0.8	0.8

Cada pirueta tem de ser adicionada. Por exemplo, mortal com tripla pirueta (apenas posição emprachada:

- Somersault	0.5
- First twist	0.2
- Second twist	0.4
- Third twist	0.6
TOTAL	1.7

F. Dificuldade de tumbling – exemplos

Elemento	Posição	Dificuldade
Round-off		0.2
Handspring		0.2
Flic-flac		0.2
Whipback (tempo salto)		0.3
Back somersault (ss)	0	0.5
Back somersault	<	0.6
Back somersault	/	0.6
Front somersault	0	0.5
Front somersault	<	0.6
Side somersault	0	0.5
Side somersault	<	0.6
Back ss with 1/2 twist	0	0.6
Barani		0.6
Back ss with 1/1 twist		0.7
Back ss with 1 1/2 twist		0.9
Back ss with 2/1 twist		1.1
Back ss with 2 1/2 twist		1.4
Back ss with 3/1 twist		1.7
Back ss with 3 1/2 twists		2.1
Back ss with 4 twists		2.5
Double back somersault	0	2.0
Double back somersault	<	2.2
Double back somersault	/	2.4
Double front somersault	0	2.0
Double front somersault	<	2.2
Double side somersault	0	2.0
Double side somersault	<	2.2

Elemento	Posição	Dificuldade
Half in (“arabian”)	0	2.2
Half in (“arabian”)	<	2.4
Half out (backwards)	0	2.2
Half out (backwards)	<	2.4
Half out (backwards)	/	2.6
Half out (forward)	0	2.2
Half out (forward)	<	2.4
Full in back out	0	2.4
Full in back out	<	2.6
Full in back out	/	2.8
Full and half in back out	/	3.2
Full in Full out	0	3.2
Full in Full out	/	3.6
Full in Double-full out	0	4.4
Full in Double-full out	/	4.8
Double-full in Double-full out	/	6.4
Triple back	0	4.5
Triple back	<	5.1
Triple back	/	5.7
Half in Triple (“arabian”)	0	5.4
Half in Triple (“arabian”)	<	6.0
Full in Triple	0	6.3
Full in Triple	<	6.9
Quadruple back	0	8.0

G. Cálculo da dificuldade de tumbling (referente à regra 15. no TUM CoP)

1ª série	Round-off	Flic-flac	Flic-flac	Double back (s)	Whipback	Flic-flac	Whipback	Double back (s)
Valor:	0.2	0.2	0.2	2.4	0.3	0.2	0.3	2.4

2ª série	Barani	Back Full	Flic-flac	Flic-Flac	Double back (s)	Whipback	Flic-flac	Full in full out (s)
Valor:	0.6	0.7	0.2	0.2	0.0 (rep.)	0.3	0.2	3.6

H. Dificuldade de duplo mini trampolim - exemplos

Elementos à frente			
Front somersault	(4 -)	0	0.5
Front somersault	(4 -)	<	0.6
Front somersault	(4 -)	/	0.6
Barani	(4 1)	0	0.7
Barani	(4 1)	<	0.7
Barani	(4 1)	/	0.7
Rudolph	(4 3)		1.2
Randolph	(4 5)		1.9
Adolph	(4 7)		2.8
Half out	(8 - 1)	0	2.4
Half out	(8 - 1)	<	2.8
Half out	(8 - 1)	/	3.2
Half in	(8 1 -)	0	2.4
Half in	(8 1 -)	<	2.8
Half in	(8 1 -)	/	3.2
Full in Half out	(8 2 1)	0	3.2
Full in Half out	(8 2 1)	<	3.6
Full in Half out	(8 2 1)	/	4.0
Rudy out	(8 - 3)	0	3.2
Rudy out	(8 - 3)	<	3.6
Rudy out	(8 - 3)	/	4.0
Full in Rudy out	(8 2 3)	0	4.0
Full in Rudy out	(8 2 3)	<	4.4
Full in Rudy out	(8 2 3)	/	4.8
Randy out	(8 - 5)	0	4.0
Randy out	(8 - 5)	<	4.4
Half out Triffis	(12 - - 1)	0	5.1
Half out Triffis	(12 - - 1)	<	5.9

Elementos atrás			
Back somersault	(4 -)	0	0.5
Back somersault	(4 -)	<	0.6
Back somersault	(4 -)	/	0.6
Back ss with 1/1 twist	(4 2)		0.9
Back ss with 2/1 twist	(4 4)		1.5
Back ss with 3/1 twist	(4 6)		2.3
Back ss with 4/1 twists	(4 8)		3.3
Back ss with 5/1 twists	(4 10)		4.5
Double back somersault	(8 - -)	0	2.0
Double back somersault	(8 - -)	<	2.4
Double back somersault	(8 - -)	/	2.8
Half in half out	(8 1 1)	0	2.8
Half in half out	(8 1 1)	<	3.2
Half in half out	(8 1 1)	/	3.6
Full in	(8 2 -)	0	2.8
Full in	(8 2 -)	<	3.2
Full in	(8 2 -)	/	3.6
Full out	(8 - 2)	0	2.8
Full out	(8 - 2)	/	3.6
Full in Full out	(8 2 2)	0	3.6
Full in Full out	(8 2 2)	/	4.4
Half in Rudy out	(8 1 3)	0	3.6
Half in Rudy out	(8 1 3)	<	4.0
Half in Rudy out	(8 1 3)	/	4.4
Full in Double-full out	(8 2 4)	0	4.4
Full in Double-full out	(8 2 4)	/	5.2
Half in Randy out	(8 1 5)	0	4.4
Half in Randy out	(8 1 5)	<	4.8
Double-full in Double-full out	(8 4 4)	0	5.2
Double-full in Double-full out	(8 4 4)	/	6.0
Triple back	(12 - - -)	0	4.5
Triple back	(12 - - -)	<	5.3
Triple back	(12 - - -)	/	6.1
Full in Triple	(12 2 - -)	0	5.7
Full in Triple	(12 2 - -)	<	6.5
Half in Half out Triffis	(12 1 - 1)	0	5.7
Half in Half out Triffis	(12 1 - 1)	<	6.5
Full Full Full	(12 2 2 2)	0	8.1

I. Sistema numérico FIG - Trampolim - DMT

Apesar do Comité Técnico de Trampolins da FIG aceitar a terminologia tradicional (descrita na Parte III K), para preencher as cartas de competição, alguns podem preferir usar o sistema numérico da FIG descrito abaixo.

- o primeiro dígito descreve o número de mortais, em quartos (1/4)
- os dígitos seguintes descrevem a distribuição e quantidade de piruetas em cada mortal
- a posição do elemento é descrita no final usando 'o' ou deixando em branco para engrupado; '<' para encarpado e '/' para empranchado

Elemento	¼ mortal	½ piruetas			Shape	Dif. TRA	Dif. DMT
Half out Triffis, tucked	12	-	-	1	o	1.7	5.1
Half in Rudy out, piked	8	1	3		<	1.6	4.0
Full in Half out, straight	8	2	1		/	1.5	4.0
Half in Rudy out, tucked	8	1	3		o	1.4	3.6
Double back, tucked	8	-	-		o	1.0	2.0
Half out, tucked	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 3/4 back, tucked	7	1	-		o	0.9	---
Half out double ball out, piked	9	-	1		<	1.4	---

J. Símbolos FIG - Tumbling

Para o preenchimento das cartas de competição no tumbling, são descritos em baixo os princípios do sistema de símbolos da FIG:

- Usar – para mortais sem piruetas
- Usar **1** para mortais com ½ pirueta
- Usar **2** para mortais com 1 pirueta
- Usar . para especificar se é um elemento à frente ou atrás
- Usar **o** para posição engrupada ou puck
- Usar **<** para posição encarpada
- Usar **/** para posição empranchada

Elementos especiais	
Rondada	(
Flic-flac	f
Tempo	
Mortais simples	
Mortal engrupado	- o
Mortal encarpado	- <
Mortal empranchado	- /
Barani	.1
Mortal atrás com ½ pirueta	1.
Full	2.
1 ½ pirueta atrás	3.
Double full	4.
Mortais duplos	
Duplo mortal engrupado	- - o
Duplo mortal encarpado	- - <
Duplo mortal empranchado	- - /
Full in engrupado	2 – o
Full in encarpado	2 - <
Full in Full out engrupado	2 2 o
Full in Full out empranchado	2 2 /
Miller empranchado	2 4 /
Mortais triplos	
Triplo mortal engrupado	- - - o
Triplo mortal encarpado	- - - <
Full in triplo engrupado	2 - - o

Mortal árabe = marcar com um **x** adicional

À frente ou atrás = se necessário marcar com um ponto: **.1** = barani ou **1.** = mortal atrás com ½ pirueta

K. TERMINOLOGIA FIG

BACK	Mortal atrás
FRONT	Mortal à frente
BALL OUT	Mortal à frente a partir de dorsal
CODY	Mortal atrás a partir de ventral
FLIFFIS	Qualquer duplo mortal com pirueta
TRIFFIS	Qualquer triplo mortal com pirueta
QUADRIFFIS	Qualquer quádruplo mortal com pirueta
IN	Indica que o número de piruetas realizadas são executadas na primeira parte do elemento.
OUT	Indica que o número de piruetas realizadas são executadas na última parte do elemento.
MIDDLE	Indica que o número de piruetas realizadas são executadas na parte do meio do elemento.
BARANI	Mortal à frente com $\frac{1}{2}$ pirueta
HALF	meia pirueta executada num duplo mortal (ver abaixo)
FULL	Mortal atrás com $\frac{1}{1}$ pirueta
DOUBLE FULL	Mortal atrás com $\frac{2}{1}$ piruetas
TRIPLE FULL	Mortal atrás com $\frac{3}{1}$ piruetas
RUDOLPH (RUDY)	Mortal à frente com $1 \frac{1}{2}$ piruetas
RANDOLPH (RANDY)	Mortal à frente com $2 \frac{1}{2}$ piruetas
ADOLPH	Mortal à frente com $3 \frac{1}{2}$ piruetas

Exemplos:

Nº de mortais	Nº de piruetas	Distribuição	Terminologia
2	$\frac{1}{2}$	OUT	Half out FLIFFIS
2	$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$	IN & OUT	Half in half out FLIFFIS
3	$1 + \frac{1}{2}$	MIDDLE & OUT	Full middle half out TRIFFIS
2	$\frac{1}{2} + 1 \frac{1}{2}$	IN & OUT	Half in rudy out FLIFFIS

1. Requisitos para a primeira série - trampolim

I. Requisitos para a primeira série em eventos FIG:

1. A série consiste em 10 elementos diferentes, com o mínimo de 270º de rotação transversal.
2. Dois (2) elementos, marcados com um asterisco (*) na carta de competição, que são avaliados em dificuldade. A dificuldade destes elementos é adicionada à nota de execução para obtermos a nota total da primeira série.
3. Estes dois elementos não podem ser repetidos na segunda série da competição preliminar caso contrário a dificuldade não será contada.

II. Requisitos para a primeira série da competição preliminar de juniores:

A série consiste em 10 elementos diferentes, apenas um (1) elemento pode ter menos de 270º de rotação transversal. Cada elemento que seja um requisito tem de ser marcado com um asterisco (*) na carta de competição. Estes requisitos não podem ser preenchidos por combinação num só elemento, têm de ser executados em elementos separados.

1. one (1) element to front or back,
2. one (1) element from front or back - in combination with requirement No. 1,
3. one (1) double front or back somersault with or without twist and
4. one (1) element with a minimum of 540º twist and minimum of 360º somersault rotation.