

2016 Reglas & Herramientas para los Jueces

- EVALUANDO EL FREERIDE

Introducción

Cuando hablamos de Freeride, sabemos que existen diferentes terrenos y diferentes formas de expresarse dentro de este terreno. El objetivo de este sistema de puntuación es permitir que cualquier estilo de andar pueda ganar en cualquier día. Si las fortalezas del atleta son terrenos con mucha inclinación, saltos grandes, trucos técnicos o velocidad, cada estilo puede ser el ganador si en ese día en particular, el atleta simplemente muestra la línea más impresionante utilizando sus propias fortalezas.

Los atletas no deberían tener que adaptar su estilo a un sistema, el sistema debe adaptarse al freeride.

Entonces, ¿Cómo podemos crear un sistema que sea a la vez justo pero no restrictivo?

El Freeride encuentra el mismo dilema presente en disciplinas como el surf, skate o el ski/snowboard freestyle. Cada uno de estos deportes ha pasado por sus propias experiencias y es interesante ver que todas terminan con sistemas de puntuaciones similares: sistemas con puntajes generales, entregados mayormente por atletas de generaciones anteriores que son respetados dentro de las generaciones actuales.

Este manual es trabajo en progreso, va a evolucionar y cambiar para mejorar y acomodarse al deporte y los atletas.

Cinco criterios de puntuación, un puntaje.

Solo existe un puntaje único, la "impresión general" va a determinar el puntaje final de los atletas.

Para evaluar una corrida, los jueces utilizan un sistema de puntuación que se incrementa desde 0 a 100.

Línea, Aire&Estilo, Fluidez, Control y Técnica son los cinco criterios de puntuación.

El PFB y los jueces principales han trabajado de cerca para crear un sistema de puntuación que permita entrenar evaluar y certificar nuevos jueces.

El objetivo de este sistema aprobado por los atletas es tener un sistema de puntuación unificado para todos los eventos FWT, FWQ y competiciones Junior que permitan que cualquier estilo de andar tenga la posibilidad de ganar.

El Panel de Jueces

Una competencia típica de freeride debe ser juzgada por un panel de ocho jueces, tres jueces certificados para ski, y tres para snowboard. Son liderados por un juez central por cada disciplina. El puntaje de los tres jueces es sumado y luego dividido en 3. El juez principal no entrega puntajes, está ahí para controlar y ayudar a los tres jueces.

Para tener un evento que se ejecute sin contratiempos y sin mucha espera entre cada corrida, todos los eventos FWT/FWQ deben tener dos paneles de jueces para poder alternar las categorías y siempre tener un atleta andando una corrida mientras el otro panel de jueces toma notas.

El mismo panel de jueces debe puntuar la categoría completa.

Para eventos FWQ con más de 80 participantes, el panel de jueces de Ski debería puntuar sólo la categoría SKI Men, mientras que el panel de jueces de Snowboard podría puntuar las categorías

restantes (SKI Women, SNB Men/Women), de esta manera se logra tener un evento que avance rápidamente y aproximadamente le mismo número de atletas para juzgar por cada panel.

Preparándose para ser Juez

Si estás interesado en convertirte en Juez, solicita los archivos de jueces al correo berti@freerideworldtour.com y completalos mientras miras el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=Qj0JdfOM5CI>

- EL SISTEMA DE PUNTUACION (Judging system)

Impresión General

En el pasado, intentamos tener puntuaciones para cada criterio (Línea, Aire&Estilo, Fluidez, Control y Técnica), los puntajes de cada criterio se sumaban para obtener un puntaje final. Un problema ocurrió, un criterio tomaba mucha importancia por sobre los otros ya que es muy fácil tuilizar la escala completa en Saltos (Aire&estilo) que en fluidez o control. Esto hacía difícil para una persona corriendo líneas inclinadas y rápido pero sin muchos saltos obtener un resultado bueno.

Los criterios están relacionados entre sí. Separar estos elementos es mas confuso que conveniente. Un juez debe preguntarse a si mismo en todo momento: que tan rápido, que tan grande y cuanto control tiene un atleta en comparación a que tanta inclinación, exposición y condiciones de nieve que presenta el terreno para lograr decidir. Se debe pensar en esto de manera estructurada y separada para lograr una buena Impresión general.

Como evaluar

EVALUAR MIENTRAS SE MIRA

El juez no es un espectador pasivo de la corrida, debe estar evaluando en vivo mientras observa la línea.

Cada juez debería tener un puntaje de 50 (promedio) en su cabeza al momento en que el atleta comienza la línea.

Un buen consejo es imaginar un termometro. La temperatura va a subir o bajar según las acciones del atleta en la pista. De esta manera el juez tiene un puntaje en su cabeza durante todo el tiempo y puede proporcionar una Impresión General inmediatamente después de que termina la corrida.

ESTAR COMPROMETIDO

Se espera que lo jueces actúen de manera responsable y respetuosa. Los atletas toman las competencias muy en serio y es el trabajo de los jueces demostrar el mismo compromiso.

PUNTUAR EN SILENCIO

La conversación entre jueces deberá mantenerse al mínimo. Si un juez comenta las corridas, podría influenciar a los otros jueces y perder atención de la corrida en si. Solo el juez central tiene la facultad de hablar individualmente con cada juez o solicitar una discusión grupal si fuera necesario.

ACCIONES DE BONIFICACION & PENALIDADES

Un juez debe aprender a actualizarse a si mismo regularmente referente a las bonificaciones y penalidades que podrían ser aplicadas a las sequencias de una corrida. Un juez debe ser capaz

de medir el punto de cambio (o "temperatura") de cada acción que ve.

Acciones de Bonificación & Penalidades deben ser adaptadas a cada disciplina y género e incluso a cada avenida donde se compita.

- Criterio de puntuación en detalle

LINEA / LINE

Un atleta puede ganar o perder puntos dentro del criterio de Línea, de acuerdo a la siguiente descripción:

- Es la línea difícil, técnica o fácil?
- El atleta utilizó el terreno de la mejor forma posible con su elección de línea?
- El atleta pasó por alto alguna característica obvia del terreno?
- Que tan original es la línea?
- Si un atleta no sigue la línea obvia de caída (traverse), lo hizo para sumar algo a su línea o por ninguna razón aparente?

AIRE&ESTILO / AIR&STYLE

Un atleta puede ganar o perder puntos dentro del criterio de Aire & Estilo, de acuerdo a la siguiente descripción:

- Número de saltos
- Tamaño de los saltos
- Saltos unidos (acantilados dobles/triples)
- Control / Trucos / Estilo en el aire
- Aterrizajes

FLUIDEZ / FLUIDITY

Un atleta puede ganar o perder puntos dentro del criterio de Fluidez, de acuerdo a la siguiente descripción:

- Velocidad relativa (Que tan rápido según ancho, inclinación, exposición, condiciones de nieve)
- ¿El atleta se detuvo por completo?
- ¿El atleta dudó o perdió el ritmo?
- ¿Hubieron caminatas? (Hiking)

CONTROL

Un atleta puede ganar o perder puntos dentro del criterio de Control, de acuerdo a la siguiente descripción:

- ¿El atleta perdió el control durante la corrida?

TECNICA / TECHNIQUE

Un atleta puede ganar o perder puntos dentro del criterio de Técnica, de acuerdo a la siguiente descripción:

- Giros Malos versus Giros en velocidad
- Correr sentado

NOTA: Será sancionado con técnica pobre sólo si esto lleva a problemas de Control. Un atleta puede tener su estilo personal que no sea necesariamente académico, no será penalizado si se mantiene totalmente en control.

- Deslizar de lado
- Control del Sluff

Control, Técnica y Fluidez son recompensados o penalizados de la misma manera para hombres y mujeres, ski y snowboard.

- Como Evaluar

Es muy importante que los jueces utilicen la escala completa y no tengan miedo de dar puntajes altos a buenas corridas y puntajes bajos a las malas. No hay nada peor que un juez otorgue puntajes entre 40 y 65 a una competencia completa, por haber otorgado un puntaje muy alto a una corrida mala y muy bajo a una corrida buena al comienzo del evento.

Lo jueces deben preguntarse: ¿Se verán muchas corridas mejores durante el resto de la competencia? si la respuesta es no, los jueces no deben dudar en otorgar un puntaje alto.

Recuerden que la tarea de los jueces es de proporcionar el ranking correcto más que el puntaje correcto!

Por ejemplo, un atleta que abre la competencia con una corrida perfecta probablemente va a obtener alrededor de 90 puntos, esto debido a que los jueces no tienen certeza de que verán una corrida mejor durante el resto del evento y deben dejar espacio para mejoras. La misma corrida con sólo dos competidores por participar probablemente marcaría 99 puntos.

Es muy importante utilizar la escala completa para ambos hombres y mujeres. Las mujeres no deben ser puntuadas comparandolas con los hombres, sino que de 0 a 100 también.

NOTA: En caso de que mujeres estén compitiendo dentro de la categoría de hombres por que existen menos de cuatro competidoras, serán puntuadas como hombres.

AIRE & ESTILO

Cada salto será puntuado en la impresión general. El juez debe preguntarse si el atleta sale del salto con bonificación o penalización. Para lograr construir una impresión general, el juez debe mirar el tamaño del salto, el control en el aire, el estilo en el aire o truco y el aterrizaje.

Penalizaciones por pérdida de control en el aire, o durante el aterrizaje son las mismas para hombres y mujeres. La diferencia está en la recompensa para un salto será distinta si es un Ski Hombre, Ski Mujer, o snowboard Hombre o Mujer.

Un golpe de espalda (backslap/butt-check) en un salto de 10 metros (30ft) resultaría en pérdida de puntos para Ski Hombre, puntaje neutral en Ski Mujer pero aún bonificaría a un Hombre o Mujer en Snowboard.

LINEA

La recompensa para la misma línea va a ser diferente si es Ski Hombre, Ski Mujer, Snowboard Mujer o Snowboard Hombre.

NOTA IMPORTANTE: Para los Juniors, los criterios de CONTROL y TECNICA tendrán más impacto en los puntajes. La administración del FWT y PFB desean promover corridas limpias y controladas para los Juniors.

- Hojas de puntuación

En las hojas de puntuación, junto al número de BIB del atleta existe una línea graduada, puntuando de 0 a 100.

Los jueces marcarán sus puntajes con un lápiz en ésta línea.

Junto a la línea graduada se encuentra el espacio para el puntaje que debe ser llenado después.

Junto al espacio para el puntaje se encuentran controles por criterio. Los jueces pueden utilizarlos dibujando líneas desde 0 a 180 grados para resumir la sensación (malo, promedio, bueno, muy bueno). Estos controles se pueden utilizar de dos formas:

- Si los jueces tienen tiempo suficiente para escribir comentarios, solo utilizarán los controles para proporcionar una impresión general de la corrida completa en ese criterio si fue particularmente bueno o malo.

- Si los jueces no tienen tiempo suficiente para escribir comentarios, porque la competencia está bajo presión por clima, por ejemplo, los jueces deben utilizar mayormente los controles e intentar ser lo más preciso que se pueda. Dentro de lo posible solo escribirán una acción relevante dentro de una corrida para ayudarlos a recordar la corrida mejor más tarde.

Junto a los controles está el sector de comentarios. En este sector, los jueces deben anotar los detalles de toda la corrida, de arriba hacia abajo.



BIB	Nombre	Sexo	Edad	País	Clase	Resultado	Comentarios
1001	...	M
1002	...	F
1003	...	M
1004	...	F
1005	...	M
1006	...	F
1007	...	M
1008	...	F
1009	...	M
1010	...	F

Bajo el criterio de FLUIDEZ, los jueces deben anotar el tiempo de la corrida (medido por un oficial de la carrera) en el recuadro bajo el control de fluidez. Esta medición solo debe ser utilizado para diferenciar corridas similares, no es considerado un criterio!

Junto al área de comentarios, se encuentra el recuadro de puntuación, donde los jueces anotarán el puntaje final en números.

- COMO TOMAR NOTAS

Es muy importante para los jueces tomar notas y tener la capacidad de recordar todas las corridas a través de estas.

Las notas ayudarán a los jueces a decidir acerca del ranking de los atletas con puntajes similares.

Las notas ayudarán a los jueces a explicar como y donde un atleta ganó o perdió puntos durante su corrida cuando se le acerquen a preguntar. El atleta puede no estar de acuerdo necesariamente, pero tendrá certeza de que su línea completa fue evaluada por los jueces.

— Por orden cronológico

Los jueces describirán las líneas comentando que fue destacable utilizando un orden cronológico de comienzo a final.

— Izquierda y Derecha

Cuando se hable sobre la acción realizada por un atleta, los jueces hablarán utilizando su propio punto de vista como referencia. Esto es la derecha o izquierda respecto de los jueces, no de los atletas.

— Primeros Comentarios

El primer grupo de comentarios se refieren a la línea del atleta.

En caso de existir múltiples puntos de partida, los primeros comentarios deben mencionar el punto de partida utilizado y si el atleta se desplazó a la izquierda, derecha o hacia el punto de salida (fall line). Luego los jueces deben describir la línea de forma general.

Esto es; si un atleta utiliza el **punto de partida 2**, luego se va hacia la **izquierda**, luego **sale por el centro**, luego a la **izquierda** nuevamente para elegir una línea difícil con utilización promedio del terreno. Las notas de la línea se deberían ver algo así:

2, L, CE, L, D+//

– Segundos Comentarios

Luego de la descripción de la línea, los jueces marcan dos slash // antes de comenzar a describir la línea en detalle.

Los jueces anotarán cada acción que haga que el puntaje suba o baje en vivo mientras evalúan, utilizando un orden cronológico.

Cuando se trata de evaluar saltos, en lugar de contabilizar el número de saltos y luego llamarlos “salto1, salto2, ...”, en lo posible se debe intentar nombrar el salto con el nombre del atleta que lo utiliza primero durante el día o su nombre común (como sucede con el Hollywood Cliff de Bec des Rosses en Verbier).

Luego, una buena forma de descomponer los momentos de un salto es la siguiente:

J1, 5, 360+, BS1 //

Donde **J1** es el salto 1, **5** es el tamaño del aire saltado en metros, **360+** es un 360 con estilo y **BS1** es para notar que el atleta tuvo un pequeño golpe de espalda en aterrizaje (ver Bonificaciones para una lista detallada)

Jdrew, 8, G, OK // Jdrew, trans //

Ejemplo a la Izquierda: Donde **Jdrew** es el nombre del salto que Drew Tabke utilizó primero en un evento anterior, **8** es el tamaño del salto del atleta, **G** es un grab pero sin estilo, que tiene menos puntaje que no grab con estilo, como un shifty o grab con estilo. **OK** es un aterrizaje limpio, sin incidentes.

Ejemplo a la derecha: Donde el atleta toma el salto de Drew desde el lado o como una transferencia **trans**.

J, 5 / 6 / 8, G / - / OK, OK / BS1 / OK //

Donde J se compone de tres saltos al mirar el detalle de la nota. **5/6/8** son el tamaño de los

tres saltos. **G/-/OK** es para un grab en el primer salto, una pequeña pérdida de control en el segundo y nada especial en el tercer salto, y luego, **OK/BS1/OK** resume los tres aterrizajes donde el 1 y 3 fueron limpios y el segundo tuvo un pequeño golpe de espalda (**Back Seat Stage1**)

Cada acción o grupo de acciones debe estar separada de un slash / para facilitar su revisión más tarde.

Cuando un atleta se acerca a un salto con gran velocidad, salta de forma perfecta con un grab y un aterrizaje limpio y justo al aterrizar realiza un corte sobre una formación de viento (windlip), se debe considerar todo esto como una sola acción, de esta forma los jueces pueden bonificar esta acción con más puntaje debido a la evidente mayor dificultad técnica. Así es como se debería ver:

J, S+, G, OK, Slash //

Los jueces del FWT han desarrollado una manera precisa de describir una corrida. Cada juez debe aprender este método para lograr que los jueces centrales puedan entender sus notas.

Revisemos una línea imaginaria, aquí está la versión en palabras completas:

Partida 2, línea general: Se fue a la izquierda, luego salió por el Couloir Central, luego a la izquierda nuevamente. La línea en general fue buena. Justo bajo el punto de partida, realizó un salto pequeño de 2 metros con un grab y aterrizaje limpio, mantuvo la velocidad para entrar a una sección muy rocosa y técnica. Se detuvo por 4 segundos antes de realizar el segundo salto que fue de 8 metros, perdió un poco el control en el aire y aterrizó en el Couloir Central con un stage2 butt check. Le tomó 20 metros recuperarse del aterrizaje. Luego, realizó un traverse hacia la izquierda para entrar a la última parte de la avenida. Mientras realizaba el traverse perdió velocidad, perdió el ritmo haciendo un poco de deslizamiento lateral (side slipping) durante 3 segundos. Después de esto realizó un gran salto de 15 metros con un 360 con estilo y un pequeño golpe de espalda en el aterrizaje (stage 1 back seat). Al final de la corrida, el atleta pasó por alto una característica obvia del terreno que afecta negativamente el puntaje de la línea.

Ahora la manera en que un juez del FWT anotaría esta línea utilizando el método descrito:

2, L, CE, L, D+ // J1:2,g,+ / S++ / S-4'' / J2:8,-,BS2 in Cent Coul / C-- / trav S- / Slide3'' / J3:15,360+, BS1 / L-

- GLOSARIO DE PUNTUACION

AIRE & ESTILO / AIR& STYLE

Nombres de saltos / Jump naming

J1	Salto numero 1
J Holy	Salto en Hollywood cliff (nombre común)

Tamaño del salto / Jump size

3, 4, 15	Se refiere al tamaño del salto, no sólo al tamaño del acantilado
-----------------	--

En el vuelo / In the Air

G	Grab
+	Con estilo (buede ser un salto sin grab como un shifty)
-	Pérdida de control en el vuelo, brazos aleteando
--	Gran pérdida de control en el vuelo, y sin una posición de aterrizaje al tocar la nieve
Trans	Transfer, salto tomado desde el lado o con un aterrizaje hacia el lado
BF	Back Flip
360	Trescientos Sesenta grados
360 b / f	Para Snowboard, 360 de frente o de espalda
360 l / r	Para Ski, 360 hacia la izquierda o derecha
360 cork	Flat spin 360
CAB	Half Cab (comenzar en switch y luego un 180 para aterrizar en posición normal)

Aterrizaje / Landing

BS1	Back Seat stage 1 – Golpe de Espalda
BS2	Back Slap stage 2 –
BS3	Back Slap stage 3
BC	Butt Check – Golpe de Trasero
Hip	Hip Check – Golpe de Cadera
LB	Lucky Bounce (el atleta cae con la espalda pero rebota a la posición normal)
BH	Bomb Hole
CRASH	Crash - Caída
CRASH1,2,3	Crash with one, two or three cartwheels – Caída con una dos o tres vueltas completas
OK	Aterrizaje limpio, nada que puntuar.

CONTROL

C+	Good Control – Buen control
C++	Very good Control – Muy buen control

C- -	Big Control issue – Gran Pérdida de control
C-	Control Issue – Pérdida de control
HD	Hand Drag – Arrastre de mano
FLC	Full Loss of Control – Pérdida total de control
CW	Cart Wheel – Vuelta completa
FP	Face Plant – De cara al suelo

LINEA / LINE

1, 2, 3	Punto de partida
L	Left - Izquierda
R	Right- Derecha
CE	Center (Fall line) – Centro / Línea de caída
CC	Couloir Central
RC / LC	Couloir izquierdo / derecho
RR / LL	Extrema derecha o izquierda
Hike	Caminata hacia arriba en skis, o saltar hacia arriba en snowboard.
D-	Easy Line (not difficult) – Línea de baja dificultad
D o	Average Line – Línea promedio
D+	Good line (difficult line) – Buena línea
D++	Very good Line (Very difficult line) – Muy buena línea
D+++	Exceptional Line (Exceptionally difficult line) – Línea excepcionalmente
Lsk	Skipped feature (stands for Line skipped feature) – Pasó de largo alguna característica del terreno
Trav	Traversing -Traverse

TECNICA / TECHNIQUE

T- -	Very poor riding technique – Técnica muy pobre
T-	Poor riding technique – Técnica pobre
Slid 4	Deslizar de lado contado en segundos.
TG	Good turns technique – Buena técnica de giros
TP	Powerful turns – Giros en potencia/velocidad
Slash	Slash turns - Corte
SW	Riding Switch stance / fakie – Andar en switch

FLUIDEZ / FLUIDITY

S- -	Very slow section – Velocidad muy baja
S-	Slow section – Velocidad baja
S+	Fast section – Velocidad alta
S+ +	Superfast section / Very high speed -Velocidad muy alta
ST 4	Stop of 4', counted by second – Detención de 4 segundos

Hes	Hesitation – Indescisión / Duda
-----	---------------------------------

- ACCIONES DE BONIFICACION & PENALIZACION

- Reducciones de puntaje, cómo contabilizarlas.

Para los saltos, los jueces deben mirar la acción completa. El atleta: ¿logró sumar o restar puntos luego de sumar todas las bonificaciones y restar las penalizaciones?. Otras penalizaciones deben ser contabilizadas en vivo mientras se mira la corrida.

- Puntaje Máximo

NOTA: Solo las reducciones de puntaje por caídas (Control, Aire&Estilo) son contabilizadas en la regla del puntaje máximo.

Un atleta que pierde puntos por Fluidez, Control, Línea o Técnica puede todavía lograr el puntaje máximo de 100 si es que éste puntaje es necesario para que quede primero en el ranking.

Pero si un atleta pierde un total de 25 puntos en un salto, o pierde 20 puntos por darse una vuelta completa, su puntaje máximo será de 75 y 80 puntos respectivamente aún cuando haga una corrida excepcional en el resto de la línea.

- Reducciones & Bonificaciones

Puntos Negativos

DENOMINACION	ABREVIACION	CRITERIO	DETALLE	PTS
Back Seat Stage 1 Hand drag/ body drag (SNB)	BS1	Air&Style	El atleta aterriza comprimido o tocando la nieve con el trasero	-5 to -10
Backslap Stage 2 Butt check (SNB)	BS2	Air&Style	Durante el aterrizaje, el atleta toca la nieve con su espalda y recupera el control por sus propios medios	-10 to -15
Backslap Stage 3 Full Butt check (SNB)	BS3	Air&Style	Durante el aterrizaje, el atleta toca profundamente la nieve con su espalda y recupera en control con ayuda de la nieve alrededor	-15 to -20
Hip Check	Hip	Air&Style	Igual que un Stage 3 Back slap	-15 to -20
Lucky Bounce	LB	Air&Style	Igual que un Stage 3 Back slap	-15 to -20
Loss of control in the air	- --	Air&Style	Brazos aleteando o cuerpo estirado	- 1 to - 5
Crash	CRASH	Air&Style	Caída durante el aterrizaje (de cabeza, de lado, etc.)	- 30
Crash + additional cartwheel	CRASH 1, 2, 3	Air&Style	La primera vuelta completa se contabiliza dentro de los primeros 30 puntos de la caída, vueltas completas adicionales serán penalizadas adicionalmente	- 10 to -15
Bomb Hole (Crash)	BH	Air&Style	El atleta crea un orificio en la nieve durante el aterrizaje y queda atrapado en éste. (→ se agrega reducción de puntaje por cada segundo detenido)	- 30
Bomb Hole (Deep powder)	BH	Air&Style	El atleta podría haber aterrizado limpiamente, pero las condiciones de nieve profunda lo dejaron enterrado al aterrizar (→ se agrega reducción de puntaje por cada segundo detenido)	- 10
Stops	ST....	Fluidity	Detención completa, se reduce 1 punto por cada segundo	- 1 / sec

			detenido	
Hesitation	Hes	Fluidity	Baja velocidad o indesciocioón al enfretar un salto o una entrada a un couloir.	-1 to -3
Hip Check	Hip	Control	El atleta pierde el agarre del canto y se golpea de lado con la cadera o el trasero	-3 to -10
Loss of control while riding	C- C- -	Control	Las puntas de los skis/snowboard se entierran en la nieve o se tropieza con una roca escondida	-1 to -5
Full Loss of Control	FLC	Control	El atleta no se cae pero pierde completamente el control. La penalización depende de el tiempo que el atleta se toma para recuperarse junto con el lugar donde ocurrió (no fall zone)	-3 to -10
Face plant	FP	Control	Capida simple, el cuerpo completo entra en contacto con la nieve	- 5 to -15
Cart Wheel	CW	Control	Vuelta completa, reducción por cada vez que cae de cabeza	- 15 to 20
Hand Drag	HD	Control	La mano toca o se entierra en la nieve	-1 to -2
Sliding	Slid	Technique	Deslizar lateralmente en lugar de esquiar la línea de salida medido en segundos	- 1 / sec
Hiking up	Hike	Line	Caminar hacia arriba en skis o saltar hacia arriba en snowboard	- 1 / sec
Skipped feature	Skip	Line	El atleta pasa por alto una característica obvia del terreno dentro de la línea seleccionada	- 5 to - 10

Puntos Positivos

DENOMINACION	ABREVIACION	CRITERIO	DETALLE	PTS
Style / grab in the air	+	Air&Style	Grabs o posturas con estilo durante el vuelo	+1 to +3
180 or Half-cab (switch 180)	180 / CAB	Air&Style	Dependiendo del tamaño del salto	+2 to +5
Switch riding	SW	Technique	Mantener la velocidad cuando se anda en switch	+2 to +5
360 / Backflip	360 / BF	Air&Style	Vuelta completa en el aire	+6 to +12
Side flips / Cork	Cork	Air&Style	Se considera un 360 pero si es con estilo con un grab por ejemplo, suma puntos adicionales	+6 to +12
720 / Double Backflip		Air&Style	Vuelta completa doble en el aire	+10 to +20
Superfast section	S++	Fluidity	Mucha velocidad o derecho hacia abajo en una sección técnica o estrecha	+2 to +20
Power turns	TP	Technique	Giros en velocidad/potencia durante una sección de mucha inclinación	+1 to +2
Slashes	Slash	Technique	Giros con cortes en formaciones de viento	+1 to +2

- PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACION

- Evaluando la cara

Cada competencia es diferente. Algunas ofrecen la posibilidad de relacionar tres saltos de 10 metros cada uno, mientras que otras solo proporcionan una sola característica dentro de toda la cara. El valor de la segunda característica será más alto que la misma característica dentro del grupo del primer ejemplo.

Los jueces deben acordar un valor para cada característica obvia de la cara antes de la competición.

La medición se realiza tomando en cuenta todos los aspectos (calidad de la nieve, visibilidad, etc).

El valor de una característica es pensando en un salto clásico a velocidad normal. El puntaje final se va a incrementar por velocidades altas, trucos y trucos con estilo.

- Fijando puntajes máximos

Los jueces deben verificar la cara, analizar líneas posibles e imaginar que podría ser una línea fácil, promedio y difícil.

Deben ser informados sobre las condiciones de nieve para saber si habrá deslizamientos notorios (heavy sluff), powder perfecto, nieve cartón, hielo o condiciones de rocas en el terreno.

Se utilizarán abridores de corridas para calibrar la puntuación del día.

El juez central se asegurará de que todos los jueces estén de acuerdo en la primera línea difícil, fácil y promedio, se puede discutir sobre este punto si no hay un acuerdo aparente. Todo el resto de las corridas de ese día van a ser evaluadas de acuerdo a esta primera calibración.

- Un minuto para evaluar

En la mayoría de los casos, los jueces tendrán al rededor de 1 minuto para para entregar el puntaje final. Esto puede ser mucho tiempo si todos los jueces están de acuerdo pero muy corto si se necesitan realizar correcciones. El juez central tiene un rol clave para intervenir solo cuando sea necesario, con confianza y argumentos sólidos para evitar la pérdida de tiempo.

0-10 Segundos: Los primeros 10 segundos normalmente se utilizan para decidir a que tipo de puntaje se está apuntando (40 a 50, o 60 a 70). Se solicita a los jueces que apunten su laíz dentro de la escala de puntaje que van a entregar. El juez central rápidamente verifica que los jueces estén en un acuerdo sobre el puntaje de la corrida que vieron.

Si todos están de acuerdo, el juez central dirá "OK Jueces" (OK Judge), luego todos los jueces pueden pasar a llenar los controles y el área de comentarios, sabiendo que la impresión general es similar a lo que el resto de los jueces están pensando.

Si dos jueces están en puntajes similares y uno difiere, el juez central le puede solicitar a éste juez que vuelva a evaluar el puntaje. Si la propia opinion del juez central es similar a la de los dos jueces con putnajes similares, el juez central le puede solicitar al tercer juez que cambie su puntuación para dejarla más cerca a las otras. Por el contrario, si la propia opinión del juez central está más inclinada a la puntuación del tercer juez, el juez principal tiene la facultad de dejarlo como está o abrir una discusión con los tres jueces para evaluar la corrida.

11 – 55 Segundos: Los jueces completan el área de comentarios, luego compara la corrida con otros puntajes similares y finalmente anota su puntaje final tanto con la línea de puntaje (scoring line) como en el cuadro de puntaje (score box).

55-60 Segundos: El juez central comunica el puntaje al administrador de la competencia.

- Validación

Al final de la competencia, los jueces tendrán un resultado final y ranking. Estos tendrán 20 minutos para validar estos resultados y de haber alguno, están facultados para corregir errores obvios en la puntuación. Este no es el momento para discutir si un atleta debería haber quedado 5to o 6to, pero para verificar que alguien que debería haber quedado 5to terminó, por algún motivo, en el lugar 13.

En el caso de que los jueces no puedan lograr un acuerdo, el juez central tendrá la decisión final sobre el resultado.

En el Tour FWT, si se está evaluando en vivo, los puntajes no pueden ser revisados luego de la competencia, los puntajes en vivo son los puntajes finales.

Si los jueces no pueden conseguir un acuerdo sobre una puntuación mientras se evalúa en vivo, van a mantener sus puntuaciones hasta que se pueda revisar la corrida cuando la competencia esté en pausa (por pérdida de equipo o lesión) o al final de la competencia para entregar el resultado final.

Junto con el director de la competencia, el juez central debe firmar y validar la lista con los resultados finales.

- Equipo para visualizar

Los jueces utilizan binoculares, una pantalla de TV o sus propios ojos para evaluar. Es importante que todos los jueces utilicen el mismo sistema para evitar conflictos. Si un juez utiliza binoculares, todos deberían tener acceso al mismo tipo de equipo.

- Casos especiales

NO FALL ZONE

Los jueces deben prestar atención especial a los lugares donde pueden ocurrir caídas. Si un atleta realiza un error en un lugar donde está poniendo en riesgo su vida por exposición, éste debe ser penalizado severamente. Los atletas deben entender que no deben tomar riesgos innecesarios en lugares muy expuestos.

STOP LANDINGS

En algunas ocasiones los atletas van a decidir aterrizar de tal manera que pueden detenerse justo después de aterrizar porque no hay más espacio hacia abajo del aterrizaje. ¿Es esto una caída? El juez debe ser capaz de preguntarse a si mismo: ¿Lo hizo a propósito? - ¿Existe alguna otra manera de resolver la sección sin detenerse por completo?. Para determinar si se va a penalizar o no.

JUMP LANDINGS

Esto siempre será la parte más difícil de evaluar. ¿Como podemos evaluar los aterrizajes de una manera justa pero sin comprometer la progresión del deporte, y al mismo tiempo, sin entregar bonificaciones a los atletas que estén corriendo riesgos pero no aterrizando limpiamente?

Es importante que los atletas tengan la sensación de que el riesgo sólo paga cuando se realiza de forma exitosa cuando miren sus puntajes. Pero todas las caídas no deberían tener las mismas consecuencias traducidas en puntos.

Para lograr evaluar los aterrizajes de una manera justa, se entregan algunos consejos que los jueces deben tener en consideración cuando penalicen una caída durante el aterrizaje:

El atleta: ¿Había perdido el control antes de aterrizar o fue sólo al momento de tocar la nieve que lo perdió?

¿Se perdió fluidez en la línea?

¿Pudo el atleta recuperarse de forma rápida o necesitó 50 metros para recuperar el control?

¿El atleta se dio vueltas completas antes de recuperarse? ¿Cuántas veces?
¿Hubo algún otro atleta que lograra completar ese salto sin problemas?
El aterrizaje: ¿Fue bueno considerando las condiciones de nieve, altura y el truco agregado?

- EL ROL DE LOS JUECES Y EL JUEZ CENTRAL

- **Consistencia**

La parte más importante de la calidad de un juez es la habilidad de mantenerse concentrado por muchas horas, para así otorgar las mismas posibilidades a cada atleta y mantener un nivel consistente de puntuación.

El juez central debe revisar que todos los jueces estén trabajando de forma separada y no comparando puntajes.

Si un juez se pierde una acción dentro de una corrida, por perder de vista al atleta por unos segundos con los binoculares, por ejemplo, está facultado para preguntar al juez central que acción perdió de vista.

- **Fluidez del evento**

El juez central debe mantener la competencia en movimiento y apurar a los jueces lentos.

- **Escala**

Es la función del juez central asegurarse que los jueces estén utilizando la escala completa, especialmente cuando se entreguen los puntajes máximo y mínimo.

El juez central se asegura de que se mantenga coherencia en la evaluación de cada corrida.

- **Reunión antes de la competencia**

Los jueces deben llegar a la competencia al menos un día antes de que comience. Luego de la reunión con el juez central y los organizadores, visitarán el lugar de la competición, la carpa de los jueces, estudiarán la cara y se informarán acerca de las condiciones de la nieve. En las competencias del FWT también es obligatorio que por lo menos el juez central se encuentre presente en la carpa de los jueces cuando el guía principal esquíe la cara un día antes de la competencia. Cuando sea posible, el juez central debería pedir una corrida para él o uno de los jueces para tener una idea clara de las condiciones del terreno.

Los jueces deben estar presentes en la reunión de los atletas el día antes de la competencia para presentarse.

- **Reunión después de la competencia**

El juez central organizará una reunión después con su equipo de la competencia para revisar puntos donde se pueda mejorar.

El juez principal y los jueces deben estar a disposición de responder preguntas por parte de los atletas.

El juez principal debe estar disponible para los medios de comunicación para explicar el

sistema de puntuación y comentar sobre las puntuaciones.

El juez central debe enviar un resumen breve de la evaluación de la competencia y comentarios sobre la puntuación al delegado técnico de la administración del FWT, que va a ayudar al sistema de puntuación.

- Tiempo

Aunque la velocidad es un aspecto importante dentro de una corrida, no va a existir un tiempo mínimo para completar la corrida para recibir cierto puntaje.

Las corridas serán cronometradas y su indicador será anotado en el área de comentarios de Fluidez, sin embargo, el tiempo solo debería ser utilizado como un indicador o para separar puntajes de dos corridas en exactamente la misma línea.

- NS, DNF, DNS y DQ

NS: Un atleta que pierde un ski durante su corrida recibirá un **NS** (no score) en la lista final del ranking.

Un snowboarder que libera una o ambas piernas durante una corrida, será calificado con un NS.

Si al final de la línea o alguna sección requiere que un snowboarder tenga que patear (liberar una pierna) para lograr llegar, los atletas en snowboard no serán penalizados con NS.

Todos los atletas que obtengan un puntaje NS serán calificados en el último lugar del ranking, pero obtendrán los puntos del último atleta.

En un evento con 20 atletas, donde 4 perdieron skis o no finalizaron la línea, estos 4 atletas estarán en el lugar 20 del ranking y obtendrán los puntos correspondientes al lugar 20.

NOTA: Los atletas que pierdan un ski o liberen una pierna, deberán completar su línea por la ruta más directa a la salida de la avenida. No está permitido que sigan intentando su línea original con saltos que puedan arriesgar una nueva caída y atrasar el evento innecesariamente.

DNF: Un atleta que no pudo terminar su línea por lesión, o que utiliza terreno fuera de los límites establecidos, recibirá un DNF (did not finish) y quedará en el final del ranking, recibiendo los puntos correspondientes a ese puesto en el ranking, tal como sucede con NS.

En un evento con 20 atletas, donde 4 perdieron skis o no finalizaron la línea, estos 4 atletas estarán en el lugar 20 del ranking y obtendrán los puntos correspondientes al lugar 20.

DNS: Un atleta que clasificó a la competencia pero no se presenta en el punto de partida, o se presenta sin todo el equipo obligatorio, recibirá un DNS (Did not start) en el ranking final. Obtendrá el puntaje correspondiente al último lugar del ranking, igual que en los casos de NS y DNF.

DQ: Si un atleta es descalificado, (una falta mayor como esquiar la cara antes de la competencia, o tener un comportamiento inapropiado) será rankeado en el último lugar, después de todo, todos los NS, DNF y DNS están expuestos a sanciones por múltiple

eventos.

Se debe obtener un puntaje para estar en el podio. En el caso de que menos de 3 atletas obtengan puntaje, se puede tener un podio con sólo uno o dos atletas. Si todos los atletas pierden equipo en sus corridas, no habrá un ganador. Todos los atletas obtendrían el puntaje de la última posición del ranking. Por ejemplo, en una competencia de 7 atletas, donde todos perdieron equipo, todos obtienen el 7mo lugar en el ranking.