



Federación Argentina
de Ski y Andinismo

REGLAMENTO SNOWBOARD SLOPESTYLE

Para organizar una competencia se requiere el siguiente equipo de trabajo el cual deberá estar intercomunicado con VHF.

JURADO DE LA COMPETENCIA:

- Delegado Técnico
- Jefe de la Competencia
- Juez Principal

JUECES:

- Juez principal
- Jueces x 3
- Secretaria

SHAPERS:

- Shaper principal
- Equipo de 4 shapers mínimo.

SEGURIDAD:

Patrulleros minimo 2

VEEDORES:

1 por modulo o sección no visible por los jueces.

LA COMPETICION DE SLOPESTYLE:

La competición se llevará a cabo en un circuito cerrado con una gran variedad de saltos, barandillas, cajones, big-air, etc, con dos o más líneas las cuales los competidores pueden elegir.

DATOS TECNICOS:

- Desnivel..... min. 80,0 m
- Inclinación, media.....12,0 ° o más
- Ancho de pista..... 30,0 m
- Tipos de modulo(saltos, rails, box,etc)..... 2 mínimo
- Secciones4 mínimo
- Cantidad minima de saltos por sección..... 2
- Cantidad min de niveles por sección de saltos..... 2

Características del Largador: (espacio plano en el inicio del circuito para alojar competidores)

- Longitud10,0 m
- Ancho20,0 m
- Ancho de Drop-in12,0 m + / - 4,0 m
- Largo de Drop-inmin 6,0 m

Características de la llegada: de acuerdo a la longitud de la construcción y la velocidad del ultimo modulo

- Ancho del área de llegada..... min. 30,0 m

Características generales del circuito:

La inclinación promedio de la pendiente debe ser de aproximadamente 12 grados. La pendiente debe ser regular, sin variaciones marcadas de la inclinación.

Descripción del circuito de Slopestyle:

- El circuito deberá contar con una variedad de modulos (saltos tabletop, cajones o funbox, quarter pipes, saltos, rails y otros obstáculos) Tendrá 4 diferentes secciones, con dos módulos en cada sección. Se juzgaran 4 modulos en total.
- El circuito no debe favorecer a los competidores regular o goofy.
- La distancia entre las características debería permitir una suave transición y buena performance.
- El circuito en general debe ser diseñado de tal manera que permita el uso tanto por hombres y mujeres y niños.
- El circuito ideal Slopestyle debe ser técnicamente difícil, con una amplia variedad y equilibrio de características en diversas combinaciones.
- El circuito de slopestyle no debe presentar obtaculos que generen peligros a los competidores.

Inicio y zona de meta:

La zona de salida debe ser plana y lo suficientemente amplia para que los competidores se preparen para la competencia y para los entrenadores, el personal y los equipos de los medios de comunicación. El área de llegada debe ser lo suficientemente ancha para proporcionar a los competidores una finalización segura de su pasada. Todo el circuito debe ser visible desde la zona de meta.

Excepciones:

Las excepciones pueden ser hechas para eventos bajo techo, en la ciudad o con falta de nieve. Serán evaluadas por el DT o por el comité de FASA.

SEGURIDAD:

- La seguridad siempre debe ser la prioridad.
- Debe haber un mínimo de 2 miembros del personal de ayuda y rescate en la zona de largada en todo momento durante la práctica y la competencia.
- Los elementos peligrosos deberán estar protegidos con redes.
- Los carteles no podrán ser de caño, ni puestos en lugares peligrosos.

- Las rampas deberán tener indicadores de viento.
 - Las barandas y módulos no deben tener protuberancias peligrosas o patas peligrosas.
 - En caso de hielo o falta de nieve evaluar la situación con el DT.
 - Cascos: El uso de casco es obligatorio en todas las competencias.
 - Se recomienda el uso de protecciones.
 - Esta prohibido el uso de cámaras personales tipo GO-PRO.
- PECHERAS: Las pecheras son distribuidas por el Comité Organizador. Todos los dorsales deben ser usados en la posición adecuada en todas las sesiones en lo que a la competencia se refiere. (inspección, formación, calificación, final y entrega de premios).
- El logo de la federación andina de esquí y andinismo FASA tiene que aparecer en las pecheras.

EJECUCION DEL SLOPESTYLE:

Inspección:

- Los competidores están autorizados a inspeccionar el circuito deslizando hacia abajo (sin pasar por los módulos).
- Los tiempos de inspección son a discreción del DT y Jurado de la competencia.
- Los competidores deberán llevar sus dorsales y cascos en todo momento durante la inspección, los entrenamientos y la competencia.

Entrenamientos:

- Recomendamos 1 día de entrenamientos previo a la competición.
- Por lo menos una (1) pasada de entrenamiento es obligatoria antes de la competición real.
- Tiempo de entrenamiento será de una duración que permite a todos los competidores hacer al menos dos (2) pasadas a través del circuito.
- (en determinadas circunstancias, el DT y Jurado de Competición podrá decidir otras posibilidades).

Clasificación:

- 2 bajadas de clasificación.
- Se utiliza la mejor.
- Los resultados oficiales de las 2 bajadas de clasificación determinarán los competidores clasificados para la final.
- En caso de empate se utiliza el segundo puntaje.
- En caso de suspensión del evento los resultados de la clasificación valen como final. (DT determina si los puntos FASA se otorgan al evento)

Finales:

- 2 pasadas de FINAL.
- Se utiliza la mejor pasada. NO SE PROMEDIA.
- En caso de empate utilizar ambas.
- En caso de poder realizar una sola pasada vale esa.
- En caso de empate utilizar mejor clasificación.

FORMATOS:

-El formato de competición se puede alternar entre el formato de Heats y el formato simple. La decisión es tomada por el Jurado y deberá ser anunciada en la reunión de capitanes de equipo.

-Si un competidor abandona (después de que el juez principal ha decidido que los jueces están listos y el Juez da al competidor una señal para empezar) la pasada contará y será juzgado como tal (incluso si el competidor se detiene antes del primer modulo - no será permitido un re-arranque o relargada.

LUGAR DE ATLETAS:

- Espacio optimo y seguro para uso de los atletas con pechera y entrenadores.
- Cerrado con redes.
- Incluir punto de hidratación.
- incluir planilla de puntajes.

LUGAR DE JUECES:

- El tamaño mínimo de la zona de jueces debe ser de 5 metros por 2,5 metros.
- El area de visualización de los Jueces debe construirse a fin de proporcionar un amplio espacio para ver a los atletas.
- El lugar para los Jueces necesita ser elevado para dar la mejor vista posible de la competencia. Si esto no es posible, un segundo lugar para jueces tendrá que ser construido y el equipo de jueces deben ser incrementado con el fin de ver todo el circuito.
- Incluir veedores en caso de no ver todo el circuito.

MEGAFONIA Y MUSICA:

Se utilizará música en los eventos de Slopestyle. El sistema de sonido para ser utilizado debe ser de gran alcance y en función de la duración del circuito debe ser posible que los competidores puedan escuchar la música de forma clara y sin distorsión desde cualquier parte del circuito.

- El Jefe de Sonido es responsable de la música adecuada.
- El sonido deberá cortarse para dar anuncios a los competidores.

JUZGAMIENTO DE SLOPESTYLE:

EQUIPO:

- juez principal (fiscaliza, evalua, y debate resultados)
- jueces (juzgan la competición y pasan resultados a secretaria)
- Secretaria (Promedios, maneja compu, arma mails resultados).

Número de jueces: Tres (3) a seis (6)

- Los jueces deberán evaluar de forma independiente a los competidores.
- Si hay 6 jueces de juzgamiento, las puntuaciones altas y bajas serán descartadas y las puntuaciones restantes seran contadas.
- Si hay 3-5 jueces de juzgamiento, todas las puntuaciones se cuentan.
- En el caso en que se requieren dos stands (pueden aumentar a seis (6), tres (3) en cada stand más el juez principal.
- El total de las puntuaciones de cada jurado estará promediado para dar la puntuación final del competidor.

Impresión general:

-Todos los jueces juzgaran la pasada mediante la evaluación de las maniobras de principio a fin, con una impresión global.

-Los jueces evalúan la naturaleza precisa de la pasada en relación con las maniobras intentadas, tanto individualmente como en una secuencia.

La composición general de la pasada es muy importante ya que los jueces evalúan la secuencias de trucos, la cantidad de riesgo en la rutina, y cómo el rider utiliza el circuito.

-Los jueces toman caídas, errores y paradas en consideración y podrán deducir hasta un 20% de los puntos de la pasada.

-Los jueces deben tener un buen conocimiento de los trucos.

Tener consideración en las siguientes variables:

Amplitud:

Para Slopestyle, amplitud no sólo es saltando alto en los kickers, sino aterrizando los trucos de kickers en el "punto adecuado"(sweet spot). Tener demasiado o muy poca amplitud en kickers es peligroso y debe ser considerado por los jueces. Mostrando buena amplitud en kickers es, hacer un buen "POP" y tener una buena trayectoria en el aire, no demasiado plana. La excepción es si hace un (butter) saliendo del kicker a propósito.

Amplitud también puede ser considerada por la "energía" en los rails u otra característica en el circuito Slopestyle.

Mayor amplitud aumenta el riesgo de el truco.

Grado de dificultad:

No es más que el número de rotaciones que afecta a la dificultad.

Los jueces consideraran:

- Los despegues o aterrizajes de SWITCH
- Rotaciones de Frontside o Backside
- Salidas, en talones o en puntas
- Grabs Diferentes
- Aterrizajes ciegos
- Kickers grandes o pequeñas
- Combinaciones difíciles y la secuencia de los trucos
- Eje de rotación diferente (eje longitudinal / lateral, Eje Vertical)
- Entradas y salidas de los rails, ¿cómo? Manera easy o hardway, N^o de rotaciones, cajones fáciles o barandillas con kinks duros,
- Haciendo distintos Grabs puede cambiar la dificultad del truco.
- Marcando el truco de diferente manera puede aumentar la dificultad y también donde se agarra en la tabla y cual mano durante las diferentes rotaciones.

Ejecución:

El control se mantiene durante toda la pasada, de principio a fin.

La pasada se debe hacerse con una buena estabilidad y fluidez.

Cada truco se debe realizarse con control total.

En saltos y rotaciones diferentes, la rotación se debe hacer en una maniobra y control debería mantenerse, demostrado en un movimiento único, con un ritmo de rotación igual de principio a fin. "El truco debe parecer fácil."

Si se demuestra la intención de un grab, este debe ser en la tabla y no en cualquier otro lugar. (Bota, Fijación, etc ...) hacer grabs es muy importante en todo tipo de maniobras y un grab débil o corto influirá en la puntuación radicalmente.

Variedad:

Cuando el atleta realiza la pasada, la variedad debe ser un factor clave.

Mezclando trucos diferentes en una buena pasada.

Rotando de diferentes maneras:

Backside / Frontside, derecha / izquierda, Longitudinal / Eje Lateral, despegues y aterrizajes deben ser una combinación de switch y normal.

Agarrando la tabla en diferentes lugares y rotando para diferentes lados.

Progresión:

Para tener progresión en los criterios de juzgamiento, impulsamos el deporte para arriba.

Trate de hacer trucos que nadie más está haciendo.

Consideración

Para que un juez "sepa" qué trucos y combos son difíciles, los jueces deben tener una comunicación con los atletas y entrenadores para ver su opinión. La dificultad es muy individual y atletas, jueces y entrenadores pueden estar en desacuerdo uno con el otro cuando se habla de escalas de dificultad. Este punto deberá ser discutido con los entrenadores en las reuniones oficiales de los entrenadores durante la temporada. No en cada competencia. Sin embargo, los jueces deben tener una opinión clara al trabajar en una competencia, que es lo fácil y lo difícil.

Hacer grabs también puede cambiar el grado de dificultad del truco. Marcando el grab puede aumentar la dificultad y también donde se agarra en la tabla y cual mano durante las diferentes rotaciones.

SISTEMA DE PUNTOS:

-Cada juez debe utilizar un sistema de 0 a 100 puntos, por ejemplo, 2, 6, 87, 93 etc

-Cada juez puede dar un máximo de 100 puntos para cada competidor.

-La puntuaciones de los jueces serán promediadas para cada pasada del competidor.

Deducciones de puntos:

1 - 5

Pequeño error como: cuerpo inestable durante los aterrizajes, posible tacto de la mano con la nieve, usar las manos para estabilizarse y otras inestabilidades.

6 - 15

Errores medianos como: se da vuelta al aterrizar, baja las manos a la nieve, el contacto del cuerpo con la nieve. (pero sigue andando)

16 - 20

Errores graves como: toca la nieve fuertemente con el cuerpo y las manos,

caídas, caídas completas.

-La deducción de los Jueces se toma de el puntaje que habría sido dado con un aterrizaje completado correctamente en los trucos.

Por ejemplo, un competidor, considerado que no está bajo control puede ser otorgado 45 puntos por un juez en su pasada y recibir una deducción de 20 puntos por una falta de aterrizaje grave, dando así al competidor una puntuación de 25.

Criterios Generales

Las discusiones entre los jueces sobre las puntuaciones de los competidores deben ser mínimas a menos que sea iniciada por el Juez Principal.

- Ningún competidor, representante del equipo o espectador podrá acercarse a los Jueces y hablar con los jueces durante toda la competición.
- Cualquier protesta o problema derivado de la decisión del jurado serán tratados por el Juez Principal y el jurado de la competencia al termino de cada etapa, clasificación o finales.
- No se aceptaran videos como evidencia en las protestas.

OTROS:

INSCRIPCION:

La inscripción deberá contemplar, pase, almuerzo e hidratación los días del evento.

NUTRICION:

El organizador deberá incluir hidratación y almuerzo a los atletas.

RESULTADOS:

-Enviarlos 48 hs antes de la finalización del evento a FASA.

PROTESTAS:

Se harán al Jefe de jueces previo a las clasificaciones mediante el entrenador y no por los atletas.

ENTREGA DE PREMIOS:

- Se otorgaran medallas del 1ro al 3er puesto como mínimo en cada una de las categorías.
- Se podrá entregar dinero en efectivo a partir de Juveniles 2.

CATEGORIAS:

- Sera obligatorio realizar eventos para todas las categorías posibles desde cadetes 1 a juveniles.
- Opcional incluir INFANTILES y OPEN.