

EVALUACIÓN TROMPOS

2^{do} Campeonato Virtual

1. Aclaraciones

- Debe ser grabada a cuerpo completo, es decir, de pies a cabeza.
- Si es trompo solo, debe realizar mínimo 3 rotaciones en posición básica y 2 en posición difícil.
- Si es trompo combinado, debe realizar mínimo 2 rotaciones por trompo.
- El trompo comienza a contar cuando se alcanza la posición elegida.
- Si se dan menos rotaciones de las solicitadas, el trompo no entregará valor.
- Si no se confirma la posición, pero alcanza el mínimo de vueltas, se llamará como un trompo de posición básica.
- No puede cambiar de pie en la combinación.

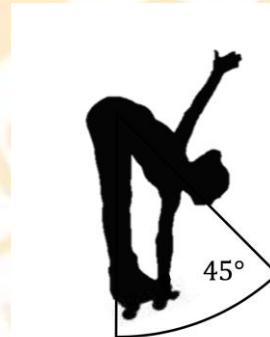
2. Definiciones

Posiciones básicas

- **Upright:** La pierna base debe estar estirada o levemente flectada.
- **Sit:** Las caderas deben estar como mínimo a la altura de la rodilla de base o más baja.
- **Camel:** La posición de la pierna libre (rodilla y talón) no debe estar bajo las caderas.

3. Variaciones Difíciles

- UPRIGHT
- **Forward.** Torso inclinado hacia adelante. Mínimo 45° entre el torso y la pierna base.



- **Layback.** Es la posición en la cual cabeza y hombros están inclinados hacia atrás con la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional.



- **Sideways.** La pierna libre debe estar entre los 150° y los 180° respecto la pierna de base.



- **Biellmann.** La pierna libre se tira desde atrás a una posición más alta y hacia la parte superior de la cabeza cerca del eje de giro. Los grados entre la espalda y los isquiotibiales deben ser menores a 90° .



1.5. Torso Sideways. Posición de Split completa.

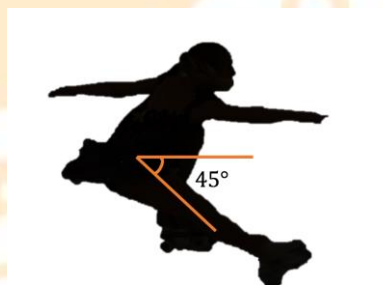


- SIT

- **Forward.** Pierna libre estirada hacia adelante con el torso completamente tendido sobre la pierna.



- **Sideways.** Pierna libre al lado. Para ser considerado, la pierna libre debe estar estirada tan cerca de la perpendicularidad como sea posible (o mínimo 45°) respecto de la pierna base.



- **Behind.** Pierna libre detrás.



• **CAMEL**

- **Layover.** Torsión del cuerpo, hombros perpendiculares al piso manteniendo la posición camel.



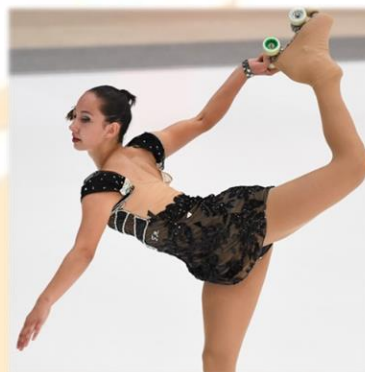
- **Invertido.** Esta es una posición de Camel pero con el cuerpo boca arriba (en posición invertida). Los hombros deben estar a la misma distancia del piso y a la misma altura de las caderas. La posición de la pierna libre debe ser mantenida en el lugar, no más bajo que la altura de los hombros para crear una posición arqueada.



- **Bryant (para Camel Invertido).** Invertido con la pierna libre tomada por una o ambas manos, ambos hombros a la misma altura del piso y los hombros al menos a la altura de las caderas.



-**Forward.** Posición Camel con la pierna libre sostenida. El pie puede ser sostenido con la mano correspondiente o la opuesta. El pie de la pierna libre debe ser elevado tanto como sea posible en relación con la pelvis y la espalda debe estar arqueada y decididamente más alta que la pelvis.



- **Sideways.** Posición Camel con la pierna libre tomada. La posición debe asemejarse a una “donut”, con el pie y la rodilla de la pierna libre a la misma altura que la cabeza. Los hombros deben estar rotados hasta que estén “casi” perpendiculares al piso.



4. Valores de las posiciones difíciles

TROMPO	VALOR ADICIONAL
Más de 6 rotaciones (solo en trompos sueltos). Invertido más de 4	20%
UPRIGHT	
Forward	1 punto
Layback	1 punto
Sideways	2 puntos + 50% (en el valor de base del Upright)
Biellmann	3 puntos + 60% (en el valor de base del Upright)
Torso Sideways	1 punto + 40% (en el valor de base del Upright)
SIT	
Behind	20% (en el valor de base del Sit)
Forward	40% (en el valor de base del Sit)
Sideways	60% (en el valor de base del Sit)
CAMEL	
Layover	20% (en el valor de base del Camel)
Bryant	25% (en el valor de base del Inverted)
Fordward, Sideways	20% (en el valor de base del Camel)
COMBINACIÓN	
Sit entre dos Camel	15% en el Sit y en las posiciones que vengan después

5. QOE Positivo

Los jueces deberán aplicar los QOE con la siguiente guía:

- " 0 " cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- " +1 " si el patinador logra 1 o 2 Features de la siguiente tabla.
- " +2 " si el patinador logra 3 o 4 Features de la siguiente tabla.
- " +3 " si el patinador logra 5 Features de la siguiente tabla.

FEATURES TROMPOS
- Buen control en el trompo durante su ejecución (entrada, rotación, salida, cambio de pie/posición)
- Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.
- Variación difícil confirmada.
- Balanceado número de rotaciones para cada posición (combinación).
- Número de rotaciones mucho mayor al mínimo (trompo suelto).
- Ejecución del elemento con la estructura musical.

6. QOE Negativo

La siguiente tabla muestra, en la columna izquierda, el QOE que el juez DEBE otorgar obligatoriamente cuando el fallo descrito ocurra. En la columna derecha, se muestran los errores en los cuales el juez disminuirá el QOE que tenía pensado otorgarle de inicio al elemento.

TROMPOS			
Caída	-3	Posición mala. Lento	-1 a -3
Subir el trompo Sit con ayuda de la pierna libre o mano	-3	Impulso entre medio de la combinación	-2
Invertido con la pierna doblada para alcanzar el mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazado. Sin centrado	-2 o -3
Trompo Sit sin verticalizar antes de descender a la posición (suelto o el primero del combinado)	-2 o -3	Mano o pierna libre en el piso para evitar caída	-2 o -3
		Pobre control (entrada, rotación, salida, posición)	-2
		Pumping	-2

7. Valores

TROMPOS								
TROMPO	CODE	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
No Spin	NS				0.0			
Upright	U	0.3	0.2	0.1	0.5	-0.1	-0.2	-0.3
Sit	S	0.3	0.2	0.1	0.8	-0.1	-0.2	-0.3
Camel	C	0.6	0.4	0.2	1.0	-0.2	-0.4	-0.6
Inverted	In	0.9	0.6	0.3	2.7	-0.3	-0.6	-0.9