

Plan de Pruebas Skills TAFAD 2016



I.E.S. VICTORIO MACHO



Índice.

1. DESCRIPCIÓN DEL "TEST PROJECT" (SKILL 31 AFD).....	3
2. HORARIOS DE COMPETICIÓN.....	4
3. DESGLOSE DE PUNTUACIONES.....	5
4. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA ACTUACIÓN.....	6
5. MODELO DE TABLA DE VALORACIÓN.....	7

FAMILIA PROFESIONAL: AFD 31

CICLO DE GRADO SUPERIOR: ANIMACION DE ACTIVIDADES FISICAS Y DEPORTIVAS (AFD).

1. DESCRIPCIÓN DEL “TEST PROJECT” (SKILL 31 AFD).

El “Test Project” para AFD se estructura de forma intensiva a lo largo de la jornada del día 18 de mayo de 2016.

Se estiman 5 horas de prácticas competitivas reales en total, si bien la duración podrá ser alterada debido a causas de fuerza mayor, o bien por problemas técnicos. El orden que aparece a continuación, es orientativo, (aunque, si no hay ninguna comunicación en contra, se considerará definitivo), así como los porcentajes en el desglose de puntuaciones, que podrá ser alterado por acuerdo de los miembros del jurado. Todos los cambios serán comunicados con la antelación suficiente a los competidores. No se alterará la estructura y composición de las pruebas salvo por causas debidamente justificadas.

Los concursantes no podrán aportar materiales externos a los proporcionados por la organización.

Todas las pruebas han sido elaboradas siguiendo las directrices de la última edición de SPAIN SKILLS, en cumplimiento de las directrices marcadas.

Tanto el orden de participación como los puestos de trabajo, se sortearán el día 18 de mayo delante de los participantes,

Cabe destacar que esta competición se llevará a cabo con el espíritu de sana competencia, camaradería, transparencia y equidad que debe prevalecer a lo largo de toda la competición.

2. HORARIOS DE COMPETICIÓN.

Las pruebas se desarrollarán el día 18 de Mayo de 2016 desde las 9 hs horas en las instalaciones del centro deportivo MACFITNESS Palencia, según el horario que a continuación se expone:

SKILLS TAFAD HORARIO		
8:30 hs	Apertura de competición. Recepción de competidores	
9:00	Presentación de equipos Acuerdo de Juego limpio	FASE CLASIFICATORIA REGIONAL
9:30 hs (Las modalidades se suceden cada 20 minutos)	Inicio de competiciones. MODALIDADES: <ul style="list-style-type: none"> • BODY COMBACT • BODY PUMP • GAP • STEP • CICLO INDOOR • BODY JAM • ZUMBA 	
12:30 hs	Reunión Jurado. Deliberaciones	
12:45 hs	MASTER CLASS MACFITNESS	
13:30 hs	Inicio de las finales <ul style="list-style-type: none"> • Modalidad 1 • Modalidad 2 	FASE FINAL REGIONAL
14:30 hs	Reunión Jurado. Deliberaciones Entrega de medallas/diplomas Clausura de la competición.	
15:00	Actividad de convivencia alumnos	

3. DESGLOSE DE PUNTUACIONES.

CRITERIOS CALIFICACIÓN (indicadores de logro)	
La duración de la prueba es la idónea y se ajusta a lo establecido (DURACIÓN)	1 punto
El número de tracks y su adecuación del ritmo (bpm) a la modalidad desarrollada son correctos. (TRACKS Y RITMO)	1 punto
La adecuación de la selección musical a la modalidad y a la fase de la actividad es óptima (MÚSICA)	2 puntos
Realiza una correcta explicación de la ejecución de los ejercicios y de la acción muscular. (DESCRIPCIONES)	2 puntos
Buena puesta en práctica de las técnicas de grupos a la animación. Motiva al grupo en todo momento. (MOTIVACIÓN)	2 puntos
Dominio de la coreografía y adecuación rítmica de los movimientos óptima. (COREOGRAFÍA)	2 puntos
TOTAL	10 PUNTOS

4. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA ACTUACIÓN.

SESIÓN COLECTIVA DE UNA MODALIDAD FITNESS.	
Tiempo de realización máximo de la prueba – 20 minutos.	
Descripción	Los competidores deberán desarrollar una sesión colectiva frente a un grupo de usuarios constituido de forma aleatoria. La sesión deberá presentar una duración mínima de 15 minutos y máxima de 20. Deberá contener las tres partes básicas de una sesión tipo (calentamiento, parte principal y estiramientos), así como estar coreografiada ajustando el ritmo de los movimientos a un ritmo musical seleccionado por el propio competidor.
Detalles	Modalidades permitidas en la competición: BodyCombat, BodyPum, BodyJam, GAP, Ciclo indoor, Step, Zumba.
Acciones obligatorias	
Materiales de desarrollo	

5. MODELO DE TABLA DE VALORACIÓN.

Competidor (o equipo) -			
Categoría	Observaciones	Nota max	Nota
DURACIÓN		1 punto	
TRACKS Y RITMO		1 punto	
MÚSICA		2 puntos	
DESCRIPCIONES		2 puntos	
MOTIVACIÓN		2 puntos	
COREOGRAFÍA		2 puntos	
TOTAL			