

**ESQUÍ ARTÍSTICO**

**REGLAS GENERALES**  
**PARA LA PUNTUACIÓN**

**MANUAL DE JUECES**

REVISADO EN SEP 03

**TEMPORADA 03/04**

## INDICE

---

### Primera Sección

---

- 6000 SALTOS ACROBÁTICOS 1
- 6001 DEFINICIÓN 1
- 6002 PUNTUACIÓN 1
- 6003 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN 1
- 6004 CRITERIOS DE ENJUICIAMIENTO 4
- 6005 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS ACROBACIAS 10
- 6006 GRADO DE DIFICULTAD - TABLA DE MULTIPLICADORES 12
- 6007 RNS/DNS/NUEVA SALIDA 17
- 6008 DEFINICIÓN DE LOS DISTINTOS SALTOS 18
- 6009 DESEMPATES 18
- 6010 ENTRENAMIENTO DE SALTOS 19

---

### Segunda Sección

---

- 6100 ACRO-SKI 19
- 6101 DEFINICIÓN 19
- 6102 PUNTUACIÓN 19
- 6103 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN 20
- 6104 CRITERIOS DE ENJUICIAMIENTO 22
- 6105 DESCRIPCIONES GENERALES DE LAS MANIOBRAS DE ESQUÍ ACROBÁTICO 31

|             |                                                     |    |
|-------------|-----------------------------------------------------|----|
| <b>6150</b> | <b>NUEVO ESTILO</b> .....                           | 37 |
| <b>6151</b> | <b>PUNTUACION DE JUECES</b> .....                   | 37 |
| <b>6152</b> | <b>HALFPIPE</b> .....                               | 37 |
| <b>6153</b> | <b>PROCEDIMIENTO DE PUNTUACION</b> .....            | 39 |
| <b>6154</b> | <b>CRITERIOS DE VALORACIÓN DE JUECES</b> .....      | 40 |
| <b>6155</b> | <b>ACROBACIAS SINCRONIZADAS (SYNCHRO AIR)</b> ..... | 43 |

---

### **Tercera Sección**

---

|             |                                                |    |
|-------------|------------------------------------------------|----|
| <b>6200</b> | <b><u>BACHES</u></b> 44                        |    |
| <b>6201</b> | <b>DEFINICIÓN</b> 44                           |    |
| <b>6202</b> | <b>PUNTUACIÓN</b> 44                           |    |
| <b>6203</b> | <b>PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN</b> 44         |    |
| <b>6204</b> | <b>CRITERIOS DE VALORACIÓN DE JUECES</b> ..... | 46 |
| <b>6205</b> | <b>PROCEDIMIENTOS ESPECIALES: BACHES</b> 57    |    |

---

### **Cuarta Sección**

---

|             |                                                             |  |
|-------------|-------------------------------------------------------------|--|
| <b>6300</b> | <b><u>BACHES EN PARALELO</u></b> 58                         |  |
| <b>6301</b> | <b>DEFINICIÓN</b> 58                                        |  |
| <b>6302</b> | <b>PAREJAS</b> 58                                           |  |
| <b>6303</b> | <b>PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN</b> 58                      |  |
| <b>6304</b> | <b>VALORACIÓN DE JUECES, FORMATO DE BACHES PARALELOS</b> 58 |  |
| <b>6305</b> | <b>PROCEDIMIENTOS ESPECIALES: BACHES</b> 62                 |  |



---

## Primera Sección

---

### 6000 SALTOS ACROBÁTICOS

#### 6001 DEFINICIÓN

La competición acrobática se compone de dos (2) saltos acrobáticos distintos desde un salto preparado, con énfasis en el despegue, la altura y la distancia (denominados "aire"), estilo correcto, ejecución y precisión del movimiento (denominados "forma") y aterrizaje. Ver Regla 3060.2.3 relacionada con las Semi-Finales y las Finales.

#### 6002 PUNTUACIÓN

El esquí acrobático del competidor se evaluará sobre tres componentes básicos del modo siguiente:

6002.1 Aire; que constituye el 20% del resultado 0.0 - 2.0

6002.2 Forma; que constituye el 50% del resultado 0.0 - 5.0

6002.3 Aterrizaje; que constituye el 30% del resultado 0.0 - 3.0

#### 6003 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

##### 6003.1 Sistema de Puntuación Partida (7 Jueces). Formato de Enjuiciamiento

Los Jueces evaluarán la actuación del competidor usando un sistema de división de puntos del modo siguiente:

###### 6003.1.1 Jueces de Aire y Forma

Cinco Jueces evaluarán independientemente la actuación del competidor basándose en los Criterios sobre el Aire y la Forma, tal como define el art. 6004.1 y 6004.2, respectivamente. Las puntuaciones altas y bajas serán descartadas y el resto de los tres resultados se sumarán.

### 6003.1.2 **Jueces de Aterrizaje**

Los Jueces evaluarán independientemente la actuación del competidor basándose en los Criterios, tal como define el art. 6004.3, respectivamente. La media de los dos resultados se multiplicará por 3, para obtener el resultado global del aterrizaje.

### 6003.1.3 **Puntuación Total**

La puntuación total que dictaminan los Jueces se obtiene sumando el resultado general obtenido en el aterrizaje al total de los tres resultados obtenidos en Aire y Forma. Este total se multiplica entonces por el correspondiente factor del Grado de Dificultad (DD) para determinar el resultado total para cada salto. El total se reducirá a dos decimales.

La puntuación total del competidor para ambos saltos se obtiene sumando el resultado final de cada salto.

Ejemplo:

Jueces de Aire y Forma (Máximo 7.0 puntos por Juez)

|                            | <b>J-1</b> | <b>J-2</b> | <b>J-3</b> | <b>J-4</b> | <b>J-5</b> |   |       |
|----------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|---|-------|
| Puntuación de Aire y Forma | 6.2        | 6.0        | 7.0        | 6.8        | 6.5        | = | 19.50 |

Jueces de Aterrizaje (Máx. 3.0 puntos por Juez)

|                                 | <b>J-6</b> | <b>J-7</b> |   |                  |   |                   |
|---------------------------------|------------|------------|---|------------------|---|-------------------|
| Resultado Global del aterrizaje | 2.6        | 2.8        | = | $5.4/2 \times 3$ | = | 8.10              |
| Resultado total de los Jueces   |            |            |   |                  | = | 27.60             |
| Resultado total                 |            |            |   |                  | = | $27.60 \times DD$ |

### 6003.2 **Sistema de Puntuación Partida (5 Jueces). Formato de Enjuiciamiento**

Los Jueces evaluarán el rendimiento de un competidor por medio de un sistema de división de resultados del siguiente modo:

### 6003.2.1 Jueces de Aire y Forma

Tres Jueces evaluarán independientemente la actuación del competidor basándose en los Criterios sobre el Aire y la Forma, tal como define el art. 6004.1 y 6004.2, respectivamente. Las puntuaciones altas y bajas serán descartadas y el resto de los tres resultados se sumarán.

### 6003.2.2 Jueces de Aterrizaje

Dos Jueces evaluarán independientemente la actuación del competidor basándose en los Criterios, tal como define el art. 6004.3, respectivamente. La media de los dos resultados se multiplicará por 3, para obtener el resultado global del aterrizaje.

### 6003.2.3 Puntuación Total

La puntuación total que dictaminan los Jueces se obtiene sumando el resultado general obtenido en el aterrizaje al total de los tres resultados obtenidos en Aire y Forma. Este total se multiplica entonces por el correspondiente factor del Grado de Dificultad (DD) para determinar el resultado total para cada salto. El total se reducirá a dos decimales.

La puntuación total del competidor para ambos saltos se obtiene sumando el resultado final de cada salto.

Ejemplo:

Jueces de Aire y Forma (Máximo 7.0 puntos por Juez)

|                            | <b>J-1</b> | <b>J-2</b> | <b>J-3</b> |   |       |
|----------------------------|------------|------------|------------|---|-------|
| Puntuación de Aire y Forma | 6.2        | 6.8        | 6.5        | = | 19.50 |

Jueces de Aterrizaje (Máx. 3.0 puntos por Juez)

|                                 | <b>J-4</b> | <b>J-5</b> |   |                  |            |
|---------------------------------|------------|------------|---|------------------|------------|
| Resultado Global del aterrizaje | 2.6        | 2.8        | = | $5.4/2 \times 3$ | = 8.10     |
| Resultado total de los Jueces   |            |            |   | =                | 27.60      |
| Resultado total                 |            |            |   | =                | 27.60 x DD |

**6004 CRITERIOS DE ENJUICIAMIENTO**

**6004.1 Aire (20% del Resultado) Min. = 0.0/Max. = 2.0**

El aire se evaluará basándose en el despegue, la altura y la distancia del salto del competidor. El despegue incluye una evaluación de cómo el salto se inicia. La altura y la distancia son esencialmente un producto de velocidad para el salto y la fuerza del despegue. El despegue, la altura y la distancia también se evaluarán en relación con la longitud y la pendiente del trampolín. El competidor no debe aterrizar a una distancia demasiado corta (zona de llegada) o demasiado larga (rebasando la zona de transición del trampolín).

El aire constituye el 20% del resultado (máximo 2 puntos por Juez) se dividirá en 2 partes:

10% Despegue Técnico  
10% Altura y Distancia

**6004.1.1 Técnica de Despegue Min.=0.0/Max. = 1.0**

El despegue técnico define el inicio del salto del esquiador, al extender el cuerpo en el momento preciso que abandona el "kicker". Se valora desde que el atleta entra en la zona de transición hasta que la parte posterior de los esquís salen del "kicker".

**6004.1.1.1 Buen despegue 0.7 - 1.0**

Justo antes de que el esquiador abandona el "kicker", el cuerpo debe de extenderse al máximo - los brazos deben de seguir el movimiento. El salto se inicia "saltando" (popping) desde el "kicker". La posición real en el salto (doblar, girar y extenderse, etc.) no debería empezar antes de que los esquís hayan salido del "kicker".

**6004.1.1.2 Despegue medio 0.4 - 0.6**

Existen distintos tipos de faltas:

El esquiador no salta en el momento preciso (demasiado pronto o demasiado tarde), la forma comienza demasiado pronto (giro en el "kicker"), es decir: los brazos se sitúan detrás del cuerpo, las caderas se adelantan demasiado;

El competidor lanza sus brazos por encima de su cabeza, causando una rotación incontrolada (lanzamiento).

Se deducen los puntos según el número y la severidad de estas faltas.

**6004.1.1.3 Mal Despegue 0.0 - 0.3**

El despegue resulta fallido en su totalidad, y provoca en la mayoría de los casos un salto incontrolado.

**6004.1.2 Altura y Distancia Min.= 0.0./Max = 1.0**

La altura y la distancia son un producto de la velocidad en el salto y la fuerza del despegue. Se valora según el trayecto en el aire y el punto de aterrizaje del salto.

**6004.1.2.1 Buena Altura y Distancia 0.7 - 1.0**

La trayectoria a través del aire empieza en un ángulo que continúa la curva del "kicker".

|                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| ej.: Saltos Pequeños | - sobre los 55° |
| Saltos Medianos      | - sobre los 60° |
| Saltos Largos        | - sobre los 63° |

El punto de aterrizaje **idóneo** debe de situarse en la pista de recepción a la misma distancia que hay entre el salto y la zona de llegada.

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| ej.: Saltos Pequeños | - unos 4 metros  |
| Saltos Medianos      | - unos 6 metros  |
| Salto Grande Mediano | - unos 7 metros  |
| Saltos Grandes       | - unos 8 metros  |
| Salto Erguidos       | - unos 10 metros |

Los saltos que aterrizan más abajo **pueden** recibir puntuación completa si aterrizan antes de la zona de empalme en la zona de recepción de la pista de salida.

**6004.1.2.2 Altura y Distancia Medias 0.4 - 0.6**

El trayecto en el aire es demasiado alto o demasiado bajo. El aterrizaje se realiza en la zona de empalme desde la zona de llegada al punto idóneo de aterrizaje.

**6004.1.2.3 Altura y Distancia Fallidas 0.0 - 0.3**

El salto se realiza en la zona de llegada o en la pista de salida.

**6004.2 Forma (50% del Resultado) Min. = 0.0/Máx.= 5.0**

La forma constituye el 50% del resultado (máximo 5 puntos por juez).

La forma indica la posición del cuerpo, de los esquís, de los brazos, de las manos, y/o de los palos en el aire. Es el modo en el cual el competidor ejecuta cada maniobra. La forma se evaluará basándose en la precisión de la actuación del competidor (es decir: rigidez del cuerpo, economía del movimiento), equilibrio, mecánica, estabilidad en el aire, y la sincronización de la maniobra en relación con el punto cumbre del salto. La forma se evalúa desde que las puntas de los esquís empiezan a salir del salto hasta que el esquiador toca la nieve.

**6004.2.1 Posiciones en la Forma**

6004.2.1.1 Si el número de maniobras planeadas no se cumplen (mortales, 360,s, giros, posiciones erguidas) resultando en demasiadas maniobras o no las suficientes, el competidor recibe una puntuación nula (RNS).

Ejemplo:

| <u>Plan de Vuelo</u> | <u>Salto Realizado</u> |     |
|----------------------|------------------------|-----|
| Tuck-Tuck            | Tuck-Tuck-<br>Tuck     | RNS |
| Full-Double-Full     | Full-Full              | RNS |

6004.2.1.2 El Juez debe dividir los puntos de la Forma entre el número de maniobras (mortales, 360°, giros, posiciones erguidas etc) y descontar el porcentaje correspondiente si la forma deja de realizarse total o parcialmente en una, dos, tres o más partes:

Ejemplo:

| <u>Plan de Vuelo</u> | <u>Salto Realizado</u> |          |
|----------------------|------------------------|----------|
| Lay-Tuck             | Lay-Tuck               | max. 5.0 |
| Lay-Tuck             | Tuck-Tuck              | max. 2.5 |

|                 |                 |          |
|-----------------|-----------------|----------|
| Lay-Tuck        | Tuck-Lay        | max. 0.0 |
| Lay-Tuck        | Lay-Lay         | max. 2.5 |
| Twister-Twister | Twister-Twister | max. 5.0 |
| Twister-Twister | Twister-Spread  | max. 2.5 |

### 6004.2.2 Roturas de la Forma

Para evaluar roturas de forma, debe usarse la siguiente guía:

|                            |                                                |
|----------------------------|------------------------------------------------|
| Pequeña Rotura de Forma    | hasta un 25% de los posibles puntos de forma.  |
| Mediana rotura de Forma    | hasta un 50% de los posibles puntos de forma.  |
| Importante rotura de Forma | hasta un 100% de los posibles puntos de forma. |

Como en los despegues, el cuerpo debe de extenderse, no solo en el momento del despegue, sino que también antes del aterrizaje. El total de la deducción depende de si la forma es mala a lo largo del salto o sólo en partes durante la maniobra.

Es decir, Saltos realizados con un form break menor en un salto mortal:

|           | <u>Giro Sencillo</u> | <u>Giro Doble</u> | <u>Giro Triple</u> |
|-----------|----------------------|-------------------|--------------------|
| Forma     |                      | 5.0<br>2.5        | 2.5<br>1.7<br>1.6  |
| Deducción | <u>1.2</u>           | <u>0.6</u>        | <u>0.4</u>         |
| Total     | 3.8                  | 4.4               | 4.6                |

A continuación les indicamos una directiva para poder diferenciar entre los break forms menores, medianos y mayores:

Todas las definiciones de forma se basan en las posiciones del cuerpo. Todas las posiciones tienen que estar en la composición (cuerpo erguido sin inclinación de 0°), o posición inclinada (tuck) o sentada (pike) (90° doblándose al nivel de las rodillas, cadera). La única excepción es la posición "puck" (sólo autorizada para los "half-in" y los giros frontales).

Cualquier variación inferior a los 45° sobre la posición requerida se considerará de menor consideración. Cualquier figura con una variación de 45° (aprox.) con respecto a la posición deseada se considerará mediana. Cualquier operación con una variación bien definida de más de 45° con relación a la posición requerida deberá considerarse mediana. Cualquier variación claramente superior a los 45° con respecto a la posición requerida, se considerará mayor.

Las deducciones son acumulativas. Los form breaks múltiples menores dentro del mismo movimiento pueden resultar en un form break mayor.

**6004.3 Aterrizaje (30% del Resultado) Min. = 0.0/Max. = 3.0**

Un aterrizaje correcto implica una posición equilibrada, estable y controlada del cuerpo a lo largo del mismo. El competidor debe de demostrar precisión y soltura con una interrupción mínima al tocar la superficie de contacto. La absorción se realiza esencialmente con las rodillas y la parte inferior del cuerpo, con sólo una ligera inclinación al nivel de la cintura.

La evaluación de un aterrizaje empieza inmediatamente cuando el competidor toca la nieve y continúa hasta que el competidor ha mostrado e indicado un control suficiente del esquí después de haber aterrizado.

El aterrizaje constituye el 30% de la puntuación total (máximo 3.0 puntos por juez de aterrizaje).

El aterrizaje se compone de dos partes

- 1.- El Contacto - la posición del cuerpo con relación a la pista de aterrizaje después de la preparación para el aterrizaje, contacto del esquí sobre la nieve al impactar así como absorción del cuerpo.- Max. 2.0 puntos.
- 2.- Salida del aterrizaje después del contacto con la nieve, el impacto y la absorción.- Máximo 1.0 puntos.  
(Preparación para el aterrizaje - esto se considera dentro de la forma).

**6004.3.1      Contacto      Min. = 0.0/Máx. = 2.0**

**6004.3.1.1      Gamas Aplicables para el aterrizaje**

- 2.0              El cuerpo se extiende en 90° con relación a la pista de recepción, con un equilibrio perfecto, el peso en el centro de los esquís y la rotación totalmente paralizada.
- 1.6 - 1.9        Ligera rotación excesiva o insuficiente, buena absorción y posición equilibrada del cuerpo, peso sobre los esquís. Ningún contacto.
- 1.2 - 1.5        Rotado en demasía o no lo suficiente, absorción dura, ligeramente fuera del eje, posible pequeño toque con la(s) mano(s).
- 0.8 - 1.1        45° hacia la pista de recepción, camino muy largo o muy corto. Toque al aterrizar con la mano/manos que arrastran.
- 0.4 - 0.7        Muchísimo más largo o corto, absorción insuficiente, toque con la mano, palmada inversa.
- 0.1 - 0.3        Giro rebasado o insuficiente que resulta en un peso mínimo sobre los esquís al tocar la nieve y un contacto mayor con la nieve.
- 0.0              Caída completa sin ningún tipo de peso sobre los esquís.

**6004.3.2      Salida Min. = 0.0/Máx. = 1.0**

**6004.3.2.1      Gamas aplicables para la salida**

- 1.0              Pleno control, ningún contacto con la superficie, peso sobre ambos esquís, salida recta una vez efectuado el aterrizaje.
- 0.7 - 0.9        Ligeramente desequilibrado o fuera del eje, ningún toque con la superficie.
- 0.4 - 0.6        Continuando la rotación, inestable, con falta de equilibrio o fuera del eje, después del aterrizaje se toca la tierra y se continúa hacia la salida con los esquís.

- 0.1 - 0.3 Deslizándose de lado o en línea recta sobre la espalda, la tripa o cercando virtualmente ninguna continuación.
- 0.0 Ningún control, ninguna continuación en la salida o pérdida de ambos esquís.

6004.3.3 Observación: Un competidor debe de recibir como mínimo 0.1 puntos en la categoría de aterrizaje para recibir cualquier punto en la categoría de salida.

## 6005 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS ACROBACIAS

**6005.1** **Spread Eagle:** Después del despegue, los brazos y las piernas se estiran apartándose del cuerpo. Las piernas deben de extenderse para formar un ángulo mínimo de 90° cuando se ve de frente. Los esquís deben de ir paralelos entre sí (las partes posteriores y las puntas extendidas de igual modo) y perpendiculares al cuerpo. La parte superior del cuerpo debe de permanecer recta y erguida sin ninguna parte inclinada hacia adelante en la cintura.

**6005.2** **Zudnik:** Un salto de tipo Nórdico en el cual la parte superior del cuerpo se inclina unos 90° aprox. en la cintura, inclinando el torso hacia delante y hacia abajo y la parte inferior del cuerpo hacia delante y hacia arriba. Los dedos gordos del pie se orientan hacia la zona de la barbilla del competidor. Los esquís deben de permanecer juntos y paralelos con las caderas del competidor en la posición estándar del salto Nórdico. La cabeza permanece en posición vertical.

**6005.3** **Twister:** Los esquís se giran en un mínimo de 90° con relación a la línea de máxima pendiente. Los esquís deben de permanecer paralelos, juntos y perpendiculares al cuerpo. Las manos y los brazos pueden moverse para contrarrestar el giro de los esquís.

**6005.4** **Daffy:** Después del despegue, una pierna debe de ir por delante y hacia arriba mientras la otra pierna se dirige hacia atrás y hacia arriba de forma simultánea, lo que resulta en una posición dividida de 180° en la cual el esquí delantero está en paralelo con el esquí posterior, y orientado hacia abajo.

**6005.5** **Back Scratcher:** Las extremidades de los esquís vuelven a traerse y se orientan hacia arriba en un ángulo mínimo de 90° cuando se ven lateralmente, las rodillas están dobladas, las caderas hacia adelante y un ligero movimiento en contra hacia atrás del torso (hombros). (Las piernas deben de estar juntas y los esquís paralelos).

- 6005.6**      **Mule Kick:** El "Mule Kick" es una combinación de backscratcher con un giro lateral de la cadera de 45°.
- 6005.7**      **Kosak:** Un Kosak es una combinación de un Spread Eagle y un Zudnik. Los brazos pueden llevarse de distinto modo; por delante, entre los esquís, a un lado, o un competidor puede coger la punta de los esquís.
- 6005.8**      **Helicóptero:** El helicóptero es una revolución de 360° del cuerpo en un eje vertical.
- 6005.9**      **Front Somersault:** Una rotación completa hacia delante en la cual una persona gira los talones por encima de la cabeza.
- 6005.10**     **Back Somersault:** Una rotación completa hacia atrás en la cual una persona gira los talones por encima de la cabeza.
- 6005.11**     **Side Somersault:** Una rotación completa alrededor del eje angular en la cual los talones giran sobre la cabeza.
- 6005.12**     **Tuck:** Una posición en la cual las rodillas se llevan hacia el pecho en un break de 90° en las caderas y un break de 90° en las rodillas. Las manos se sitúan en las rodillas o en las piernas. En los back somersaults, lo ideal es 90°, en los front somersaults se puede alcanzar más de 90°.
- 6005.13**     **Pike:** Una posición en donde la parte superior del cuerpo se inclina en unos 90° en la cintura y las piernas permanecen principalmente rectas.
- 6005.14**     **Layout:** El cuerpo se extiende de forma recta.
- 6005.15**     **Half Twist:** Una rotación de 180° del cuerpo alrededor de su eje vertical en una posición "libre", salvo en el medio movimiento en el que el cuerpo debe de extenderse.
- 6005.16**     **Giro:** Todos los giros (incluyendo los múltiples en un somersault) tienen que realizarse en una posición extendida, salvo para los múltiples somersaults frontales en donde la posición "libre" se permite.
- 6005.17**     **Maniobras Múltiples:** Cualquier combinación o combinaciones de las maniobras anteriores. Estas deberán mostrar todos los requisitos de cada una de las maniobras de la persona que van incluidas en la combinación.

Para las múltiples figuras verticales (uprights), el cuerpo debe de pasar por la posición estándar vertical (piernas rectas y juntas, esquís paralelos) antes de realizar la siguiente maniobra.

**6005.18** **Posición Libre:** Una maniobra realizada en la posición puck, pike, tuck o extendida.

**6005.19** **Posición Puck:** El cuerpo está en una posición abierta y doblada, las manos no tienen porque tocar las rodillas, con un mínimo de 45° de ángulo, a la altura de las caderas y de las rodillas.

**6006 GRADO DE DIFICULTAD - TABLA DE MULTIPLICADORES**

**6006.1 Cálculo del Grado de Dificultad**

| 6006.1.1 | <u>Verticales</u>                | <u>Grado de Dificultad</u> | <u>Código</u> |
|----------|----------------------------------|----------------------------|---------------|
|          | Base                             | =                          | 1.50          |
|          | Kosak                            | 0.20                       | K             |
|          | Mule Kick                        | 0.15                       | M             |
|          | Spread Eagle                     | 0.20                       | S             |
|          | Daffy                            | 0.20                       | D             |
|          | Cruce de piernas/sin cruce       | 0.20                       | L             |
|          | Helicóptero                      | 0.45                       | H             |
|          | Zudnik                           | 0.15                       | Z             |
|          | Twister                          | 0.15                       | T             |
|          | Back Scratcher                   | 0.15                       | B             |
|          | Iron Cross                       | 0.15                       | X             |
|          | Bonificación por Maniobra Mixta  | 0.05                       |               |
|          | Cada 360° Adicionales (más de 1) | 0.45                       |               |

Una combinación de maniobra mixta significa distintas posiciones de saltos consecutivos, pero no se incluyen maniobras que signifiquen un retorno a la posición vertical o a través de ésta, es decir las piernas rectas y juntas y los esquís paralelos.

Ejemplos de Maniobras No-mixtas:

- Zudnik a Back Scratcher (o Mule Kick), o viceversa.
- Spread a Twister o viceversa.
- Helicóptero hasta cualquier otra posición.

Ejemplos de Maniobras Mixtas:

- Daffy a Twister
- Backscratcher a Spread

**Ejemplos:** Double Spread (Código SS):  
 $1.50 + 0.20 + 0.20 = 1.90$

Daffy a Spread (Código DS):  
 $1.50 + 0.20 + 0.20 + 0.05 = 1.95$

Daffy Spread Twister Spread (Código DSTS):  
 $1.50 + 0.20 + 0.05 + 0.20 + 0.15 + 0.20 = 2.30$

Quad Daffy (Código DDDD):  
 $1.50 + 0.20 + 0.20 + 0.20 + 0.20 = 2.30$

Double Daffy Triple Twister (Código DDTT):  
 $1.50 + 0.20 + 0.20 + 0.05 + 0.15 + 0.15 = 2.40$

Daffy Triple Twister Zudnik (Código DTTTZ):  
 $1.50 + 0.20 + 0.05 + 0.15 + 0.15 + 0.15 + 0.15 + 0.05 = 2.40$

Helicóptero (Código H):  
 $1.50 + 0.45 = 1.95$

Helicóptero con Daffy to Spread (Cód. HDS)  
 $1.50 + 0.45 + 0.20 + 0.20 + 0.05 = 2.40$

720 (Código HH):  
 $1.50 + 0.45 + 0.45 = 2.40$

720 con Daffy (Código HHD):  
 $1.50 + 0.45 + 0.45 + 0.20 = 2.60$

1080 (Código HHH):  
 $1.50 + 0.45 + 0.45 + 0.45 = 2.85$

**6006.1.2 Back, front and side somersaults**

Rotación simple hacia adelante, atrás o de lado en posición encogida (tuck position) o (pike position): 2.0

BONIFICACIONES PARA LOS SOMERSAULTS HACIA ATRÁS:

|                                           |           |                   |
|-------------------------------------------|-----------|-------------------|
| Somersaults adicionales:                  | 2ª vuelta | 0.55              |
|                                           | 3ª vuelta | 0.60              |
| exhibición detallada (cada vez)           |           | 0.05              |
| cada mitad de vuelta en la maniobra:      |           | 0.125             |
| Vuelta completa:                          |           | 0.25              |
| Más de un giro dentro de la misma vuelta: |           | 0.075/medio giro. |

Cláusulas especiales: Los saltos no recibirán la bonificación (0.075) por el último medio giro cuando en el primer somersault (salto mortal) se anuncia una maniobra de giro múltiple tal como 1 1/2 ó 2 1/2.

Todas las maniobras medias interiores o exteriores se basan en una posición libre en la postura interior y en una posición expuesta en la maniobra media exterior. Si se anuncia la maniobra media interior en posición expuesta, entonces toda la maniobra se basará y puntuará sobre la exhibición detallada. (layout)

Todas las maniobras half y half out se basan sobre en la posición Free en la posición Half y Layout para el Half out. Si la maniobra de medio giro interior (half in) se anuncia en la posición lay out, entonces toda la maniobra se basa y puntúa sobre una posición de layout (exhibición detallada).

BONIFICACIONES PARA LOS SOMERSAULTS FRONTALES Y LATERALES

|                                           |           |                  |
|-------------------------------------------|-----------|------------------|
| Somersaults adicionales:                  | 2ª vuelta | 0.60             |
|                                           | 3ª vuelta | 0.70             |
| exhibición detallada (cada vez)           |           | 0.10             |
| cada mitad de vuelta en la maniobra:      |           | 0.15             |
| Vuelta completa:                          |           | 0.30             |
| Más de un giro dentro de la misma vuelta: |           | 0.10/medio giro. |

**6006.2 Tablas de Dificultad**

**6006.2.1 Single Somersaults**

|                     |      |       |
|---------------------|------|-------|
| - Front Tuck o Pike | 2.00 | f T/P |
| - Front Lay         | 2.10 | f L   |
| - Back Tuck, o Pike | 2.00 | b T/P |
| - Back Lay          | 2.05 | b L   |

|                    |      |       |
|--------------------|------|-------|
| - Side Tuck o Pike | 2.00 | s T/P |
| - Side Lay         | 2.10 | s L   |

**6006.2.2 Double Somersaults**

|                                     |      |            |
|-------------------------------------|------|------------|
| - Front Tuck o Pike o combinaciones | 2.60 | f TT/TP/PP |
| - Front Lay Tuck                    | 2.70 | f LT       |
| - Front Lay-Lay                     | 2.80 | f LL       |
| - Back Tuck, Pike o combinaciones   | 2.55 | b TT       |
| - Back Lay Tuck                     | 2.60 | b LT       |
| - Back Lay-Lay                      | 2.65 | b LL       |

**6006.2.3 Triple Somersaults**

|                       |      |       |
|-----------------------|------|-------|
| - Front Tuck o Pike   | 3.30 | f TTT |
| - Front Lay Tuck-Tuck | 3.40 | f LTT |
| - Front Lay-Lay-Tuck  | 3.50 | f LLT |
| - Back Lay-Lay-Lay    | 3.60 | f LLL |
| - Back Tuck, Pike     | 3.15 | b TTT |
| - Back Lay Tuck-Tuck  | 3.20 | b LTT |
| - Back Lay-Lay-Tuck   | 3.25 | b LLT |
| - Back-Lay-Tuck-Lay   | 3.25 | b LTL |
| - Back Lay-Lay-Lay    | 3.30 | b LLL |

**6006.2.4 Single Somersault with Twist**

|                     |      |      |
|---------------------|------|------|
| - Front Full        | 2.40 | f F  |
| - Front Double Full | 2.90 | f dF |
| - Back Full         | 2.30 | b F  |
| - Back Double Full  | 2.70 | b dF |

**6006.2.5 Double Somersaults with Twists**

|                |                        |      |       |
|----------------|------------------------|------|-------|
| - Front Half   | - Half                 | 3.00 | f HH  |
| - Front Half   | - Half (Layout Posit.) | 3.10 | f H/H |
| - Front Full   | - Tuck                 | 3.00 | f FT  |
| - Front Full   | - Layout               | 3.10 | f FL  |
| - Front Full   | - Full                 | 3.40 | f FF  |
| - Front Tuck   | - Double Full          | 3.50 | f FdF |
| - Front Layout | - Double Full          | 3.60 | f LdF |
| - Back Half    | - Half                 | 2.85 | b HH  |

|                            |                         |       |         |
|----------------------------|-------------------------|-------|---------|
| - Back Half                | - Half (Layout Posit.)  | 2.90  | b H/H   |
| - Back Full                | - Tuck of Pike          | 2.85  | b FT/FP |
| - Back Tuck                | - Full                  | 2.85  | b TF    |
| - Back Lay                 | - Full                  | 2.90  | b LF    |
| - Back Full                | - Lay                   | 2.90  | b FL    |
| - Back Full                | - Full                  | 3.15  | b FF    |
| - Back 1 <sup>1/2</sup> in | - Half                  | 3.15  | b RuH   |
| - Back Half                | - Rudy                  | 3.175 | b HRu   |
| - Back Half                | - Rudy (Layout Posit.)  | 3.225 | b H/Ru  |
| - Back Tuck                | - Double Full           | 3.25  | b TdF   |
| - Back Lay                 | - Double Full           | 3.30  | b LdF   |
| - Back Dob. Full           | - Tuck                  | 3.25  | b dFT   |
| - Back Dob. Full           | - Lay                   | 3.30  | b dFL   |
| - Back Full                | - Double Full           | 3.55  | b FdF   |
| - Back Dob. Full           | - Full                  | 3.55  | b dFF   |
| - Back 1 <sup>1/2</sup>    | - Rudy                  | 3.475 | b RuRu  |
| - Back Half                | - Randy                 | 3.575 | b HRa   |
| - Back Half                | - Randy (Layout Posit.) | 3.625 | bH/Ra   |
| - Back Randy               | - Half                  | 3.55  | bRaH    |
| - Back Lay                 | - Triple Full           | 3.70  | bLtF    |
| - Back Trp. Full           | - Lay                   | 3.70  | btFL    |
| - Back Dob. Full           | - Double Full           | 3.95  | bdFdF   |

#### **6006.2.6 Triple Somersaults with Twists**

|                                |      |       |
|--------------------------------|------|-------|
| - Front Full-Tuck-Tuck         | 3.70 | fFTT  |
| - Front Full-Full-Tuck         | 4.10 | fFFT  |
| - Back Lay-Half-Half           | 3.50 | bLHH  |
| - Back Lay-Half (Layout)-Half  | 3.55 | bLH/H |
| - Back Half-Tuck-Half          | 3.45 | bHTH  |
| - Back Half (Layout)-Tuck-Half | 3.50 | bH/TH |
| - Back Full-Tuck-Tuck          | 3.45 | bFTT  |
| - Back Lay-Full-Tuck           | 3.50 | bLFT  |
| - Back Lay-Tuck-Full           | 3.50 | bLTF  |
| - Back Lay-Lay-Full            | 3.55 | bLLF  |
| - Back Half-Half-Full          | 3.75 | bHHF  |
| - Back Half-Full-Half          | 3.75 | bHFH  |
| - Back Full-Half-Half          | 3.75 | bFHH  |

|                                    |       |        |
|------------------------------------|-------|--------|
| - Back Half (Layout)-Half-Full     | 3.80  | bH/HF  |
| - Back Half (Layout)-Full-Half     | 3.80  | bH/FH  |
| - Back Full-Half (Layout)-Half     | 3.80  | bFH/H  |
| - Back Full-Full-Tuck              | 3.75  | bFFT   |
| - Back Full-Tuck-Full              | 3.75  | bFTF   |
| - Back Lay-Full-Full               | 3.80  | bLFF   |
| - Back 1 <sup>1/2</sup> -Tuck-Half | 3.75  | bRuTH  |
| - Back Full-Full-Full              | 4.05  | bFFF   |
| - Back 1 <sup>1/2</sup> -Full-Half | 4.05  | bRuFH  |
| - Back Half-Rudy-Full              | 4.075 | bHRuF  |
| - Back Half (Layout)-Rudy-Full     | 4.125 | bH/RuF |
| - Back Full-Double-Full-Tuck       | 4.15  | bFdFT  |
| - Back 1 <sup>1/2</sup> -Tuck-Rudy | 4.075 | bRuTRu |
| - Back Half-Randy-Tuck             | 4.175 | bHRaT  |
| - Back Half (Layout)-Randy-Tuck    | 4.225 | bH/RaT |
| - Back Half-Randy-Lay              | 4.225 | bHRaL  |
| - Back Half (Layout)-Randy-Lay     | 4.275 | bH/RaL |
| - Back Full-Double-Full-Full       | 4.45  | bFdFF  |
| - Back 1 <sup>1/2</sup> -Rudy-Full | 4.375 | bRuRuF |
| - Back Double Full-Full-Full       | 4.45  | bdFFF  |
| - Back Half-Randy-Full             | 4.475 | bHRaF  |
| - Back Half (Layout)-Randy-Full    | 4.525 | bH/RaF |
| - Back Full-Double Full-Dob.Full   | 4.85  | bFdFdF |

## 6007

### RNS/DNS/NUEVA SALIDA

Si se anuncia un salto (con el cuerpo recto, girando o invertido) y no se realizan el número de maniobras anunciadas (demasiadas o insuficientes) la puntuación se convierte en RNS.

La pérdida de uno o de ambos esquís entre la salida y el aterrizaje dará derecho a una repetición. Si no se utiliza esta repetición, el resultado será RNS. La pérdida de uno o ambos esquís durante o después del aterrizaje se evaluará por parte de los Jueces según su criterio de evaluación.

**6008 DEFINICIÓN DE LOS DISTINTOS SALTOS**

Un competidor deberá realizar dos saltos aéreos distintos. Los saltos serán considerados distintos si en:

**6008.1 Salto Recto**

Existe cambio en el número de maniobras realizadas o en el tipo de maniobra llevada a cabo.

**6008.2 Salto Recto con Rotaciones**

Existe un cambio en el número de giros.

**6008.3 Salto Invertido**

- Existe un cambio de frente a atrás o viceversa.
- Existe un número diferente de maniobra.
- Hay un número diferente de torsiones pero el número de somersaults permanece inalterable.
- Existe un número diferente de somersaults pero el número de torsiones sigue siendo el mismo.

**6008.4 Condiciones especiales para los Mortales Múltiples**

Cuando hay un mismo número de giros y de saltos para ambos ejercicios, el número de giros realizados en un salto individual debe de ser distinto por lo menos en un giro completo.

|                          |             |   |              |
|--------------------------|-------------|---|--------------|
| <u>Se puede realizar</u> | Lay-Full    | y | Full-Lay     |
|                          | Lay-dF-Full | y | 1/2-Rudy-Lay |

|                             |               |   |                |
|-----------------------------|---------------|---|----------------|
| <u>No se puede realizar</u> | Lay-Full      | y | Half-Half      |
|                             | 1/2-Rudy-Full | y | Full-Full-Full |

**6009 DESEMPATES**

En caso de empate, la puntuación más alta del salto determinará el ganador. (Observación: Esto incluye el factor DD).

Si el empate no se puede resolver por este procedimiento, ambos competidores recibirán el mismo puesto.

## **6010 ENTRENAMIENTO DE SALTOS**

Los competidores deben de realizar durante el entrenamiento oficial el día de la competición, el tipo de salto más difícil (el DD más alto) que realizarán durante la competición ese día, indistintamente de la categoría, es decir: atrás, adelante o en posición recta.

---

### **Segunda Sección**

---

## **6100 ACRO-SKI**

### **6101 DEFINICIÓN**

La competición de Acro-Ski se compondrá de una (1) vuelta en una pista preparada. El Esquí Acrobático se compone de saltos, giros, movimientos invertidos y maniobras de unión conjuntadas con aspectos artísticos y atléticos que tienen como resultado un programa bien equilibrado, realizados en armonía con música elegida por el esquiador. Los finalistas (ver 3043.7.1) irán por orden inverso al de los resultados de la semi-final. Los fundamentos básicos del Esquí Acrobático se definen bajo el capítulo de Mérito Técnico.

### **6102 PUNTUACIÓN**

El rendimiento del competidor se evaluará sobre dos (2) componentes básicos del modo siguiente:

**6102.1 Mérito Técnico;** Se compone del 50% de la puntuación. (TM)

**6102.2 Impresión Artística;** Se compone del 50% de la puntuación. (AI)

**6102.3 Deducciones;** Deducción de puntos - no máximo (DED).

## **6103 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN**

### **6103.1 Sistema de 7 Jueces**

Los Jueces evaluarán la actuación del competidor utilizando un sistema por separado de puntuación, del modo siguiente:

#### **6103.1.1 Jueces de Impresión Artística**

Cinco Jueces evaluarán la impresión artística (AI) y las deducciones (DED). La impresión artística (AI) puntuará entre 0.1 - 5.0 puntos por juez. Las deducciones (DED) no tendrá máximo. El total DED se restará del total de la AI por Juez. Tenga en cuenta que cada juez tendrá una puntuación separada para cada una de las Impresiones Artísticas y de las Deducciones (DED) y la suma restada en sus respectivas tarjetas de puntuación. Las puntuaciones máximas y mínimas de la Impresión Artística (AI) y las deducciones (DED) se descartarán y el resto de las puntuaciones restantes se sumarán.

#### **6103.1.2 Jueces del Mérito Técnico**

Dos Jueces evaluarán el mérito técnico (TM). El Mérito Técnico (TM) se puntuará en un máximo de 15.0 puntos por juez. Se calculará un promedio de las puntuaciones para una puntuación total del Mérito Técnico.

#### **6103.1.3 Puntuación total**

Para calcular la puntuación final, se sumará la puntuación por Mérito Técnico (TM) al total de las tres puntuaciones obtenidas en Impresión Artística (AI).

Ejemplo:

Impresión Artística/Deducciones de los Jueces (5.0 puntos por Juez

|            | <b>J-1</b> | <b>J-2</b> | <b>J-3</b> | <b>J-4</b> | <b>J5</b> |   |      |
|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|---|------|
| Puntuación | 3.5        | 3.4        | 4.4        | 4.0        | 3.8       | = | 11.3 |
| AI/DED     |            |            |            |            |           |   |      |

Jueces TM (Máximo 5.0 puntos por Juez

|                                 |  |            |   |               |   |   |              |
|---------------------------------|--|------------|---|---------------|---|---|--------------|
|                                 |  | <b>J-6</b> |   | <b>J-7</b>    |   |   |              |
| Puntuación TM                   |  | (12.2      | + | <u>12.5+2</u> | = | = | <u>12.35</u> |
| Puntuación Total del Competidor |  |            |   |               |   | = | <u>23.65</u> |

**6103.2** **Sistema de 5 Jueces**

Los Jueces evaluarán la actuación del competidor usando un sistema de puntuación por separado, del modo siguiente:

**6103.2.1** **Jueces de Impresión Artística**

Tres Jueces evaluarán la impresión artística (AI) y las deducciones (DED). La Impresión Artística (AI) puntuará desde 0.1 a 5.0 puntos por juez. Las deducciones (DED) no tendrán un máximo establecido. El total de las deducciones se restará del total de la Impresión Artística concedida por cada juez. Tenga en cuenta que cada juez debe de tener una puntuación individual para cada una de las Impresiones Artísticas (AI) y de las Deducciones (DED), y el total restado en cada una de las respectivas tarjetas de puntuación. Los tres totales de AI-DED se sumarán.

**6103.2.2** **Jueces de Mérito Técnico**

Dos Jueces evaluarán el Mérito Técnico (TM). El Mérito Técnico (TM) se puntuará en un máximo de 15.0 puntos por juez. Se calculará un promedio de las puntuaciones para una puntuación total del Mérito Técnico.

### 6103.2.3 Puntuación Total

Para calcular la puntuación total del competidor, se sumará el promedio de puntuación al total de los tres resultados de AI que son los que cuentan. Esto determinará la puntuación final de los competidores.

Ejemplo:

Jueces Impresión Artística (AI)/Deducciones (DED) (Máximo 5.0 puntos por Juez)

|                             |            |            |            |   |      |
|-----------------------------|------------|------------|------------|---|------|
| Puntuación sobre impresión  | <b>J-1</b> | <b>J-2</b> | <b>J-3</b> |   |      |
| Artística/Deducciones (DED) | 3.5        | 4.0        | 3.8        | = | 11.3 |

Jueces de Mérito Técnico (TM) (Máximo 15.0 puntos por Juez)

|                                 |            |   |               |   |              |
|---------------------------------|------------|---|---------------|---|--------------|
| Puntuación sobre Mérito Técnico | <b>J-4</b> |   | <b>J-5</b>    |   |              |
| Puntuación sobre Mérito Técnico | (12.2      | + | <u>12.5+2</u> | = | <u>12.35</u> |
| Puntuación Total del Competidor |            |   |               | = | <u>23.65</u> |

## 6104 CRITERIOS DE ENJUICIAMIENTO

### 6104.1 Mérito Técnico max. 15.0 (50% de la Puntuación) (TM) Mérito Técnico

|                     |                                                                   |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Grado de Dificultad | max. 12.0 (contando 6 maniobras)                                  |
| Ejecución           | max. 0.5 por maniobra contada<br>(max. 3.0 pts. por 6 maniobras). |

Total Mérito Técnico (TM) max. 15.0 en cualquier caso.

Hay un mínimo de seis figuras puntuables por carrera. Sólo los saltos y los giros se tomarán en cuenta.

Debe de haber un mínimo de tres saltos distintos incluyendo un aterrizaje de esquí cruzado. Si no se realiza un salto con esquí cruzado, no se contará el último salto identificado en el APL.

1. Saltos Rotación alrededor del eje del cuerpo vertical, ref. a la Regla 6104.1.2.
2. Mortales Rotación alrededor del eje horizontal del cuerpo, ref. a la Regla 6104.1.3.

Todas las maniobras dentro del número máx. se sumarán y contarán como el resultado DD. La secuencia cronológica de las maniobras puntuables en el APL deben de permanecer iguales. La maniobra realizada fuera de la secuencia cronológica no se contará.

Cualquier evaluación o desvaluación contemplada en la secuencia cronológica, es decir el número de giros o rotaciones, deberá ser ajustado por los jueces y puntuado en consecuencia.

**6104.1.1 Los aumentos o disminuciones de dificultad se definen a continuación:**

Saltos: La clase y las variaciones no pueden alterarse. El único cambio permitido es el número de vueltas, por lo tanto no se permite cambiar de una vuelta sin torsión a una vuelta con torsión y viceversa o de un aterrizaje con esquís cruzados a uno sin esquís cruzados y viceversa etc.

**6104.1.2 Saltos**

Los Saltos de rotación con el cuerpo erguido se definen en la regla 6105.2.

**6104.1.2.1 Lista de Puntos para los Saltos:**

| Saltos | Puntos       |                |
|--------|--------------|----------------|
|        | Damas Senior | Hombres Senior |
|        | Damas Junior |                |
| 360/X  | 1.0          | 0.9            |
| 549/X  | 1.4          | 1.3            |
| 720/X  | 2.2          | 1.7            |
| 900/X  | 3.0          | 2.3            |
| 1080/X | 3.8          | 2.9            |



### 6104.1.3.1 Lista de Puntos para los giros con bastones:

| Giros        | Puntos                    | Puntos            |
|--------------|---------------------------|-------------------|
|              | Damas Senior<br>Junior WM | Caballeros Senior |
| Open/X       | 0.8                       | 0.7               |
| Half/X       | 1.2                       | 1.1               |
| Full/X       | 1.6                       | 1.5               |
| Rudy/X       | 2.4                       | 1.9               |
| 2 Full/X     | 3.2                       | 2.5               |
| 2 1/2 giro/X | 4.0                       | 3.1               |

|           |         |                  |             |
|-----------|---------|------------------|-------------|
| es decir: | Damas   | giros de 3/4 =   | 1.4 puntos; |
|           |         | giros de 1 1/4 = | 2.0 puntos; |
|           | Hombres | giros de 1 1/4 = | 1.7 puntos; |
|           |         | giros de 1 3/4 = | 2.2 puntos; |

NOTA: Los giros con bastón que aterrizan en rotaciones de cuarto, puntuarán según el grado de rotación completado en incrementos de 90°.

### 6104.1.4 Maniobras de Conexión

Existen tres categorías de maniobras de conexión (LM).

1. Giros - ver regla 6105.3.1
2. Movimientos de Palanca - ver regla 6105.3.2
3. Movimientos Acrobáticos - ver regla 6105.3.3

### 6104.1.5 Ejecución

Se otorgarán puntos de ejecución que van desde 0.0 - 0.5 por maniobra de puntuación en cuanto a calidad y excelencia de la actuación tanto mecánica como técnica. Se considerará el conjunto compuesto por la iniciación de las maniobras, el total de aire, la posición de las piernas y de los esquís desde el punto de partida hasta el aterrizaje, la posición del cuerpo, el eje correcto y la posición espontánea.

El grado de rotación debe de realizarse tal como se define en la APL o la maniobra no recibirá la totalidad de puntos por ejecución. Cualquier cambio

efectuado al número estipulado de rotaciones, recibirá un máximo de 0.4 puntos por ejecución.

Escala a utilizar como orientación sobre la Ejecución

|               |                                                          |
|---------------|----------------------------------------------------------|
| Excelente     | 0.5                                                      |
| Bueno         | 0.4 (max. por valorar/desvaluar el número de rotaciones) |
| Regular       | 0.3                                                      |
| Insuficiente  | 0.1                                                      |
| Fallo general | 0.0                                                      |

## **6104.2 Impresión Artística (50% de la puntuación)**

Cada Juez puntuará usando un mínimo de 0.1 hasta un máximo de 5.0.

Definición: El esquiador debe de seleccionar un tema musical que conlleve un historia o una expresión de un cierto tipo de movimiento, estado ánimo o estilo. El tipo de música sugerirá un buena variación de giros, saltos y maniobras de conexión, que pueden seguir la melodía y/o el ritmo. El esquiador debe de utilizar el espacio disponible del modo más expresivo y entretenido.

Las tres categorías principales se consideran de igual modo para la AI (Impresión Artística).

### **6104.2.1 Interpretación de la música**

#### **6104.2.1.1 Estado de ánimo/Estilo**

El esquiador debe de interpretar el estado de ánimo de la música de la manera más expresiva y entretenida posible. La interrelación continua entre el movimiento y la música es crucial.

#### **6104.2.1.2 Relación con la música:**

La carrera debe de empezar y finalizar con la música. El competidor debe de interpretar la música con una secuencia bien coordinada de maniobras que siguen la melodía/ritmo de la música y que hacen buen uso del espacio disponible.

## **6104.2.2 Variedad y Creatividad**

### **6104.2.2.1 Variedad del movimiento:**

Los competidores deben de tener una buena variedad y equilibrio de giros, saltos y maniobras coordinadoras (vueltas, movimientos de equilibrio y de acrobacia).

### **6104.2.2.2 Creatividad**

Introducción de nuevas maniobras y uso novedoso de las maniobras anteriormente conocidas.

## **6104.2.3 Movimiento**

### **6104.2.3.1 Porte:**

El Porte implica la elegancia, la posición y el uso expresivo del cuerpo a lo largo de la ejecución de la totalidad del programa. El movimiento preciso empieza en el diafragma y se extiende a las extremidades del cuerpo.

### **6104.2.3.2 Control:**

El esquiador debe de demostrar confianza total a través de todos los movimientos sin un esfuerzo evidente.

### **6104.2.3.3 Fluidez:**

Todos los movimientos deben de ser apropiados y deben de realizarse con suavidad de una maniobra a otra sin interrupciones o dudas.

### **6104.2.3.4 Expresividad:**

Sea cual fuere el tema, el estilo o la música, el competidor elige, el cuerpo y los movimientos deben de dramatizarse para expresar personalidad a la audiencia durante toda la carrera.

### **6104.2.3.5 Acción Dinámica:**

Sea cual fuere el estilo elegido, la acción debe de iniciarse con fortaleza, con confianza y con energía, en relación con la música.

Escala de uso orientativa:

|                        |                  |
|------------------------|------------------|
| Excelente              | 4.6 - 5.0        |
| Muy buena              | 4.1 - 4.5        |
| Buena                  | 3.6 - 4.0        |
| Por encima de la Media | 3.1 - 3.5        |
| Competente             | 2.6 - 3.0        |
| Por debajo de la Media | 2.1 - 2.5        |
| Insuficiente           | 1.1 - 2.0        |
| Mal                    | <u>0.1</u> - 1.0 |

### **6104.3 Deducciones**

Los Jueces de AI (Impresión Artística) son responsables de las deducciones de puntuación.

#### **6104.3.1 Faltas durante la carrera:**

|                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Pequeños traspies, Verificación de la velocidad, pérdida del bastón, organización prolongada, | 0.1 |
| Patinar o usar los palos más de una vez                                                       | 0.1 |
| Traspies medianos                                                                             | 0.3 |
| Traspies duros (posible aterrizaje)                                                           | 0.5 |
| Aterrizaje duro                                                                               | 0.7 |
| Caída completa                                                                                | 1.0 |

NOTA: Sólo los valores de puntos por deducción tal como se indica anteriormente son aplicables.

#### **6104.3.2 Paradas**

6104.3.2.1 Parar, esquiar cuesta arriba o a lo largo de la valla inferior en cualquiera de las direcciones resultará en una deducción de 0.1 por 3 segundos, por juez de AI (Impresión Artística). El total de segundos de penalización por carrera es acumulativo y se sumará al final de la carrera. Ejemplo: 12 segundos = 0.4; 7 segundos = 0.2 (siempre redondeado). El Juez Principal es responsable de aplicar la regla de parada.

6104.3.2.2 Los segundos de penalización se contarán empezando después del primer segundo de cada parada, o en el movimiento cuesta arriba.

6104.3.2.3 La regla de parada también se aplica:

- Para las caídas si la carrera no se continúa inmediatamente;
- Para reclamar bastones;
- Establecer maniobras en donde el competidor se para.

#### **6104.4 Pérdida de Esquí(s)**

Si un competidor pierde sus esquís, será evaluado hasta el punto en donde se ha producido la pérdida de un esquí o de ambos, salvo que se ponga los esquís de nuevo en un tiempo de (10) segundos máximo y que continúe con la carrera.

#### **6104.5 Trazado del Programa de Esquí Acrobático (APL)**

6104.5.1 Los competidores deben de identificar y puntuar con precisión en su trazado del Programa de Esquí Acrobático (APL), Saltos y Giros (máximo seis con un mínimo de tres diferentes saltos incluyendo un aterrizaje sobre un esquí cruzado), que se contará para su puntuación de TM (Mérito Técnico). Los saltos y los giros adicionales pueden utilizarse en su carrera pero no contarán como parte de la puntuación TM (Mérito Técnico). Los saltos y los giros que cuentan deberán indicarse claramente en el Trazado del Programa de Esquí Acrobático usando "J" o "F" respectivamente.

6104.5.2 Los únicos cambios que se pueden realizar al Trazado del Programa de Esquí Acrobático (APL) son las valuaciones o las desvaluaciones de la maniobra individual. Las puntuaciones las ajustarán los Jueces. La secuencia cronológica de los trucos puntuables permanecerán igual.

6104.5.3 Todos los impresos de Trazado del Programa de Esquí Acrobático (APL), deben de presentarse antes de la última reunión de los Jefes de Equipo antes del día de la prueba del Esquí Acrobático. Las llegadas tardías o los cambios al Trazado del Programa de Esquí Acrobático (APL) sólo se aceptarán 15 minutos antes de la salida de la competición (se deben de presentar 10 copias). El Juez Principal preparará 10 copias antes del día de competición.

#### **6104.6 Música (Ver también RIS41.05.1)**

La cinta musical debe, a ser posible, ser grabada de una forma profesional para evitar empalmes defectuosos, y mejorar su calidad. Algún tipo de música no

amplifica bien y se deberá evitar la misma. La música debe de grabarse sobre una cinta virgen con un tiempo de inicio no superior a cinco (5) segundos.

6104.7 **Desempate**

6104.7.1 **Formato de 5 Jueces**

El Desempate se realizará mediante comparación sobre una base completa de puntuación, reduciendo a dos decimales. El total se calcula con un tercio de la media (medio aritmético) de las puntuaciones TM. El resultado reducido a dos decimales.

| <b>Resultado 1</b> | <b>Resultado 2</b> | <b>Resultado 3</b> |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| $J1I+(J4+J5)/6$    | $J1I+(J4+J5)/6$    | $J1I+(J4+J5)/6$    |

En caso de empate múltiple, el empate se romperá mediante la suma del número total de las más altas puntuaciones usando una comparación de resultado por resultado, pareja por pareja de la siguiente forma:

El participante recibirá un punto de desempate por una puntuación completa superior, 0.5 por un empate y 0 por una puntuación completa inferior. Al compararse cada atleta en cada empate, los puntos de desempate del competidor se sumarán. Los competidores se clasificarán en el orden de su total de puntos de desempate.

|                        |                        |      |      |     |
|------------------------|------------------------|------|------|-----|
| Esquiador 1            | 7.03                   | 6.83 | 7.33 | 1.5 |
| Esquiador 2            | 7.23                   | 6.83 | 7.03 | 1.5 |
| Esquiador 1            | 7.03                   | 6.83 | 7.33 | 2   |
| Esquiador 3            | 6.26                   | 7.16 | 7.16 | 1   |
| Esquiador 2            | 7.23                   | 6.83 | 7.03 | 1   |
| Esquiador 3            | 6.76                   | 7.16 | 7.16 | 2   |
| 1 <sup>er</sup> puesto | Esquiador 1 total: 3.5 |      |      |     |
| 2 <sup>o</sup> puesto  | Esquiador 2 total: 3   |      |      |     |
| 3 <sup>o</sup> puesto  | Esquiador 3 total: 2.5 |      |      |     |

6104.7.2 **Formato de 7 Jueces**

El Desempate se realizará mediante comparación sobre una base completa de puntuación, reduciendo a dos decimales. El total se calcula con un tercio de la media (medio aritmético) de las puntuaciones TM. El resultado reducido a dos decimales.

| Resultado 1    | Resultado 2    | Resultado 3    | Resultado 4    | Resultado 5    |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| $J1+(J6+J7)/6$ | $J2+(J6+J7)/6$ | $J3+(J6+J7)/6$ | $J4+(J6+J7)/6$ | $J5+(J6+J7)/6$ |

En caso de empate múltiple, el empate se romperá mediante la suma del número total de las más altas puntuaciones usando una comparación de resultado por resultado, pareja por pareja de la forma siguiente:

El participante recibirá un punto de desempate por una puntuación completa superior, 0.5 por un empate y 0 por una puntuación completa inferior. Al compararse cada atleta en cada empate, los puntos de desempate del competidor se sumarán. Los competidores se clasificarán en el orden de su total de puntos de desempate.

Si persiste el empate después de este procedimiento, se conservará dicho empate y ambos competidores recibirán el mismo puesto

|                        |                        |      |      |      |      |   |
|------------------------|------------------------|------|------|------|------|---|
| Esquiador 1            | 7.03                   | 6.83 | 7.33 | 6.83 | 7.23 | 2 |
| Esquiador 2            | 7.23                   | 6.83 | 7.03 | 7.33 | 6.83 | 2 |
| Esquiador 1            | 7.03                   | 6.83 | 7.33 | 6.83 | 7.23 | 4 |
| Esquiador 3            | 6.26                   | 7.16 | 7.16 | 6.56 | 7.16 | 1 |
| Esquiador 2            | 7.23                   | 6.83 | 7.03 | 7.33 | 6.83 | 2 |
| Esquiador 3            | 6.76                   | 7.16 | 7.16 | 6.56 | 7.16 | 3 |
| 1 <sup>er</sup> puesto | Esquiador 1 total: 6.5 |      |      |      |      |   |
| 2 <sup>o</sup> puesto  | Esquiador 2 total: 4.5 |      |      |      |      |   |
| 3 <sup>o</sup> puesto  | Esquiador 3 total: 4   |      |      |      |      |   |

## 6105 DESCRIPCIONES GENERALES DE LAS MANIOBRAS DE ESQUÍ ACROBÁTICO

### 6105.1 Giros con Bastones

Las rotaciones alrededor del eje horizontal usando bastones. Estas maniobras pueden llevarse a cabo con esquís cruzados o sin cruzar y con o sin giros.

**6105.1.1 Salto Abierto con Bastón:** Somersault con manos sobre la anchura del cuerpo.

**6105.1.2 Gut salto:** Somersault con ambas manos en vientre.

**6105.1.3**      **Rock & Roll:** Moverse de un lado a otro en el eje vertical mientras se balancea sobre los bastones con las manos en el "gut", seguido de un somersault. El movimiento hacia adelante debe de interrumpirse.

**6105.1.4**      **Un giro con bastón con un único bastón**

Somersault usando sólo un bastón.

**6105.1.5**      **Salto hacia atrás back:** Somersault hacia atrás con los palos en la anchura del cuerpo.

**6105.2**      **Salto Rotacionales Verticales**

En las rotaciones aéreas alrededor del eje vertical. El grado de dificultad aumenta con el número de rotaciones.

Definición de los distintos saltos:

Los saltos en donde los esquís no están atravesados y están paralelos a la tierra.

- Internos
- Externos
- Tip Vault
- Reverse Inside (Interno a la inversa)

Los saltos en donde los esquís están cruzados para aterrizar (los esquís no tienen porqué estar paralelos)

- Inside Staycross (Staycross interno)
- Inside Recross (Recross interno)
- Thumper (Golpe seco)
- Outside Cross-in (Cruce externo)
- Tip Vault Crossed (Tip Vault cruzado)
- Reverse Inside Staycross (Staycross interno a la inversa).
- Reverse Inside Recross (Recross interno a la inversa).

Ningún salto podrá repetirse salvo que la dirección de rotación cambie.

**6105.2.1**      **Inside (Dentro):** En el despegue, una pierna (el esquí de la toma de canto) se levanta delante de la otra. Cuando el esquí de la toma de canto reglamentario

desciende, se gira hasta que el esquí se sitúe en ángulos rectos con relación a la dirección tomada. El canto interno de este esquí se sitúa y, de forma simultánea, se logra la altura y la propulsión. El despegue se realiza en la posición de esquí cruzado. Los esquís no van cruzados a lo largo del despegue que finaliza con un aterrizaje con los esquís en paralelo.

- 6105.2.2** **Outside (Fuera):** Al despegar la punta de uno de los esquís se arrastra en la nieve para iniciar un giro. El giro continúa hasta que el esquí de la toma de canto está a un ángulo recto con relación al sentido del esquí. En este momento las extremidades de los esquís están casi juntas y las puntas están separadas en un ángulo aproximado de 80°. El canto interno del esquí de la toma de canto está situado y el canto interno del otro esquí (pierna libre) está también situado para iniciar la rotación. De modo simultáneo se alcanzan la altura y la propulsión con la extensión del cuerpo y con el empuje de los bastones. Las piernas se mantienen juntas en el aire que finaliza con un aterrizaje con los esquís en paralelo.
- 6105.2.3** **Tip-Vault:** El despegue se inicia con un giro de parada con los esquís paralelos. El movimiento continúa y las extremidades de ambos esquís se levantan por debajo del cuerpo usando las puntas de los esquís para el empuje. De forma simultánea la altura y la propulsión se llevan a cabo con la extensión del cuerpo y empujando con los bastones. Los esquís permanecen paralelos en el aire lo que conlleva a un aterrizaje con los esquís en paralelo.
- 6105.2.4** **Tip-Vault Uncross: (Sin cruzar):** Las piernas se cruzan antes del despegue y no se cruzan antes del aterrizaje.
- 6105.2.5** **Reverse Inside:** La posición de despegue es la misma como la utilizada en el Inside (interna), pero en vez de levantar una pierna por delante de la otra, un esquí realizará un giro con precisión, sobre el canto interno, para situarse enfrente del otro esquí y ganar la posición de despegue. De forma simultánea se consiguen la altura y la propulsión con la extensión del cuerpo y empujando con los bastones. En el aire o en el aterrizaje se usa lo mismo que para el Inside (interior).
- 6105.2.6** **Inside Staycross:** La posición de despegue es la misma que para un Inside, pero los esquís permanecen cruzados, conllevando un aterrizaje con esquís cruzados.
- 6105.2.7** **Inside Recross:** La posición del despegue es la misma que para un Inside, pero los esquís permanecen sin cruzar y posteriormente se cruzan en un único movimiento. El aterrizaje se realiza con esquís cruzados.

- 6105.2.8 Thumper:** El despegue es el mismo que el de un Otuside, pero en el aire la pierna libre se cruza detrás de la pierna apoyada sobre la extremidad, resultando en un aterrizaje cruzado con los esquís. Con la mayoría del peso soportado sobre la pierna apoyada sobre la extremidad al aterrizar. El aterrizaje se verá con una ligera inclinación y una terminación abrupta.
- 6105.2.9 Outside Cross-in:** Cross-in externo.  
El despegue es el mismo que para el uso Externo, pero en el aire la pierna libre se cruza enfrente de la pierna que se apoya en el canto lo que conlleva a un aterrizaje con los esquís cruzado.
- 6105.2.10 Tip Vault Cross-In:** Se inicia la apertura mediante un aterrizaje con los esquís cruzados.
- 6105.2.11 Tip Vault Staycross:** las piernas se cruzan antes del despegue y permanecen en esa posición.
- 6105.2.12 Tip Vault Recross:** El despegue se realiza con los esquís cruzados, es cruzado en el aire, entonces es descruzado y cruzado de nuevo en un movimiento que conlleva a un aterrizaje con los esquís cruzados.
- 6105.2.13 Tip Vault Thumper:** El despegue es el mismo del de un tip-vault, pero los esquís se cruzan en una acción "thumper" que conlleva un aterrizaje con los esquís cruzados.
- 6105.2.14 Reverse Inside Staycross:** Esto es idéntico al Inside Staycross, pero con un despegue Reverse Inside.
- 6105.2.15 Reverse Inside Recross:** El mismo que el Recross Inside, pero con un despegue Reverse Inside. (ver Reverse Inside).
- 6105.3 Maniobras de unión**  
Describimos a continuación las distintas maniobras de conexión. Nota: No se dará ningún valor al Mérito Técnico.
- 6105.3.1 Trompos (Spins)**  
Los trompos se definen como rotaciones con el contacto esquí-nieve sobre un esquí llano y realizado en un sólo esquí.
- 6105.3.1.1 Los trompos con una pierna por encima de la cabeza

**6105.3.1.2 Bucher Spin:** (Giro Bucher): Rotación de un mínimo de 180° en posición arabesca en donde en el transcurso de la rotación la pierna se levanta por encima de la cabeza.

**6105.3.1.3 Bielman Spin:** Rotación de un mínimo de 180° en posición arabesca en donde en el transcurso de la rotación la pierna se levanta por encima de la cabeza por la mano que sostiene la extremidad de esquí.

### **6105.3.2 Movimientos de palanca**

Los movimientos de apalancamiento se definen como contacto parcial del esquí o esquís, o bastón o bastones, con la nieve. La acción de apalancar puede realizarse empujando hacia adelante o atrás sobre los esquís o elevando o cambiando el cuerpo hacia el bastón. Los movimientos de apalancamiento pueden realizarse con o sin bastones.

Los movimientos de apalancamiento de posición múltiple se consideran maniobras de 720° o más si incluyen un movimiento de apalancamiento en cada una de las rotaciones completas. Una pausa determinada sería esquiar más de una longitud de esquí entre dos rotaciones.

**6105.3.2.1 Tip-Tail Spin:** Rotación de un mínimo de 180° sobre una punta o una extremidad. Se coloca un esquí delante del otro, resultando en una posición en donde los esquís toman un ángulo abierto de 30°. La rotación debe de ser continua a través de toda la maniobra.

**6105.3.2.2 Javelin Tip Spin:** Rotación de un mínimo de 180°. El esquiador gira sobre un esquí con la otra pierna cruzada enfrente con el dedo gordo del pie hacia fuera, presionando hacia adelante sobre la extremidad, resultando en un apalancamiento de la extremidad del esquí. El apalancamiento debe de mantenerse por lo menos unos 180° durante cada giro.

**6105.3.2.3 Heel Spin:** (Giro sobre el talón): Rotación de un mínimo de 180° en la extremidad o extremidades.

**6105.3.2.4 Tip Spin:** (Giro sobre la punta): Ver artículo anterior sobre puntas.

**6105.3.2.5 Carousel:** Esquiador balanceándose sobre los bastones en "gut", completando una rotación aérea de 360°.

### **6105.3.3 Maniobras Acrobáticas**

#### **6105.3.3.1 Saltos de Posición**

Los Saltos de Posición deben de realizarse junto con un cambio de dirección, y ambos esquís deben de dejar la superficie nevada.

#### **6105.3.3.2 Saltos de conexión**

Los Saltos de Iniciaciones que no estén en lista en la regla 6105.2 con una rotación mínima de 360°.

#### **6105.3.3.3 Maniobras Gimnásticas**

"Cartwheel" o "round-off" (una cuarta parte del giro), alrededor del eje del rizo, con necesidad de ambas manos para el contacto con la nieve, con el movimiento que se inicia hacia delante o hacia un lado para finalizar hacia atrás o de lado.

#### **6105.3.3.4 Maniobras Gimnásticas**

"Walkover" o "Handspring" incluyendo acción evasiva (kip out action); rotación hacia adelante/o hacia atrás a través del eje horizontal (pies por encima de la cabeza) incluyendo dos manos para el contacto con las nieve.

#### **6105.3.3.5 Grupo Cartwheel incluyendo Bastones**

"Cartwheel" o "round-off" (una cuarta parte del giro), alrededor del eje del rizo, con necesidad de ambas manos para el contacto con la nieve, con el movimiento que se inicia hacia delante o hacia un lado para finalizar hacia atrás o de lado.

#### **6105.3.3.6 Daigle Banger**

"Daigle Banger" o Poullion Walk-over incluyendo acción evasiva (kip out action). Empezando hacia adelante y terminando en la misma dirección, a través del eje horizontal. Opciones para las posiciones de las manos.

#### **6105.3.3.7 Acrobacia de Nivelado de Bastón**

Acción en la cual los pies deben de pasar por encima del nivel de la cabeza.

**6150 Nuevo Estilo**

**6151 Puntuación de Jueces**

Se utilizará un sistema de puntuación de jueces en todas las competencias. Esto incluye pero no se limita al, Big Air, Half Pipe, quarter Pipe, Synchro-Air, Terrain Park y otras pruebas libres que son evaluadas. La puntuación total para la actuación será de un máximo de 100 puntos. La actuación del competidor se valorará sobre los siguientes componentes básicos. Los jueces podrán puntuar las categorías individualmente ( 1 juez por categoría) o de forma combinada ( 1 juez da 100 puntos desde todas las categorías).

Se podrán utilizar sistemas de puntuación específicas basándose en estas directrices generales para pruebas específicas. Ver, por ejemplo, Reglas 6151-6154 para la puntuación del Half Pipe.

- 6151.1 **Ejecución** se refiere a la ejecución, precisión y destreza demostrada.  
20% = 1 juez con 20 puntos máximo-(50% de los puntos por caída) = puntuación.
- 6151.2 **Air** se refiere a la cantidad y calidad del aire y a la amplitud del salto.  
20% = 1 juez con 20 puntos máximo-(50% de los puntos por caída) = puntuación.
- 6151.3 **Show** se refiere a la excitación, energía y dotes en público del atleta que demuestra su destreza.  
40% = 1 juez con 40 puntos máximo (o 2 con 20 puntos cada uno) -(50% de los puntos por caída) = puntuación.
- 6151.4 **Dificultad** se refiere al nivel de dificultad del salto realizado.  
20% = 1 juez con 20 puntos máximo
- 6151.5 **Deducciones** de hasta el 50% de los puntos disponibles pueden aplicarse por errores en el aterrizaje.
- 6151.6 Para las competencias con diversas características (terrain park, quarter pipe, etc.), los criterios son de aplicación a la manga en su conjunto.

**6152 Halfpipe**

**Definición**

Una competición de Half pipe se compondrá de una manga utilizando el pipe para realizar varios "hits". Sólo los hits en el pipe puntuarán.

## **6152.1 Puntuación**

La puntuación total para la actuación será de un máximo de 100 puntos. Los jueces podrán puntuar ls categorías individualmente (1 juez por categoría) o combinadas (1 juez dará 100 puntos a todas las categorías).

### Reglas generales

Cuando se asigna a los jueces categorías de puntuación separadas, la puntuación será sobre 10 puntos cada una por Amplitud, Dificultad y Ejecución así como 20 puntos para Estimación General, utilizando aumentos de 1/10. Puede haber un Juez para Estimación General por 20 puntos o 2 jueces con 10 puntos cada uno.

Se dispondrá de impresos de puntuación .

Las puntuaciones de los jueces se añadirán a un total máximo de 50 puntos. Esta puntuación se multiplicará por 2 para conseguir la puntuación total.

### Entrenamiento

Todos los jueces tienen que observar el entrenamiento para establecer escalas de Amplitud y Dificultad para cada prueba. Estas escalas variarán de prueba en prueba y se basarán en el pipe, saltos u otra característica geométrica, las condiciones de la nieve y el nivel de competición.

Para las pruebas de hits múltiples, se acordará un número mínimo de hits para la serie de competición antes del inicio de la misma. El Jurado, junto con los entrenadores y los atletas, determinarán el número mínimo de acrobacias para la competición al objeto de alcanzar el máximo grado de Dificultad.

El número mínimo de acrobacias para la competición será anunciado por el Juez Principal en la última reunión de jefes de equipo antes del día de competición.

Para cada prueba el grupo de jueces observará el entrenamiento y determinará la escala de dificultad para el evento. Existirán categorías de las acrobacias con directrices para compararlas pero los valores se ajustarán en cada competición basándose en el nivel de competición. No existe ningún punto "acro type" con valores fijos para cada acrobacia.

- 6152.1.1 Amplitud:** Se compone del 20% de la puntuación.  
**6152.1.2 Dificultad:** Se compone del 20% de la puntuación.  
**6152.1.3 Ejecución:** Se compone del 20% de la puntuación.  
**6152.1.4 Estimación General:** Se compone del 40% de la puntuación

### **6153 Procedimiento de puntuación**

Los jueces evaluarán el rendimiento del competidor utilizando un sistema de puntuación dividido de la siguiente forma:

#### **6153.1 Formato de Siete Jueces**

Amplitud - 1 Juez

Dificultad - 2 Jueces

Ejecución - 1 Juez

Estimación General - 3 Jueces

En el formato de siete jueces, se hace un promedio de las puntuaciones de los 2 Jueces de Dificultad y de la puntuación máxima y mínima de la Estimación General.

##### **6153.1.1 Puntuación total**

En el formato de 5 y 7 jueces, la puntuación de los jueces x 2 = puntuación total. (la puntuación máxima de jueces es de 50 puntos, la puntuación total máxima es de 100 puntos).

#### **6153.2 Formato de Cinco Jueces**

Amplitud - 1 Juez

Dificultad - 2 Jueces

Ejecución - 1 Juez

Estimación General - 3 Jueces

6153.2 Formato Cinco Jueces

Amplitud - 1 Juez

Dificultad - 1 Juez

Ejecución - 1 Juez

Estimación General - 2 Jueces

6153.3 Formato de Tres Jueces

Estimación General - 1 Juez

Dificultad - 1 Juez

Ejecución/

Amplitud - 1 Juez

**6154 Criterios de Valoración de Jueces**

**6154.1 Amplitud (20% de la puntuación)**

Se refiere a la cantidad y la calidad del aire en el salto, combinación de saltos, o hits.

Se valorará la altura del competidor en relación con el borde (lip) del pipe. La amplitud considerará el despegue y el aterrizaje, pero no la ejecución o dificultad de una maniobra.

La puntuación de amplitud será el promedio de las puntuaciones de amplitud por cada maniobra. Mientras que se utilizará una escala de hasta 10, una maniobra individual puede recibir una puntuación superior a 10 ya que probablemente obtendrá un promedio inferior a 10.0.

**6154.2 Dificultad (20% de la puntuación)**

Se refiere al nivel de dificultad del salto o saltos o maniobras realizadas.

Para distintas pruebas de hits, (es decir half-pipe, parque terreno), un número mínimo de hits para la manga de competición será acordado antes de la competición. El Jurado de Competición, una vez consultado con los entrenadores y atletas, determinará el número mínimo de maniobras necesarias para alcanzar el grado máximo de dificultad. Para un pipe de 5 hits establecido, un atleta recibirá una puntuación inferior de dificultad si el número de maniobras realizadas es inferior a 5. Si no se realiza una maniobra o si el atleta escoge abandonar el pipe después de realizar un número de hits inferior a 5, entonces la puntuación por dificultad será puntuada en consecuencia.

Las maniobras que se intentan realizar resultando en caída se contarán en dificultad si los esquís tocan la nieve en primer lugar (ver regla 6154.5). No se contará una maniobra si se aterriza fuera del pipe o si el cuerpo toma contacto en primer lugar.

Cada maniobra obtendrá una puntuación por parte del juez de dificultad y la puntuación de dificultad será el promedio. No obstante si un atleta realiza más del número necesario de maniobras (por ejemplo 7 hits en un half pipe de 5), las maniobras con menor grado de dificultad pueden descartarse de este cálculo. En todas las series, el peso adicional debe de asignarse a las maniobras difíciles debido al número limitado de hits disponibles en una serie.

**6154.2.1.1 Directriz del punto de dificultad**

|             |     |   |      |
|-------------|-----|---|------|
| Muy fácil   | 0.1 | - | 2.0  |
| Fácil       | 2.1 | - | 4.0  |
| Promedio    | 4.1 | - | 6.0  |
| Dificultad  | 6.1 | - | 8.0  |
| Muy difícil | 8.1 | - | 10.0 |

Ejemplo: Tabla de Muestras para la competición de alto nivel:

**Nota importante - esta tabla cambiará para los distintos niveles de competición:**

| Muy fácil | Fácil         | Promedio  | Difícil   | Muy difícil |
|-----------|---------------|-----------|-----------|-------------|
| 1-0 - 2.0 | 2.1 - 4.0     | 4.1 - 6.0 | 6.1 - 8.0 | 8.1 - 10.0  |
| 180       | 540           | 180 flip  | Dspin 720 | 900         |
| 360       | Flip          | Barani    | Flat 540  | Off 720     |
| Straight  | Loop<br>fakie | Cork 540  | Fakie 540 | Rodeo 720   |

### 6154.3 **Ejecución (20% de la puntuación)**

Se refiere a la ejecución técnica y la precisión de la actuación. La actuación en las maniobras y el esquí determinará la puntuación final. Esto se basa en las escalas de puntuación tradicionales de esquí artístico que oscilan de precario a excelente. Los movimientos de brazo y los grados de rotación completados son parte de esta categoría de puntuación.

La puntuación de ejecución será el promedio de puntuación de todas las maniobras realizadas. Se considerará el despegue, el lugar en la pared donde el competidor aterriza y las transiciones de maniobra a maniobra.

Los jueces también puntuarán las deducciones con un máximo de 5 puntos (10% de la puntuación total) restadas por una caída total y una deducción menor por cualquier otro contacto corporal.

Se considerarán todos los hits (tomas de contacto) en la pared (incluyendo el acercamiento) intentos de maniobras y si se produce una caída, bien sea en el despegue o en el aterrizaje, resultará en una deducción por caída. La maniobra intentada será evaluada para la ejecución y tendrá como resultado una puntuación de ejecución menor.

#### 6154.3.1 **Directriz del punto de ejecución**

|              |     |   |      |
|--------------|-----|---|------|
| Insuficiente | 0.1 | - | 1.0  |
| Mediocre     | 1.1 | - | 3.0  |
| Aceptable    | 3.1 | - | 5.0  |
| Bien         | 5.1 | - | 7.0  |
| Muy bien     | 7.1 | - | 9.0  |
| Excelente    | 9.1 | - | 10.0 |

#### 6154.3.2 **Deducciones (parte de la ejecución)**

El Juez de Ejecución podrá deducir por caída hasta el 10% de la puntuación **total** de jueces (por ejemplo, 5 puntos en un grupo dividido de puntuación). Un máximo de 50% de la puntuación máxima posible decidida por los jueces podrá ser deducida (por ejemplo, 25 puntos máximo cuando una puntuación máxima de jueces alcanza los 50 puntos).

0.1 - 1.0      aterrizaje con el brazo/la mano

- 1.1 - 2.0 aterrizaje con la pierna/la rodilla
- 2.1 - 4.0 aterrizaje con el cuerpo
- 4.1 - 5.0 caída completa (contacto corporal total, ningún peso sobre los esquíes)

**6154.4 Estimación general (40% de la puntuación)**

Se refiere al entusiasmo, energía, vistosidad del atleta, presentación y variedad durante todo el programa. Los jueces de estimación general incluirán como consideraciones la ejecución, la amplitud y la dificultad de la manga y también la puntuación basada en distintas maniobras, dirección de rotación, estilo único y torsión en las maniobras.

Puede haber un Juez de Estimación General si existe un número inferior a 5 jueces, 2 jueces de Estimación General en un formato de 5 jueces y 3 jueces de Estimación General en un formato de 7 jueces.

**6154.4.1 Directriz de Punto de Estimación General**

|              |     |   |      |
|--------------|-----|---|------|
| Insuficiente | 0.1 | - | 1.0  |
| Mediocre     | 1.1 | - | 3.0  |
| Aceptable    | 3.1 | - | 5.0  |
| Bien         | 5.1 | - | 7.0  |
| Muy bien     | 7.1 | - | 9.0  |
| Excelente    | 9.1 | - | 10.0 |

**6155 Synchro Air**

6155.1 Acrobacias Aéreas Sincronizadas - La categoría "Show" se convierte en "Sincronización". Las deducciones por caída permanecen hasta un 50%.

---

## Tercera Sección

---

### 6200 **BACHES**

#### 6201 **DEFINICIÓN**

La competición de baches se compone de una carrera de esquí libre sobre una pista empinada, y llena de baches, poniendo énfasis en los giros técnicos, las maniobras aéreas y la velocidad. Ver Regla 3060.2.1 relacionada con las Semifinales y las Finales.

#### 6202 **PUNTUACIÓN**

6202.1 **Giros**; Se componen del 50% de la puntuación.

6202.2 **Saltos**; Se compone del 25% de la puntuación.

6202.3 **Velocidad**; Se compone del 25% de la puntuación.

#### 6203 **PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN**

##### 6203.1 **Formato de Valoración de Jueces (7 Jueces)**

Los Jueces evaluarán la actuación del competidor usando un sistema de división de puntuación del modo siguiente:

##### 6203.1.1 **Jueces para Giros**

Cinco Jueces evaluarán independientemente la actuación del competidor, tal como define el artículo 6204.1. Las puntuaciones altas y bajas serán descartadas y el resto de los tres resultados se sumaran.

##### 6203.1.2 **Jueces de Aire**

Dos Jueces evaluarán por separado las acrobacias aéreas de los competidores basándose en los criterios tal como estipula el 6204.2. Se calculará la media de las puntuaciones para un total de las mismas **y se reducirán a dos decimales.**

Total de la Puntuación Aérea = 3.75 (max) x 2 saltos = 7.5 (max.) por Juez.

### **6203.1.3 Puntuación Total**

La media de las dos puntuaciones aéreas se suma al total de las puntuaciones de giro puntuables, para obtener el total de la puntuación de los Jueces de los competidores. La puntuación por velocidad, tal como se calcula en el párrafo 6204.3 se sumará al total de la puntuación otorgada por los Jueces con objeto de determinar el total de puntos obtenido por cada competidor en la categoría de Baches.

### **6203.2 Formato de Enjuiciamiento (5 Jueces)**

Los Jueces evaluarán el rendimiento de los competidores usando un sistema de puntuación por separado, del modo siguiente:

#### **6203.2.1 Jueces de Giros**

Tres Jueces evaluarán por separado el rendimiento de los competidores basándose en los criterios que se especifican en el párrafo 6204.1. Las tres puntuaciones se sumarán.

#### **6203.2.2 Jueces de Aire**

Dos Jueces evaluarán por separado las maniobras aéreas de los competidores basándose en los criterios que se especifican en el párrafo 6204.2. Se sacará la media de las puntuaciones para obtener el total de maniobras aéreas.

Suma Total de M. Aéreas=3.75 (max.) x 2 saltos=7.5 (máx.) por Juez

#### **6203.2.3 Puntuación total**

La media de las dos puntuaciones de maniobras aéreas se suma al total de las tres puntuaciones de giro puntuables para obtener el total de la puntuación emitido por los Jueces. La puntuación de velocidad, tal como se calcula en el párrafo 6204.3 se sumará a la puntuación total de los Jueces para determinar la puntuación completa de Baches.

## 6204 CRITERIOS DE VALORACIÓN DE JUECES

### 6204.1 Giros (50% de la Puntuación) Min = 0.0/Max.= 5.0

Giros, como criterios de valoración de jueces, se refiere a la evaluación técnica de lo bien que un esquiador logra pasar la prueba de Baches. Los giros, en una prueba de baches, se refieren a los cambios rítmicos en dirección del sentido de la carrera en ambos lados de la línea de pendiente máxima, utilizando una técnica agresiva y controlada. **El competidor será juzgado a partir del inicio de la manga hasta su finalización. El esquiador será juzgado en la línea de meta en donde deberá demostrar su control. Los esquiadores deben de detenerse en la línea de meta.**

#### 6204.1.1 Existen **Cuatro (4) Puntos a Considerar**

##### 6204.1.1.1 **Línea de pendiente máxima**

Se considera esquiar en la línea de pendiente máxima, como el camino más corto desde la salida hasta la línea de meta. Para alcanzar el máximo de puntos para la línea de pendiente máxima, el esquiador permanecerá en la línea de pendiente máxima seleccionada, al exterior de la puerta de salida.

##### 6204.1.1.2 **Cortar**

**Todos los giros deben de iniciarse con giros y virajes (cortando). El cortar implica el uso eficaz de los bordes para controlar la velocidad dentro y fuera del giro a durante toda la carrera.**

**En la acción de cortar la cadera sigue la línea central de esquiador (la cadera no oscila de lado a lado). Las piernas deben de estar juntas. Los giros se controlan mediante la acción de cortar, mediante una combinación de cadera-rodilla y ángulo del tobillo. La acción de cortar es el resultado de un cambio de peso correctamente sincronizado. El giro está siendo cortado (carving) cuando la parte posterior del esquí sigue a la punta.**

### **6204.1.1.3 Absorción y extensión**

El esquiador debe de seguir la forma del bache a través de la absorción desde la salida hasta la cumbre del bache. La extensión comienza justos después de la cima del bache. La extensión también sigue la forma del bache. La presión entre los esquís y la nieve debe de permanecer la misma durante la absorción y la extensión, absorbiendo a medida que el esquiador asciende y extendiéndose a medida en que el esquiador desciende. Además el esquiador debe de utilizar de forma agresiva los baches para cooperar en la iniciación de los giros, más que esperando a los baches.

### **6204.1.1.4 Torso**

La cabeza permanecerá inmóvil, de cara a la pista de descenso. El pecho se mantendrá también recto y natural. Las manos se sitúan enfrente del cuerpo en una posición natural. Las plantadas de bastón serán ligeras y el movimiento de muñeca irá hacia delante.

### **6204.1.1.7 Uso de bastones**

Los bastones se usarán para ayudar al esquiador con respecto a la sincronización y al equilibrio. Los movimientos serán racionales. Las manos se quedan delante. Los dobles soportes de bastones deben de evitarse salvo por el despeque y el aterrizaje de los saltos.

### **6204.1.1.8 Control**

El control debe mantenerse mediante un modo técnico de esquiar, tal y como se descrito.

### **6204.1.1.9 Agresividad**

La agresividad es esquiar hasta los límites personales propios, pero sin rebasarlos.

### **6204.1.2 Guía para la concesión de puntos**

|            |           |
|------------|-----------|
| Excelente  | 4.6 - 5.0 |
| Muy bueno  | 4.1 - 4.5 |
| Bueno      | 3.6 - 4.0 |
| Competente | 2.6 - 3.0 |

|                     |               |
|---------------------|---------------|
| Superior a la media | 3.1 - 3.5     |
| Inferior a la media | 2.1 - 2.5     |
| Pobre               | 1.1 - 2.0     |
| Muy Pobre           | 0.1 - 1.0     |
| No esquió           | 0.0 - RNS/DNS |

6204.1.3 En una pista con 9 puertas de control (cada puerta de control cuenta por 1/10 del circuito) se recomienda reducir la puntuación por giros en un 0.5 para cada sección en la que un competidor tiene total pérdida o no esquiá.

**6204.2 Salto (25% de la Puntuación) Min. = 0.0/Max.= 2.5**

6204.2.1 La puntuación de las acrobacias aéreas se divide en dos partes. Aire y Dificultad. La maniobra se evaluará para la forma sobre 2.5 con un grado multiplicador de dificultad que se basa en la maniobra realizada. Ver fórmula 6204.2.1.2.

**6204.2.1.1 Forma**

Las prioridades para evaluar la forma y la posición de los saltos en el esquí de baches se establecerán del modo siguiente:

|         |                                                                                                                                                                      |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Primero | Calidad (Forma, Aterrizaje)                                                                                                                                          |
| Segundo | Aire (Altura y Distancia)                                                                                                                                            |
| Tercero | <u>Espontaneidad</u> . La espontaneidad es la capacidad del competidor de mantener el ritmo de los giros antes del salto, incluyendo la iniciación para el despegue. |

Al juzgar la forma para todos los grupos de saltos (en posición recta (uprights), girando (flips), fuera de eje (off-axis, etc.) el factor primordial para la evaluación es el "Movimiento determinado" utilizado por el competidor.

Movimiento determinado significa:

- Forma atlética demostrada
- Control
- Equilibrio y
- Continuidad del movimiento.

Todos los saltos, incluyendo los saltos tradicionales (tales como los efectuados en posición recta (uprights) y en rotación sobre eje vertical) y nuevos saltos (en

rotación sin eje), serán evaluados utilizando los criterios del Movimiento determinado.

Por ejemplo: el criterio anterior para un twister-spread, requería alcanzar posiciones específicas (referencia 90°). El nuevo criterio recompensará a un atleta que realice maniobras que tienen el mismo grado de acabado (tanto el twister and spread a 90°, por ejemplo) bajo el criterio de Continuidad en el Movimiento; la separación precisa entre el twister y el spread será compensada bajo el Criterio de Control; el movimiento armonioso, el eje y las posiciones fijas de los brazos irán bajo el criterio de Equilibrio; y la extensión o la amplitud de las posiciones logradas bajo el criterio de Forma Atlética.

Asignación máxima de puntos 2.5/salto.

Nota: Los saltos deben de recibir por lo menos 0.1 puntos por forma para recibir el multiplicador de dificultad.

### ORIENTACIÓN DE PUNTOS

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| Salto Excelente    | 2.1 - 2.5 |
| Salto muy bueno    | 1.6 - 2.0 |
| Salto Bueno        | 1.1 - 1.5 |
| Salto Insuficiente | 0.6 - 1.0 |
| Salto Muy Malo     | 0.0 - 0.5 |

#### 6204.2.1.2 Dificultad

La dificultad de la maniobra será evaluada conforme a las fórmulas de Dificultad siguientes:

|                                 |                                                   |
|---------------------------------|---------------------------------------------------|
| 1. Maniobra sencilla            | Puntuación de la forma x 2.40/2.5                 |
| 2. Maniobra Doble               | Puntuación de la forma x 3.00/2.5                 |
| 3. Maniobras Triples/360°       | Puntuación de la forma x 3.50/2.5                 |
| 4. “ “ Mixtas/360°w/pos         | Puntuación de la forma x 3.75/2.5                 |
| 5. Quad 360° con 2 posiciones   | Punt. de la forma x 3.90/2.5 (hasta max. de 3.75) |
| 6. Quad mixto / 720°<br>3.75)   | Punt de la forma x 4.07/2.5 (“ “ “                |
| 7. 720° con posiciones<br>3.75) | Punt de la forma x 4.26/2.5 (“ “ “                |

Maniobra cuádruple Igual al Triple.

Los Jueces de Saltos deben de ponerse de acuerdo sobre el salto realizado. Si existe desacuerdo el Juez Principal tomará la decisión definitiva. **Para los saltos en categorías distintas a los Uprights (Erguidos), se podrá realizar una posición o sujeción en cualquier momento durante el salto.**

6204.2.2

### **Repeticiones**

Cada competidor debe de realizar dos saltos distintos **para que éstos cuenten. Si se repite un salto, sólo el salto con mejor puntuación de los dos, será el que cuente.**

**Sólo los saltos realizados de forma idéntica serán considerados como saltos repetidos, con las excepciones siguientes.**

**"Dos saltos distintos" pueden definirse como:**

- **Saltos con distintas posiciones (las posiciones incluyen el spread eagle, kosak, zudnick, daffy, iron cross, backscratcher, mule kick, grabs, etc.).**
- **Saltos con distintos número de posiciones.**
- **Saltos con el mismo número y tipos de posiciones pero en distinto orden.**

### **Excepciones y Notas:**

1. **Cuando se realizan las sujeciones en los saltos, todas ellas son consideradas como las mismas al objeto de la regla de repetición. Por ejemplo, una sujeción de 360 (mute grab) es una repetición de una sujeción de 360 de la parte posterior (tail grab).**
2. **Cuando las posiciones se realizan en giros, bucles o vertical o fuera de eje (off axis) maniobras de rotación, el lugar de la posición dentro del salto no varía el salto. Por ejemplo, un 180-spread-180 es una repetición de un 360 para un spread.**

**Como ejemplo adicional, un fuera de eje 720 con un iron cross en la primera rotación es una repetición de un fuera de eje 720 con la iron cross al final. Si dos posiciones se realian en un 360 o 720, el variar el orden de las posiciones cambia el salto.**

**OBSERVE que como todas las sujeciones son clasificadas como la misma maniobra, un 720 fuera de eje (off axis) con 2 sujeciones es una repetición do otro 720 fuera de eje con 2 sujeciones diferentes y es también otra repetición si las sujeciones van simplemente en orden inverso.**

3. Se consideran dos saltos fuera de eje (off-axis) como repeticiones salvo que:

- Exista un número diferente de rotaciones (360, 720, 1080):
- Exista un número diferente de posiciones o sujeciones; o
- Exista una maniobra distinta, como cuando un salto tiene una posición y otro carece de ella, o tiene una posición y otro una sujeción, o uno tiene una sujeción y el otro no. Como en el resto de los saltos con sujeciones, se consideran todas las sujeciones iguales.

4. Posiciones con sujeciones o cualquier intento de sujetar se considerará ser sujeciones al objeto de esta regla.

Ejemplos:

|               | <b>Viable</b>          | <b>Viable</b>       | <b>No Viable</b>     |
|---------------|------------------------|---------------------|----------------------|
| Primer salto  | TST                    | TS                  | DT                   |
| Segundo salto | TTS                    | ST                  | DT                   |
|               | <b>Viable</b>          | <b>Viable</b>       | <b>No Viable</b>     |
| Primer salto  | 360 con sujeción       | 360 con Spread      | 360 con Japan Grab   |
| Segundo salto | 360 con Spread         | 360 con Zudnik      | 360 con Mute Grab    |
|               | <b>Viable</b>          | <b>Viable</b>       | <b>No Viable</b>     |
| Primer salto  | 360 con sujeción       | 180 sujeción 180 IX | 360 con sujeción     |
| Segundo salto | 360 con l-cross        | 180 IX 180 sujeción | 360 con l-cross Grab |
|               | <b>Viable</b>          | <b>Viable</b>       | <b>No Viable</b>     |
| Primer salto  | 180 con sujeción 180 D | 360 con 2 grabs     | 180-S-180            |
| Segundo salto | 360 con Spread         | 360 con 1 grab      | 360 a S              |

Ejemplos de saltos fuera de eje (off axis)

|               | <b>Viable</b>            | <b>Viable</b> | <b>No Viable</b>           |
|---------------|--------------------------|---------------|----------------------------|
| Primer salto  | Cork 720 con mute grab   | D Spin 7      | D Spin 7 con mute grab     |
| Segundo salto | Cork 720 con Iron Cross  | Cork 7        | Cork 7 con sujeción segura |
|               | <b>Viable</b>            | <b>Viable</b> | <b>No Viable</b>           |
| Primer salto  | Bucle con sujeción       | Misty 7       | Misty 7                    |
| Segundo salto | Salto atrás con sujeción | Heli 7        | Rodeo 7                    |

|               |                            |                         |           |
|---------------|----------------------------|-------------------------|-----------|
|               | Viable                     | Viable                  | No Viable |
| Primer salto  | Flat Spin 7 con Iron Cross | Misty 7                 | Misty 7   |
| Segundo salto | Salto atrás con sujeción   | Heli 7                  | Rodeo 7   |
|               | Viable                     | Viable                  | No Viable |
| Primer salto  | Flat Spin 7 con Iron Cross | Giro atrás con sujeción | Misty 7   |
| Segundo salto | Flat Spin 7 to Spread      | Giro atrás con posición | Cork 7    |

Nota de puntuación: Se considerará un intento de sujeción como una sujeción en la codificación del salto. Una sujeción insuficiente o fallida podrá ser contada como sujeción pero el hecho de que haya sido fallido o no claramente presentado ante los jueces afectará la puntuación general del salto y de la puntuación consecuentemente. Cuando un elemento de un salto es mediocre o apenas conseguido, la puntuación total reflejará el esfuerzo combinado y esencialmente la sujeción fallida.

Por ejemplo, un helicóptero excelente con un intento de sujeción que toque a penas o no logre tocar el esquí, se situaría probablemente en una categoría de puntuación para ese salto mediocre (00.0-0.5) o insuficiente (0.6-1.0).

6204.2.3 A continuación se detallan los distintos grupos de saltos en Baches (con ejemplos)

1. Upright (Spread Eagle, Kosak, Zudnik, Daffy, Back Scratcher, Mule Kick, Iron Cross, Twister, etc.; Singles-Quints).
  2. Bucle - (TENGA EN CUENTA que los bucles directos no serán considerados saltos fuera de eje (off axis).
  3. Eje horizontal de rotación (atrás-adelante-giros sin vuelta y con vuelta).  
Nota: las dobles vueltas resultan en la descalificación.
  4. Eje vertical de rotación (heli/360, 720, 1080)
  5. Rotación fuera de eje, incluyendo 360, 720, 1080 (OA3, Cork 7, D spin 7, flat spin 7, Misty, Rodeo, etc:).
- Nota: Las sujeciones no se pueden realizar como una maniobra individual. Sólo pueden incorporarse dentro de las maniobras rotacionales. La sujeción realizada debe de identificarse como una sujeción. Ésta se mantendrá al mínimo para presentarla ante los jueces.

6204.2.4 Se deberá ganar el pleno control después de cada salto, resultando en giros controlados. **Si un competidor pierde un esquí mientras realiza un salto en Baches, el salto no recibirá ningún crédito.**

Si un competidor salta por encima del rayo de luz en la línea de llegada, no recibirá ninguna puntuación por tiempo. Si un competidor realiza un salto y aterriza por lo menos con una bota de esquí en la línea de llegada o antes de rebasar la misma, se contará dicho salto.

6204.2.5 Caídas después de los Saltos

- El salto es valorado hasta lograr un aterrizaje controlado y seguro.
- Si se falla en el aterrizaje la puntuación del salto se verá afectada
- Las caídas y los aterrizajes también afectan a la puntuación de giro

6204.3 **Velocidad (25% de la Puntuación)**      **Min.=0.0/Max.=7.5**

La velocidad es simplemente el total de tiempo empleado para finalizar una vuelta. Se tomará el tiempo a partir del momento en que el competidor abandona la puerta de salida hasta que rebasa la línea de llegada. Los puntos que se otorgan por velocidad se denominarán puntos por tiempo y se calcularán según el procedimiento siguiente:

6204.3.1 **Tiempo de paso (Pace-Time)**

Para toda las pruebas **baches es de 6.9 m/seg. Para as damas y 8.7 m/seg. Para los hombres. Para calcular el Tiempo de Paso en una pista específica, tome la longitud de la misma en metros y divida por el Tiempo de Paso en metros por segundo.**

6204.3.2 **Cálculo de la Velocidad (el mismo para 5 ó 7 Jueces en puntuación por separado)**

**Los puntos de velocidad se basarán en la formula de velocidad utilizando la distancia de la pista y el lanzamiento.**

6204.4 **Deducciones**

6204.4.1 **Deducción de la Puntuación en Giros**

La categoría de “Deducciones” es sólo para las deducciones por caídas, las paradas completas y las interrupciones/deslizamientos cuando se frena

significativamente el movimiento. El resto de los errores en la carrera irán reflejados en la categoría “Giros”.

“Tropiezos que no impliquen las paradas o las caídas y las “interrupciones/deslizamientos” que no impliquen una reducción importante en el movimiento de descenso, no serán parte de la categoría de Deducciones. Sí se tendrán en cuenta al conceder los puntos de giro.

- 1.5            **Cualquier parada total.**
- 1.1 - 1.4      **Caída completa sin parada o interrupción/desliz importante por la línea de pendiente máxima o atravesando la pista hasta llegar casi a una parada total.**
- 0.8 - 1.0      **Aterrizaje duro o frente rueda sin parar o sin interrupción/desliz importante por la línea de pendiente máxima reduciendo la velocidad de descenso.**
- 0.6 - 0.7      **Aterrizaje medio sin parada.**
- 0.1 - 0.5      **Aterrizaje ligero o tropiezo sin interrupción.**

#### Definiciones

- Aterrizaje ligero: Aterrizaje momentáneo con una o dos manos.
- Aterrizaje mediano: Aterrizaje con caderas y brazos
- Aterrizaje duro: Palmada posterior o lateral, o rodar frontalmente.
- Caída total: Contacto total del cuerpo, ningún peso en los esquís.
- Parada total: Una parada total por cualquier motivo.

#### Notas:

1. Si un competidor no se para, aterriza o se desliza reduciendo significativamente el movimiento del descenso, no use la categoría de las deducciones. Cualquier error de forma que no tengan que ver con el aterrizaje, la parada o el deslizamiento significativo deben de registrarse en la categoría de giros. Ejemplo: Un competidor pierde control y se desliza sobre las partes posteriores de los esquís sin efectuar giros durante dos puertas de control. Puntuación máxima de los giros = 4.0. Ninguna nota por este concepto en la categoría de deducciones.
2. Un competidor pierde su equilibrio después de un salto y realiza inmediatamente una palmada posterior para luego proseguir inmediatamente esquiando sin romper la línea de pendiente máxima. Deducciones=0.8 –1.0 sin afectar a la puntuación por giros.
3. Un competidor se desliza por la mitad de la pista (sin giros). Puntuación total máxima=2.5. Sin afectar a la puntuación de las 90 deducciones.
4. Un competidor pierde el control y cruza 90° a la pista, pero no para, aterriza o frena significativamente. Los puntos de giros se reducen por la pérdida de la línea de pendiente máxima, la pérdida de control y (en su caso) la falta de giro entre las puertas de control.

5. Un competidor sufre una caída total y se desliza por dos puertas de control hasta parar, luego continúa esquiando. Puntos máximo de giros=4.0. Deducciones=1.5.
6. Un competidor pierde el control por una puerta de control y luego se desliza lateralmente sobre los esquís hasta alcanzar “casi” la parada total (sin aterrizaje), luego finaliza la carrera. Puntos máximos de giros=4.5. Deducciones=1.1-1.4.

## **6204.5 Desempate en Pruebas Individuales**

### **6204.5.1 Sistema de 5 Jueces**

El desempate se realizará tomando como base la comparación de cada uno de los totales de las puntuaciones, con cada línea de cálculo indicada a continuación y reducida a los dos decimales. La puntuación total para cada juez de giros se calcula como sigue: puntuación de los giros más un tercio de la media (medio aritmético) de las puntuaciones de pruebas más un tercio de los puntos de velocidad. El resultado se reduce entonces a los dos decimales.

| Puntuación 1    | Puntuación 2   | Puntuación 3    |
|-----------------|----------------|-----------------|
| Giros           | Giros          | Giros           |
| $J1+(J4+J5)/6+$ | $J2+(J4+J5)/6$ | $J3+(J4+J5)/6+$ |
| Puntos          | Puntos         | (puntos         |
| velocidad/3     | velocidad/3    | velocidad)/3    |

En el caso de un empate múltiple, el desempate se resolverá añadiendo el número total de las puntuaciones más altas usando una comparación de puntuación por puntuación, pareja por pareja como sigue:

El competidor recibirá un punto de desempate para un resultado total superior, 0.5 para un empate y 0 para una puntuación total inferior. Después de comparar cada competidor en cada empate, los puntos de desempate se sumarán. Los competidores se clasificarán por orden de sus puntos totales de desempate. Si el empate persiste seguirán empatados y los competidores recibirán el mismo puesto. Es decir:

|             |      |      |      |     |
|-------------|------|------|------|-----|
| Esquiador 1 | 7.03 | 6.83 | 7.33 | 1.5 |
| Esquiador 2 | 7.23 | 6.73 | 7.03 | 1.5 |
| Esquiador 1 | 7.03 | 6.83 | 7.33 | 2   |
| Esquiador 3 | 6.76 | 7.16 | 7.16 | 1   |
| Esquiador 2 | 7.23 | 6.83 | 7.03 | 1   |
| Esquiador 3 | 6.76 | 7.16 | 7.16 | 2   |

|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1 <sup>er</sup> puesto | Esquiador 1 total: 3.5 |
| 2° puesto              | Esquiador 3 total: 3   |
| 3° puesto              | Esquiador 2 total: 2.5 |

## 6204.5.2 Sistema de 7 Jueces

El desempate se realizará tomando como base la comparación de cada uno de los totales de las puntuaciones, con cada línea de cálculo indicada a continuación y reducida a los dos decimales. La puntuación total para cada juez de giros se calcula como sigue: puntuación de los giros más un tercio de la media (medio aritmético) de las puntuaciones de pruebas más un tercio de los puntos de velocidad. El resultado se reduce entonces a los dos decimales.

| <b>Resultado 1</b> | <b>Resultado 2</b> | <b>Resultado 3</b> | <b>Resultado 4</b> | <b>Resultado 5</b> |
|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| $J1+(J6+J7)/6$     | $J2+(J6+J7)/6$     | $J3+(J6+J7)/6$     | $J4+(J6+J7)/6$     | $J5+(J6+J7)/6$     |
| Puntos velocidad/3 | Puntos velocidad/3 | Puntos velocidad/3 | Puntos velocidad/3 | Puntos velocidad/3 |

En caso de empate múltiple, el empate se romperá mediante la suma del número total de las más altas puntuaciones usando una comparación de resultado por resultado, pareja por pareja de la forma siguiente:

El participante recibirá un punto de desempate por una puntuación completa superior, 0.5 por un empate y 0 por una puntuación completa inferior. Al compararse cada atleta en cada empate, los puntos de desempate del competidor se sumarán. Los competidores se clasificarán en el orden de su total de puntos de desempate.

Si persiste el empate después de este procedimiento, se conservará dicho empate y ambos competidores recibirán el mismo puesto

|                        |                        |      |      |      |      |     |
|------------------------|------------------------|------|------|------|------|-----|
| Esquiador 1            | 7.03                   | 6.83 | 7.33 | 6.83 | 7.23 | 2.5 |
| Esquiador 2            | 7.23                   | 6.83 | 7.03 | 7.33 | 6.83 | 2.5 |
| Esquiador 1            | 7.03                   | 6.83 | 7.33 | 6.83 | 7.23 | 4   |
| Esquiador 3            | 6.26                   | 7.16 | 7.16 | 6.56 | 7.16 | 1   |
| Esquiador 2            | 7.23                   | 6.83 | 7.03 | 7.33 | 6.83 | 2   |
| Esquiador 3            | 6.76                   | 7.16 | 7.16 | 6.56 | 7.16 | 3   |
| 1 <sup>er</sup> puesto | Esquiador 1 total: 6.5 |      |      |      |      |     |
| 2° puesto              | Esquiador 2 total: 4.5 |      |      |      |      |     |
| 3° puesto              | Esquiador 3 total: 4   |      |      |      |      |     |

## **6205 PROCEDIMIENTOS ESPECIALES: BACHES**

### **6205.1 Pérdida de los Esquí y de las paradas**

Si un competidor pierde un esquí antes de la línea de llegada, podrá finalizar sobre un esquí. El competidor será valorado conforme a su actuación. Si el competidor no continúa con la carrera y no logra colocarse de nuevo su esquí en 10 segundos, será juzgado hasta ese punto (0 puntos de tiempo). Si un competidor pierde ambos esquís, será juzgado hasta ese punto (0 puntos de tiempo). Si un competidor se para en la pista de baches durante más de 10 segundos, el competidor puntuará hasta ese punto (no existen límites de puntos). El competidor deberá abandonar la carrera lo antes posible.

### **6205.2 Número de Maniobras Aéreas**

Antes de cada prueba de baches, el Jurado, con información del Juez Principal, confirmarán el número de las maniobras aéreas recomendadas por la pista. El número de saltos se anunciará en la última reunión de los Jefes de Capitanes que se celebra antes de la prueba. Todas las pistas serán pistas de dos saltos para las competiciones internacionales.

El número recomendado para las maniobras aéreas no limitará al competidor del total proclamado, pero representa el número de maniobras aéreas que recibirán evaluación. Por ejemplo, si dos maniobras aéreas son las que recomienda el Jurado, un competidor que realice sólo una maniobra, recibirá exclusivamente el 50% de la puntuación del total posible de puntuación. El número de maniobras en exceso del total recomendado se ignorarán a fin de poder usar las puntuaciones máximas y mínimas. Si se repite un salto se tendrá en cuenta el mejor de los dos. Por ejemplo, si se recomiendan dos maniobras aéreas y un competidor realiza tres maniobras, los jueces puntuarán las dos maniobras más logradas.

Sin embargo, un competidor debe de tener cuidado de no realizar maniobras aéreas en exceso de modo a que afecte negativamente las puntuaciones de los jueces sobre los giros.

---

## **Cuarta Sección**

---

### **6300        BACHES EN PARALELO**

#### **6301        DEFINICIÓN**

La competición de Baches Dobles se compone de series eliminatorias sencillas en donde dos esquiadores compiten para avanzar hacia la final, mientras que esquián sobre una pendiente acusada y con muchos baches, poniendo énfasis sobre los giros técnicos, las maniobras aéreas y la velocidad.

#### **6302        PAREJAS**

Referirse a la sección RIS 4305.

#### **6303        PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN**

En el Formato Baches en Paralelo, cada juez determinará que esquiador demuestra más plenamente las exigencias requeridas por la Regla 6204, Criterios de Valoración de Jueces para los Baches, e indican dicha selección mediante el sistema de los Baches en Paralelo, que corresponden a la carrera en la cual dicho competidor compite.

El perdedor será eliminado y el ganador se clasifica para la siguiente vuelta hasta que la clasificación final se determine. Ver Regla 6304 para los procedimientos adicionales de prueba.

#### **6304        VALORACIÓN DE JUECES, FORMATO DE BACHES EN PARALELO**

##### **6304.1      Baches en Paralelo**

El criterio de los jueces que se usa en el formato de eliminación de los Baches en Paralelo será el mismo que establece la Regla 6204.1 "Giros" y la Regla 6204.2 "Aire". La velocidad es una comparación del tiempo relativo según la regla 6404.2.3

### 6304.1.1 Sistema de Cinco Jueces

Un panel de cinco (5) jueces administrará los resultados basándose en las obligaciones específicas de cada juez y del modo siguiente:

|                   |   |                |
|-------------------|---|----------------|
| AIRE              | - | Un (1) Juez    |
| VELOCIDAD         | - | Un (1) Juez    |
| GIROS             | - | Dos (2) Jueces |
| ACTUACIÓN GENERAL | - | Un (1) Juez    |

|           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>J1</b> | <b>J2</b> | <b>J3</b> | <b>J4</b> | <b>J5</b> |
| Giros     | Giros     | Velocidad | Aire      | General   |

La velocidad es una comparación del tiempo relativo según la regla 6404.2.3

### 6304.1.2 Sistema de Siete Jueces

Un panel de siete (7) jueces administrará los resultados basándose en las obligaciones específicas de cada juez y del modo siguiente:

|            |   |                |
|------------|---|----------------|
| AIRE       | - | Un (1) Juez    |
| VELOCIDAD- | - | Un (1) Juez    |
| GIROS      | - | Dos (4) Jueces |

|           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>J1</b> | <b>J2</b> | <b>J3</b> | <b>J4</b> | <b>J5</b> | <b>J6</b> | <b>J7</b> |
| Giros     | Giros     | Giros     | Giros     | Aire      | Aire      | Velocidad |

La velocidad es una comparación del tiempo relativo según la regla [6304.2.3](#)

### 6304.2 Sistema de Baches en Paralelo

En el sistema de Baches en Paralelo, cada Juez dispone de un juego de pancartas que permanecen escondidas hasta que el Juez Principal anuncia "los jueces están dispuestos a votar". Entonces cada juez levanta la pancarta escogida de forma claramente visible para los competidores, los espectadores, los anunciadores y los encargados de los resultados, hasta que el Juez Principal anuncie la orden "pancartas abajo".

Las pancartas deben de ser redondas con un diámetro de aprox. 25 cm. sobre un puño de aprox. 50 cm. de longitud. Las pancartas se marcarán en un formato de

distintos colores y en las proporciones correctas (5-0, 4-1, 3-2, 2-3, 1-4, 0-5) pintados en colores rojos y/o azul, en ambos lados, que correspondan a las posibilidades de votación de los Jueces.

En el andamiaje en frente de los respectivos Jueces, se colocarán paneles que indiquen la responsabilidad de las puntuaciones que otorgan los jueces (T-Giros, A-Aéreo, S-Velocidad, O-En general).

### 6304.2.1 Resultados

Cada Juez tendrá un total de cinco posibles votos que pronunciar, con posibles combinaciones de 5-0, 4-1, 3-2, 2-3, 1-4 o 0-5, para la pista roja en contra de la pista azul. Esto tiene como resultado unos 25 o 35 posibles votos que se emitirán del modo siguiente:

| <u>7 Jueces</u> |                 | <u>5 Jueces</u> |                         |
|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Giros#1:        | 5 votos         | Giros#1:        | 5 votos                 |
| Giros#2:        | 5 votos         | Giros#2:        | 5 votos                 |
| Giros#3:        | 5 votos         | Aéreos:         | 5 votos                 |
| Giros#4:        | 5 votos         | Velocidad:      | 5 votos                 |
| Aéreos#1:       | 5 votos         | En general:     | 1 voto por velocidad    |
| Aéreos#2:       | 5 votos         |                 | (1° que rebase la línea |
| Velocidad:      | 5 votos         |                 | de llegada)             |
|                 |                 |                 | 1 voto por ej. aéreos   |
|                 |                 |                 | 2 votos de giros        |
|                 |                 |                 | (podrán dividirse)      |
|                 |                 |                 | 1 voto por mérito       |
|                 |                 |                 | técnico en general y    |
|                 |                 |                 | línea                   |
| <hr/>           | <hr/>           | <hr/>           | <hr/>                   |
| <b>Total</b>    | <b>35 votos</b> | <b>Total</b>    | <b>25 votos</b>         |

Un puntuador se situará en la tribuna de jueces y ayudará al Juez Principal para que suma todos los votos. El resultado se escribirá en el protocolo y se anunciará de inmediato.

El ganador de cada encuentro será el esquiador que haya recibido la mayoría simple de votos.

El puntuador también es responsable de anotar todas las decisiones de cada juez en un impreso de protocolo.

### 6304.2.1.1 Sistema de 5 Jueces para el Desempate de Baches en Paralelo

El formato de Esquí de Baches en Paralelo elimina el sistema frecuentemente problemático del desempate. En caso de empate en velocidad (ambos esquiadores cruzando la línea al mismo tiempo) o en caso de empate en el aire (ninguno de los esquiadores saltó), no se registrarán ningún voto para esa categoría. Además, el Juez Principal no inscribirá un voto para esa categoría. Esto deja un total de 19 votos inscritos sin ningún empate posible. En el caso de un empate, en ambas categorías de velocidad y de aire, ni el juez de aire ni el de velocidad inscribirán votos. Además, el Juez general no inscribirá votos ni para la velocidad ni para el aire, dejando 13 votos inscritos, una vez más sin posibilidad de empate.

### 6304.2.1.2 Sistema de 7 Jueces para el desempate de Baches en Paralelo

Si surge un empate en VELOCIDAD o AIRE o a través de una combinación de ambos, la comparación de Juez por Juez será la aplicable. Si persiste el empate después de este procedimiento, los competidores recibirán una nueva vuelta.

|      | T1 | T2 | T3 | T4 | A1 | A2 | S | (Empatados)      |
|------|----|----|----|----|----|----|---|------------------|
|      | +  | +  | +  | +  |    |    |   |                  |
| rojo | 3  | 3  | 3  | 4  | 1  | 1  | 0 | rojo+4 rojo gana |
| azul | 2  | 2  | 2  | 1  | 4  | 4  | 0 | azul+2           |

|      | T1 | T2 | T3 | T4 | A1 | A2 | S | (Empatados)         |
|------|----|----|----|----|----|----|---|---------------------|
|      | +  | +  | +  |    |    |    |   |                     |
| rojo | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  | 0 | rojo+3 sigue empate |
| azul | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 3  | 0 | azul+3 nueva vuelta |

6304.2.2 En caso de empate en el último puesto de clasificación para las finales de los Baches en Paralelo, se aplicará lo siguiente: si dos personas empatan (8° puesto en Damas o 16° en Hombres), las dos competirán en paralelo inmediatamente antes de la primera vuelta en paralelo. El ganador avanzará a la primera vuelta en paralelo. Si existen más de dos personas empatadas, es decir, un empate a tres para el puesto 8 de las Damas, cada una de ellas esquiara una vuelta individual con el ganador avanzando hacia las paralelas.

### 6304.2.3 Cronometraje

El Cronometraje electrónico debe de usarse en todas las pruebas.

Los sistemas de cronometraje deben de montarse para ambas pistas de modo a que la diferencia de tiempo ente los competidores pueda calcularse.

Los puntos de los Jueces se otorgarán del modo siguiente:

- Ambos esquiadores están dentro de los 0.74 segundos = 3/2
- La diferencia de tiempo está entre 0.75 y 1.49 seg. = 4/1
- La diferencia de tiempo es igual o mayor a 1.5 seg. = 5/0

## **6305 PROCEDIMIENTOS ESPECIALES: BACHES PARALELOS**

### **6305.1 Pérdida de Esquí y Paradas**

Si un competidor pierde un esquí antes de la línea de llegada, puede terminar sobre un esquí. El competidor será evaluado según su actuación. Si el competidor no continúa la carrera y no logra ponerse el esquí de nuevo en un tiempo de 10 segundos, se le juzgará hasta ese punto (0 puntos de tiempo). Si un competidor pierde ambos esquís, se le evaluará hasta ese punto (0 puntos de tiempo). Si un competidor se para en la pista de baches durante más de 10 segundos, el competidor será evaluado hasta ese punto (no hay puntos de tiempo). El competidor debe de salir de esa pista lo antes posible.

### **6305.2 Número de Maniobras Aéreas**

Antes de cada prueba de Baches, el Jurado, con información de entrada del Juez Principal, confirmará el número de maniobras aéreas recomendadas para la pista. El número de saltos se anunciarán en la última reunión de los Capitanes de Equipo antes de la prueba. Todas las pistas se compondrán de dos pistas de saltos para competiciones internacionales.

El número de maniobras aéreas recomendadas no limitarán al competidor del total estipulado, pero representa el número de maniobras aéreas que recibirán evaluación. Por ejemplo, si dos maniobras aéreas son recomendadas por el Jurado, un competidor que realiza sólo una maniobra puede sólo recibir un máximo del 50% del resultado aéreo total posible. Las maniobras en exceso del total recomendado serán ignoradas desde la más inferior a la más lograda. Si un salto se repite, contará el mejor de los dos. Por ejemplo, si dos maniobras aéreas son recomendadas y un competidor realizar una actuación con tres maniobras, los jueces **puntuarán las dos mejores maniobras.**

No obstante, un competidor debe de tener cuidado para no realizar maniobras aéreas con tal exceso que los jueces que puntúan los giros se vean negativamente afectados.

### **6305.3 Formato de Baches en Paralelo en las Pruebas de la Copa del Mundo**

El sistema de parejas para los Baches en Paralelo se determinará por las Reglas y el Subcomité técnico. La pista será asignada (pista roja o azul) mediante el sistema de cara o cruz de una moneda. Esto se realizará por el Starter en la cima de la pista inmediatamente antes de la carrera de los competidores.

### **6305.4 Puntuación de acrobacias los Baches en Paralelo**

**6305.4.1 Los Jueces de Acrobacias evalúan los saltos basándose en los criterios de puntuación de los baches individuales (Calidad, Acrobacia y Espontaneidad), así como la dificultad y variedad. Los competidores pueden repetir los saltos pero los jueces considerarán la variedad al comparar a los dos competidores. La variedad refleja un número distinto de maniobras y diferentes tipos.**