

Actualizado: 01OCT03

1. Selección del Juez Principal y Jueces para las pruebas FIS: Halfpipe y Big Air	2
2. Derechos y Obligaciones de los Jueces de Snowboard de la FIS	3
3. Reglas de valoración de jueces	4
4. Calificaciones – Licencia (Halfpipe y Big Air)	6
5. Entrenamiento de Jueces	8
6. Criterios de valoración de jueces del Halfpipe para la Copa del Mundo	8
7. Lista de Materiales	11
8. Lista del Juez Principal	12
9. Diccionario básico de las maniobras de Snowboard	16
10. Sistema abreviado de las maniobras de Snowboard	34
11. Tabla de memoria	35
12. Requisitos para la Tribuna de Jueces de Snowboard de la FIS	35
13. Formato de Competición para la Copa del Mundo de Halfpipe de la FIS	37
14. Construcción de los lugares de competición	41
15. Lugar del Halfpipe	44
16. Big Air	45
17. Material de competidores	46
18. Sistema de Megafonía	46
19. Tribuna de Jueces para el Big Air	47
20. Valoración de Jueces para el Big Air	47
21. Criterios de Valoración de Jueces para el Big Air	47
22. Desempate para el Big Air	49
23. Lugar del Big Air	50

ORGANIZACIÓN

El Manual de los Jueces incluye las reglas oficiales del RIS, Reglas de Puntos FIS, Reglas de la COC (Copa Continental) y Reglas de la Copa del Mundo. Es una guía altamente recomendable pero no un reglamento oficial.

1. Selección del Juez Principal y Jueces para las pruebas FIS: Halfpipe y Big Air

1.2 Criterios de Selección

Todos los Jueces Principales y los Jueces para la próxima temporada de Copa del Mundo serán seleccionados a lo sumo durante las reuniones de otoño de la Junta de Coordinación de Snowboard de la FIS. Los Jueces para las pruebas de Copa Continental y de la FIS serán seleccionados una vez terminada la planificación del calendario.

1.3 Nominaciones de las Naciones

Las naciones proponen a los jueces al Grupo de Trabajo de los Jueces* El Comité de Snowboard aprueba la propuesta del Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard (SJWG) de la FIS. En caso de JJ.OO. de Invierno, en caso de Copa del Mundo Senior o Junioi, las propuestas del Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard (SJWG) y del Comité de Snowboard estarán sujetas a aprobación final por parte del Consejo.

No existe un máximo de pruebas de la Copa del Mundo para los Jueces pero se recomienda aplicar una rotación.

*) En caso de que el Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard (SJWG) proponga a un juez, la Fed. Nacional respectiva tendrá que aprobar el nombramiento por adelantado. El presidente del Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard será responsable de la confirmación de los países.

OWG: Las propuestas de los países se realizarán en la reunión de otoño, aproximadamente unos 18 meses antes de los partidos.

WSC/

WJC: Propuestas de las naciones que se realizarán en la reunión de primavera aproximadamente 12 meses antes del evento.

WC: Las propuestas de las naciones se realizarán en la reunión de otoño de la temporada respectiva.

Se permitirán varios jueces de la nación anfitriona, en las pruebas de nivel 2,3 y 4.

Las pruebas de nivel más bajo podrán utilizarse como pruebas de ensayo para los nuevos formatos (sírvanse ver las actas del Grupo de Trabajo).

1.4 Reuniones del Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard (SJWG) de la FIS

Las reuniones de primavera anuales del Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard de la FIS se establecerán y continuarán. En cualquier caso, el SJWG debe reunirse durante las finales o en uno de las últimas pruebas de la Copa del Mundo.

2. Derechos y Obligaciones de los Jueces de Snowboard de la FIS

2.1 Un juez de snowboard tiene derecho a:

- Recibir reglamentos y otros materiales para entrenar como juez.
- Tener acceso a la tribuna de jueces durante la competición.
- Ser reembolsado por sus gastos (ver apdo. 5)
- Recibir compensación diaria (ver apdo. 5)
- Recibir billetes para los remotes mecánicos en los días de competición y entrenamiento.
- Asistir a todas las pruebas y funciones oficiales.
- Verificar los resultados y las tablas de memoria de los jueces.
- Asistir a todos los entrenamientos oficiales.

2.2 Obligaciones de un juez de snowboard:

- Tener un amplio y preciso conocimiento de las reglas de Snowboard de la FIS.
- Un juez de snowboard de la FIS deberá asistir a un mínimo de un seminario internacional de jueces, cada segundo año y también asistir al seminario nacional de jueces cada segundo año para conservar la licencia de juez.
- Tener una licencia válida y estar calificado para valorar como juez en la competición correspondiente.
- Contribuir a todas las decisiones de valoración de jueces.
- Estar sujeto a cumplir con todas las directrices y reglas establecidas en el Reglamento de Snowboard de la FIS.
- Seguir los criterios de valoración de jueces de Snowboard de la FIS.
- Conservar su nivel de calificación de valoración de juez.
- Evaluar cada competidor imparcialmente sin importar la nacionalidad o persona.
- Estar en la tribuna de jueces 15 minutos antes del inicio de la competición o a la hora anunciada por el Juez Principal.
- Esperar en la tribuna de jueces 15 minutos o más después de la competición si lo solicitara el Juez Principal.
- Si es necesario, verificará y ayudará en el cálculo de los resultados.
- Asistir a la reunión de jefes de equipo antes del día de la competición.
- Inspeccionar el lugar de la competición en el tiempo estipulado.
- Observar el entrenamiento oficial
- Si un Juez de Snowboard no sigue estas reglas en todos los puntos, la licencia estará sujeta a revisión por parte del Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard de la FIS (SJWG).

2.3 Derechos y obligaciones del Juez Principal

- Es nombrado por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard (SJWG)
- Está en posesión de una licencia de valoración de jueces válida para desempeñar el cargo de Juez Principal en la competición correspondiente.
- Tendrá un conocimiento absoluto del procedimiento de valoración de jueces de la FIS y seguirá las reglas y directrices establecidas al respecto.
- Es responsable de la coordinación de jueces antes y durante la competición.
- Es responsable de coordinar el alojamiento y transporte para todos los jueces en la competición en cuestión.

- Es miembro del jurado con derecho a voto.
- Participará en todas las reuniones del jurado y jefes de equipo siempre que sea posible, el Juez Principal debe de presentar el grupo de jueces en la última reunión antes de la competición.
- Es responsable de verificar que todos los jueces sigan los criterios de los Jueces de Snowboard de la FIS. Si un juez no sigue este criterio, no está actuando de modo profesional o no está capacitado para valorar como juez, el Juez Principal podrá sustituirle. Si no existe ningún otro juez disponible, el Juez Principal podrá puntuar el evento.
- Si existen seis jueces en la prueba, el Juez Principal no dará puntuaciones.
- Verifica las tablas de memoria de resultados y valoración de jueces con el resto de jueces y confirma al DT los mismos al ser oficiales.
- Realizará el informe del Juez Principal en 1 día después del último día de competición. Se remitirán copias al Presidente del Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard (SJWG) de la FIS y a la Sede de esta ultima. Estos documentos son confidenciales.
- Inspeccionar la construcción y el lugar de la tribuna de jueces por lo menos un día antes del primer día de competición, cualquier revisión que sea necesaria de la tribuna de jueces deberá presentarse al DT antes del último día de entrenamiento.
- Asegurarse que se cumple con el nivel de los alojamientos y del transporte:
 - Todas las habitaciones deben de reservarse en el mismo hotel.
 - Los hoteles deben de estar lo más cerca posible de los lugares de competición.
 - El Juez Principal debe tener una habitación individual.
 - Los Jueces de Puntuación también deben tener habitaciones individuales. Si no son posible éstas, no se permitirán más de 2 jueces por habitación.
 - Los organizadores deberán facilitar los contactos, nombres y números de teléfono del hotel.
 - Se facilitará el transporte desde el hotel hasta las reuniones de los jefes de equipo y al lugar de competición.
- Es responsable de reunir el dinero para los gastos y las compensaciones diarias de todos los jueces del Comité de Organización antes del primer día de competición.
- Es responsable de coordinar todos los requisitos de valoración de jueces en el lugar de la competición con los organizadores del evento y el DT.

3. Reglas de valoración de jueces

3.1 Procedimiento de Valoración de Jueces

- Los jueces utilizan los criterios de Snowboard de la FIS en cada una de las pruebas organizadas por dicha Federación Internacional.
- Los jueces trabajarán independientemente, salvo que el Juez Principal convoque una reunión.
- Cada juez realizará un registro escrito permanente de su puntuación en todo momento.
- En caso de protesta, el Juez Principal y los jueces participantes revisarán el registro escrito permanente y, si fuese necesario, consultarán con otros jueces de puntuación y utilizarán cualquier otro medio disponible ante el Juez Principal para revisar la reclamación. El Juez Principal tendrá la última palabra para decidir la puntuación que debe de ser utilizada.

- Ninguna puntuación será facilitada como oficial hasta que se verifique y sea aprobada por el Juez Principal.
- Para la puntuación abierta las notas se indican al público inmediatamente después de la aprobación del Juez Principal.

3.2 Número de jueces

- En los Ctos. del Mundo y los JJ.OO. de Invierno habrá 8 jueces, esto incluye a un asistente de juez principal y un verificador de la puntuación. Se podrá añadir una provisión especial para un juez de reserva. Es obligatorio que todos los jueces de puntuación provengan de distintos países.
- Existen 6 jueces (incluyendo al Juez Principal) en cada Copa del Mundo de la FIS y en los Ctos. del Mundo Junior de la FIS.
- En las pruebas de la Copa Continental y pruebas de nivel FIS, se recomienda el uso de 6 jueces.

3.3 Gastos de viaje

- Las rutas menos costosas serán las que primen para calcular los gastos de viaje. Se requiere la aprobación del Representante de la FIS si se incurre en gastos mayores.
- Los gastos se reembolsarán de la siguiente forma: tarifa de vuelo que será de clase turista, transporte en tierra será reembolsado; la tasa de kilometraje asciende a 0.5 CHF por km. La tarifa para los pasajeros añadidos es de 0.1 CHF. Las concertaciones de viaje estarán sujetas a la aprobación del Representante de la FIS.
- La FIS decidirá la prima diaria de los jueces.

3.4 Gastos del Comité de Organización

Copas del Mundo

Se especificarán en las agendas de obligaciones respectivas entre la FIS y el Organizador.

Copas Continentales (EC, NAC, SAC)

- En todas las Copas Continentales el organizador pagará el gasto del viaje y la compensación a los Jueces.
- El Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard (SJWG) puede decidir utilizar sólo cinco jueces en estas competiciones.
- La comida para los jueces en los días de competición y entrenamiento.
- Alojamiento y comidas (ver anteriormente para las Copas del Mundo)
- Gastos de viaje para las pruebas. El cargo de kilometraje para vehículos está estipulado en 0.5 CHF por km. El viaje aéreo se reservará a las tarifas más bajas.
- La compensación de los jueces se pagará para los días en que han desempeñado sus funciones y dos días de viaje únicamente, (es decir 2 días – Día de Calificación y Último Día) es decir: día en que se juzga. La compensación es de 50 EUR por día.
- En caso de anulación, los jueces recibirán una compensación por los días en que han valorado pruebas únicamente. En caso de que se anulara una prueba el día de la competición, si los jueces están en la tribuna, obtendrán la compensación por ese día.

Los jueces serán reembolsados por gastos de bolsillo incurrido como resultado de dicha cancelación, esto incluye el billete de avión anticipado.

4. Calificaciones – Licencia (Halfpipe y Big Air)

Jueces de Snowboard de la FIS

A, A-prov, B, B-pro podrán ser expedidos por el Grupo de Trabajo de los Jueces de Snowboard (SJWG) exclusivamente. Las Federaciones Nacionales podrán expedir hasta una licencia de nivel C.

4.1 Licencia A

Los jueces con licencia A podrán juzgar a todos los niveles de las competiciones FIS de Snowboard y ser Juez principal en todas las competiciones FIS incluyendo los JJ.OO. de Invierno y los Ctos. Del Mundo.

4.2 A-Prov

Los Jueces A-Prov podrán juzgar en todas las competiciones FIS de snowboard inferiores a los JJ.OO. de Invierno pero no en los JJ.OO. de Invierno. Podrá ser Juez Principal en las Copas del Mundo de la FIS, Copas Continentales e inferiores.

4.3 Licencia B

Los jueces con licencia B podrán juzgar las Copas del Mundo de la FIS, Copas Continentales e inferiores. Podrán ser Juez Principal en las Copas Continentales de la FIS e inferiores.

4.4 B-Prov

Los jueces B-Prov podrán juzgar las Copas del Mundo de la FIS, Copas Continentales e inferiores. Podrán ser Juez Principal en las Copas Continentales de la FIS e inferiores

4.5 Licencia C

Los jueces con licencia C podrán juzgar las Copas Continentales de la FIS e inferiores y ser Juez Principal en todas las pruebas nacionales.

Licencias	OWG	WSC	WC	CoC	FIS	NC
Jueces A	X	X	X	X	X	X
Jueces Principales A	X	X	X	X	X	X
Jueces Prov A		X	X	X	X	X
Jueces Principales Prov A			X	X	X	X
Jueces B			X	X	X	X
Jueces Principales B			X	X	X	X
Jueces Prov B			X	X	X	X
Jueces Principales Prov B				X	X	X
Jueces C				X*	X	X
Jueces Principales C				X*	X	X

* Sólo un máximo de 2 (dos) jueces con licencia C por competición de la Copa Continental FIS.

4.6 Requisito previo para una licencia A

- Haber juzgado un mínimo de cinco (5) Copas del Mundo de la FIS en los últimos tres años.
- Aprobado por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard de la FIS (SJWG).
- Haber asistido por lo menos a uno de los seminarios de Jueces Internacionales de la FIS en los últimos dos años.
- Haber valorado como juez por un período mínimo de cuatro (4) años.

4.7 Requisito previo para una licencia B

- Haber juzgado un mínimo de tres (3) Copas Continentales de la FIS.
- Haber juzgado un mínimo de 1 Copa del Mundo de Snowboard de la FIS en los últimos dos años.
- Aprobado por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard de la FIS (SJWG).
- Haber asistido por lo menos a uno de los seminarios de Jueces Internacionales de la FIS.
- Haber valorado como juez por un período mínimo de dos(2) años.

4.8 Requisito previo para una licencia C

- Haber juzgado un mínimo de cinco (5) competencias en sus naciones.
- Aprobado por el Grupo de Trabajo de Jueces de NGB.
- Haber asistido por lo menos a uno de los seminarios de Jueces Nacionales.

4.9 En general

- Una nación sólo puede expedir una licencia C. Para obtener una licencia superior, los jueces necesitan asistir a un seminario internacional de jueces de la FIS y ser aprobados por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard de la FIS.

Criterios de selección de jueces de Snowboard para los JJ.OO. de Invierno

- Un juez debe de poseer una Licencia A de Snowboard expedida por la FIS
- Un juez debe de ser nombrado por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard de la FIS.
- Un juez debe de haber sido un juez por lo menos en ocho Copas del Mundo de la FIS (incluyendo los Ctos. Del Mundo de la FIS) dos años antes de los JJ.OO. de Invierno.
- Un juez debe de dominar el idioma inglés.
- Los jueces deben de ser de distintas áreas, Asia, Hemisferio Sur, Europa, Escandinavia y América del Norte.
- Un Juez Principal tiene que haber sido un juez (no un Juez Principal) en las anteriores Olimpiadas.
- Todas las Federaciones Nacionales pueden proponer jueces al Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard de la FIS (SJWG), si cumplen todos con los criterios.

5. Entrenamiento de Jueces

5.1 Autorización de los seminarios de jueces internacionales

Todos los seminarios de Jueces Internacionales serán autorizados por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard (SJWG).

5.2 Selección de monitores/instructores

- Es obligatorio que todos los monitores/instructores para los seminarios de jueces internacionales hayan asistido a los mismos y hayan sido aprobados por el Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard (SJWG).
- El monitor/instructor para los seminarios internacionales será un juez con licencia A de la FIS.
- Cualquiera que está calificado para enseñar en los seminarios de jueces internacionales deberán enviar su nombre por escrito a la Presidencia del Grupo de Trabajo de Jueces de Snowboard (SJWG) de la FIS, tres semanas antes de la reunión de primavera de la FIS.
- La selección del monitor/instructor se basará en un número de factores:
 - Capacidad de preparar el material de pista.
 - Actitud
 - Capacidad y Experiencia
 - Conocimiento del deporte
 - Juez Principal experimentado en las Copas del Mundo de la FIS.

6. Criterios de valoración de jueces del Halfpipe para la Copa del Mundo

6.1 Cinco jueces evaluarán cada carrera de halfpipe usando los siguientes criterios:

1 Juez	Acrobacias Estándar
1 Juez	Rotaciones
1 Juez	Impresión General
1 Juez	Impresión General
1 Juez	Impresión General

6.2 Acrobacias Estándar – 1 Juez

Todas son maniobras con menos de 360° de rotación. Esto incluye acrobacias con o sin sujeciones, trucos sobre o cerca del borde y sujeciones de mano (handplants). La valoración de jueces se centrará en la ejecución, dificultad y variedad. Los competidores necesitan realizar no más del 50%j de los “hits” disponibles en el halfpipe para maximizar su puntuación potencial para las Acrobacias Estándar.

Consideraciones de criterios

Las Acrobacias Estándar son todas “acrobacias directas” e incluyen cualquier truco con menos de 360° de rotación. Estas maniobras podrán agruparse en varios “subgrupos”tales como: acrobaciass directas, airs to fakie, fakie to forward, alley oops, switchstance airs, handplants y liptricks. Para puntuar una gran variedad, un competidor debe de incluir una maniobra del máximo posible de sub-grupos. Por ejemplo, realizar distintos backside aires con sujeciones puede indicar una buena variedad, pero el incluir un switchstance aire, un alley oop, y un air to fakie, indica una mayor variedad... así como el aumentar la dificultad. Más

amplitud también aumentará la dificultad. Para una buena ejecución la sujeción debe de ser sólida, el cuerpo debe de maniobrar en la posición apropiada, y luego se debe de soltar la sujeción...todo esto en un movimiento fluido.

6.3 Rotaciones – 1 Juez

Todas son maniobras con 360^a o más de rotación. Esto incluye las piruetas (rotaciones horizontales), flips (rotaciones verticales), híbridos (combinación de rotaciones horizontales y verticales), así como handplants y liptricks de más de 360°. La valoración de jueces se centrará en la ejecución, dificultad y variedad. Los competidores no necesitan realizar más del 50% de “hits” disponibles en el halfpipe para maximizar su puntuación potencial de Rotaciones.

Consideraciones de criterios

Las rotaciones pueden separarse en subgrupos incluyendo las rotaciones horizontales, verticales e híbridas. Un punto clave: una rotación de 540 con sujeción es ciertamente mejor que la misma rotación sin sujeción. De nuevo, la variedad juega un papel importante; la variedad escasa puede significar realizar 3 frontside de 540 todas con distintas sujeciones – técnicamente estas son “diferentes” – pero no muestran una gran variedad. Más variedad significa realizar maniobras que son netamente distintas, tales como una rotación de 540, una de 720, un McTwits, y un backside 360. Una buena ejecución de rotaciones significa ser fluido, preciso y bajo control durante la maniobra. La dificultad aumenta con la amplitud y puede incluso aumentar incluyendo combinaciones de pararse o asimétricas.

6.4 Impresión General – 3 Jueces

Estos jueces puntuarán la carrera evaluando la precisión general, incluyendo la ejecución de la carrera y la rutina intentada. El Juez de Impresión General (OI) evaluará la naturaleza precisa de la carrera con relación a las maniobras intentadas, tanto a nivel individual como a nivel secuencia. La composición general de la carrera es de suma importancia ya que el Juez de Impresión General evalúa las secuencias de las maniobras, el grado de riesgo en la rutina y la forma en que el competidor utiliza el pipe. Los Jueces de Impresión General tomarán las caídas en consideración y podrán deducir hasta un 25% de los puntos de la carrera/juzgar por cada caída.

Consideraciones de criterios

El Juez de Impresión General (OI) observa la rutina general y la forma en que se desarrolla y fluye la carrera, tomando todo en consideración. Esto significa la amplitud, dificultad, variedad, utilización del pipe y ejecución de todas las maniobras. La amplitud significa la altura de las maniobras realizadas. La dificultad se refiere no sólo a los trucos realizados sino también a la situación de las maniobras y las combinaciones utilizadas. La variedad se refiere a una buena mezcla de Acrobacias Estándar y Rotaciones, realizados en ambas paredes del pipe. La ejecución se refiere a la estabilidad, fluidez y control de maniobras realizadas.

El Juez de Impresión General observa la forma en que el competidor configura la carrera para mostrar una variedad de maniobras que están bien ejecutadas a pesar de la dificultad. El Juez de Impresión General observa las caídas no sólo porque afecta a la maniobra intentada, sino también a los siguientes “hits” ya que el competidor puede haber perdido velocidad. Los

Jueces de Impresión General también considerarán la intensidad del competidor, fluidez y utilización del pipe. Por eso cuanto más riesgo y amplitud se tome, mayor será la puntuación del competidor, así como el intentar una maniobra difícil al comienzo de una carrera. También son importantes las secuencias de las maniobras, por ejemplo back to back 720s pueden ser más difíciles que dividir las en la carrera.

6.5 Las deducciones por caídas serán las siguientes:

- 0.1 – 0.4 Cuerpo inestable, aterrizajes en llano, acrobacias no logradas, verificaciones de velocidad, agitarse o imprecisiones.
- 0.5 – 0.9 Utilizando la mano para la estabilidad, la mano arrastra.
- 1.0 – 1.9 Caídas leves, contacto del cuerpo con la nieve.
- 2.0 – 2.5 Caídas graves y paradas completas.

6.6 Línea de Meta

La línea de meta indica el punto final de despegue que será considerado por los jueces. Si un competidor despega y realiza una maniobra en la línea o antes de la misma, la maniobra (y cualquier caída) contará.

6.7 Sistema Separado de Puntuación: Consideraciones de los criterios de los jueces

En el sistema actual, el criterio de los jueces se divide en tres categorías: Acrobacias Estándar, Rotación e Impresión General (x3). Cada uno de los 5 jueces podrán proporcionar 0.0-10.0 puntos para un total potencial de 50.0 puntos por carrera.

El sistema separado de puntuación funciona como una integración de verificaciones y equilibrios. Por ejemplo, un competidor no puede obtener una alta puntuación impresionando sólo al Juez de rotaciones. A fin de obtener una buena puntuación el competidor necesita impresionar a todos los jueces asegurándose que lo hace bien en cada criterio emitido. Una buena carrera de halfpipe no se basa en una sola cosa, sino que se basa en todo en su conjunto. El concepto clave es el equilibrio... esto es lo que caracteriza una buena carrera de halfpipe.

El problema principal para el grupo de jueces es determinar lo que es ideal y lo que no. Para ayudar a los jueces a valorar una carrera de halfpipe, se debe de considerar tres conceptos claves:

Primer tenemos el concepto de “variedad”. Si el atleta puede realizar un gran número de distintas maniobras, muestra un gran dominio del deporte y es por tanto mejor que alguien que sólo puede realizar un número limitado de maniobras. Un segundo concepto es la “dificultad”. Un buen corredor debe de poder realizar las maniobras que son difíciles. En tercer lugar, cada maniobra debe de realizarse con una “ejecución” ideal. Aquí es dónde a menudo se debaten las discrepancias en la valoración de los jueces...¿Cuál es la ejecución ideal? La respuesta – es a discreción del juez, así es la naturaleza de una competición valorada por jueces. Por ejemplo: uno que realiza un method air doblando apenas sus rodillas y tocando a penas su board **no** ha logrado concluir la maniobra venciendo la dificultad y consiguiendo una impecable ejecución comparando con alguien que sujeta su board, lo pasa por encima de su cabeza, lo sostiene y estira las piernas. La potestad la tiene el juez.

Obviamente, la experiencia y la observación son las claves cuando se trata de la manera de ejecutar y aplicar el criterio de los jueces y de su dificultad. Por lo tanto debemos insistir sobre la importancia que tiene la formación de jueces. El mejor snowboarder del mundo también puede igualmente ser el mejor o el peor juez. Si un juez no está debidamente instruido en sus cometidos, se reflejará en la imprecisión e incoherencia de sus puntuaciones.

6.8 Desempate

En el caso de que dos o más competidores obtengan la misma puntuación, la puntuación más alta sobre impresión general en la carrera con empate, determinará al ganador. Si las puntuaciones generales están empatadas, el siguiente paso es comparar las puntuaciones individuales según los criterios de valoración de los jueces. El competidor con el mayor número de altas puntuaciones se declarará vencedor. Si todas las reglas anteriores de desempate son las mismas, entonces el competidor con la puntuación estándar más alta se declarará ganador.

7. Lista de Materiales

Suministros para la Valoración de Jueces

El Juez Principal necesita recibir del organizador una variedad de materiales y de personal para realizar el evento de Halfpipe. En los que se incluye:

Suministros: - Acceso a una fotocopidora

- 10 copias de la lista oficial de salida
- Copias de las tablas de memoria
 - 40 de Impresión General
 - 30 de Estándar y Rotación
- Caja de lápices
- Sacapuntas
- Grapas pequeñas y grandes
- 1 calculadora de bolsillo (lo más grande posible, con pilas nuevas).
- 2 gomas grandes de borrar
- Sobres (8 en total) para las tarjetas de puntuación.
- Tabla de puntuación para los resultados cerca de la Tribuna de Jueces y a nivel de la salida.
- Bebidas calientes y frías y una variedad de tentempiés.

Personal:

- Secretaria oficial de puntuación y tres asistentes que se utilizarán para controlar la puntuación, registrar las carreras en el tablero de puntuación (sólo si es utilizado)
- Starter y co-starter.

8. Lista del Juez Principal

Nombre de la competición: _____

Antes de la competición

- Jueces seleccionados para la competición
- Juez A _____
- Juez B _____
- Juez C _____
- Juez D _____
- Juez E _____

Persona de contacto del Comité Organizador

Nombre de persona _____

Número de teléfono _____

- El transporte ha sido organizado por el Comité de Organización
- El alojamiento ha sido organizado por el Comité de Organización
- Todos los jueces conocen a la persona juez de contacto

Llegada

- Pases de esquí para todos los jueces
- Cupones de comida
- Verificar la llegada de los jueces
- Asegurarse que los jueces disponen de un buen alojamiento
- Verificar si existe algo especial en curso: por ej.: cupones para cerveza en una fiesta.

Verificar Halfpipe con el Jefe de Competición y el DT

- Inclinación _____
- Longitud _____
- Anchura _____
- Vallas _____
- Área de salida _____
- Área de meta _____

Obtener por parte de los entrenadores/corredores los datos (input) sobre el Halfpipe

Verificar la tribuna de jueces con el Jefe de competición y el DT

- Vista sobre el Halfpipe _____
- Altura suficiente _____
- Anchura suficiente _____
- Estable _____
- En el centro _____

Reuniones del Comité de Competición

Primera reunión

- Debate sobre el programa de competición
- Debate sobre el material que necesita (lista de suministros)
- Reunión con el jefe de puntuación

Segunda reunión

- Debate sobre la condición del Halfpipe
- Horario del programa

Aprobación por parte del

- DT _____
- Jefe de Competición _____
- Jefe de Puntuación _____
- Portavoz _____
- Starter _____
- Todos los asistentes _____

Material para la Tribuna de Jueces

- Radios
- Mantas
- Alimentación y bebidas (café, refrescos, agua)
- Tarjetas de jueces, lápices, grapas, tableros de memoria, listas de salida etc.

Reunión de Jefes de Equipo el día antes de la competición

- Presentación de jueces
- Informe del DT y del Jefe de Competición
- Formato de competición y criterios de valoración de jueces
- Programa Actual de Halfpipe

Reunión de Jueces la noche antes de la competición

- Debate sobre los días oficiales de entrenamiento en el pipe
- Debate sobre la condición del Halfpipe
- Debate sobre la tribuna de jueces
- Establecer la hora de presentación en la tribuna de jueces
- Asignar los criterios de valoración de jueces a estos últimos.
- Temas de transporte al Halfpipe, si fuese necesario

Competición

- Asegurarse que dispone del Reglamento de la FIS

Llegar pronto para verificar:

- La tribuna de jueces _____
- Vallado _____
- Área de salida _____
- Área de meta _____
- Debate sobre el orden de asientos
- Distribución de las listas de salida y material de jueces para los jueces.
- Puntuación de entrenamiento
- Verificación de radios con el DT y el Starter

- Lugar de la meta (último punto del despegue)
- Verificar las puntuaciones de los jueces entre las series de calificación y la final.

Post-competición

Esperar 15 minutos para el tiempo de reclamación

Verificar el resultado con el jefe de puntuación

Rellenar el informe del Juez Principal y enviarlo al Subcomité de jueces de la FIS

Participación en la ceremonia de entrega de premios

Agradecer a los miembros del Comité de Organización

Todos los jueces han sido pagados

Todos los jueces han concertado el transporte

Cierre con el DT

9. Diccionario básico de las maniobras de Snowboard

Centro de equilibrio y eje

Centro de equilibrio: se halla a nivel del ombligo en donde se cruzan los tres ejes.

Eje longitudinal: Cruza la anchura del cuerpo, a través del punto de equilibrio

Eje vertical: está incluido desde la cabeza hasta los pies, a través del punto de equilibrio.

Eje lateral: está incluido desde adelante hasta atrás, a través del punto de equilibrio.

POSICIÓN DE LOS PIES EN EL BOARD

Regular: Pie izquierdo adelante

Goofy: Pie derecho adelante

Es muy importante saber si un corredor es Regular o Goofy (R o G)

Será obligatorio señalar si el competidor es Regular o Goofy en los impresos de inscripción de una prueba, asimismo los Jueces deberán observar e inspeccionar cada corredor durante los entrenamientos.

Es muy importante conocer si un corredor es Regular o Goofy (R o G)

Este es un hecho muy importante para los jueces, ya que deben de saber cuando un corredor va con su postura básica o cambiada (switch).

Normal/Adelantado: El corredor va hacia adelante en su postura básica.

Fakie: El corredor va hacia atrás en su postura básica. El giro se efectúa alrededor de la parte posterior (la parte frontal despega antes que la posterior).

Postura cambiada (Switchstance) : El corredor va hacia atrás con su postura cambiada, efecto espejo. Un corredor regular va como un corredor goofy y viceversa. El giro se efectúa alrededor de la parte frontal (la parte posterior despega antes que la frontal).

A REGULAR: Postura NORMAL/FORWARD – Pie delantero izquierdo.
Postura SWITCHSTANCE – Pie delantero derecho

A GOOFY: Postura NORMAL – Pie delantero derecho
Postura SWITCHSTANCE Pie delantero izquierdo

Las maniobras realizadas en Switchstance son más difíciles, así que se debe de tener en cuenta para la puntuación.

Parte frontal/Parte posterior: Se pueden determinar dos direcciones de giro. En el Pipe la referencia es el borde/pared., cuando el pecho está delante del borde/pared (Parte frontal) y si la espalda está en contra del borde/pared (Parte posterior.).

Alley Oop: Trick Uphill, en dirección opuesta a la pendiente. Una maniobra frontal está en la pared posterior y viceversa. Todas las maniobras pueden realizarse con el Alley Oop.

PARTES DEL BOARD

PARTE FRONTAL: PUNTA DEL PIE

PARTE POSTERIOR: TALÓN

PARTES DEL PIPE

BORDE: Parte superior del pipe

PARED FRONTAL: Pared frontal

TRANSICIÓN: Radio del pipe.

PARED POSTERIOR: Pared posterior

Pared frontal
A Regular
A Goofy

Pared posterior
Derecha del corredor Izquierda del corredor
Izquierda del corredor Derecha del corredor

MANIOBRAS

ACROBACIAS: Maniobras sobre el borde del pipe

HANDPLANTS: Maniobras en las cuales el corredor se apoya sobre una o dos manos en el borde.

LIPTRICKS: Maniobras sobre el borde, no incluidas en las otras dos clasificaciones.

ACROBACIAS

Rotación inferior a 360° (Alrededor del eje vertical):

Grab (Sujeción)	Pared posterior	Pared frontal
Mano delantera punta del pie	Mute	Slob
Mano delantera talón	BS Air	Lien Air
Mano posterior punta del pie	Indy	FS Air
Mano posterior talón	BS Stalefish/Freshfish	FS Stalefish
Mano posterior parte posterior	BS Tailgrab	FS Tailgrab

BS = Backside (parte posterior), FS = Front Side (parte frontal)

To tail : Aterrizaje de la parte posterior golpeando el borde (lip)

To nose: Aterrizaje de la parte frontal golpeando el borde (lip).

To rock: Aterrizaje del board sobre el borde. (La parte frontal apunta fuera del pipe)

To disaster: Aterrizaje con el board sobre el borde. (La parte frontal apunta dentro del pipe)

Estos tipos de aterrizajes deben de realizarse a propósito, no afectan a la puntuación de los corredores siempre que

Lien to Tail: Una acrobacia de frente (Fs air), la mano delantera sujeta la parte frontal y aterriza golpeando con la parte posterior de la extremidad inclinada (coping)

Body Jar: Un aterrizaje Bs (de espalda) con la parte posterior sobre la extremidad inclinada. Similar al Lien to Tail pero sólo de espalda.

Half Cabs: Fakie 180° to fakie

Rotación de más de 360° (Alrededor de algún eje):

Cualquiera de los anteriores acrobacias puede realizarse con una rotación de: 360°, 540°, 720°, 900°, 1080°, con o sin sujeción:

Caballerials (Cabs): Fakie 360° alrededor del eje vertical, BS (de espalda) o FS (de frente) (si es un backside caballerial, es simplemente un caballerial). Es decir Caballerial Indy Nosebone, Caballerial Tailgrab, Caballerial Lien to Tail..

Grab (Sujeción)	Pared Bs/Fs
Mano delantera punta del pie	Gay Twist
Mano delantera talón	Less Twist
Mano posterior punta del pie	Caballerial Indy
Mano posterior talón	Caballerial Stalefish
Mano posterior parte posterior	Caballerial Tailgrab

ESTÍLO DE LA MANIOBRA

Posición de las piernas en el board.

Nosebone: Pierna trasera encogida y pierna delantera recta.

- Fs Nosebone
- Indy Nosebone
- Tailgrab Nosebone
- Stalefish Nosebone

Tailbone: Pierna delantera encogida y pierna trasera recta.

- Mute o Slob Tailbone
- Mc Twist Tailbone
- Stalefish Tailbone

Sad-Melanchollie-Melon: Similar al Nosebone, pero sujetando con la mano delantera el talón, y la parte frontal apunta al terreno.

- Lien Sad
- BS Sad

Mosquito: Lo mismo que Sad, pero la parte frontal apunta al cielo.

Método: Es un aéreo con las dos piernas encogidas en un ángulo de 90°.

El cuerpo se inclina hacia atrás. Sólo la sujeción es al talón.

- Lien Method
- Bs Method
- Stalefish Method

Piernas rectas: Es un aéreo con las dos piernas rectas.

- Fs Straight Legs
- Indy Straight Legs

Japón: es un aéreo mudo con la rodilla delantera metida.

Crossbone, Tweaked: Un aéreo con una pierna posterior recta y cruzando detrás de la pierna delantera.

- BS Crossbone
- Lien Crossbone

John Thomas: Mano posterior sujeta punta del pie y la pierna trasera doblada.

HANDPLANTS (Apoyo de manos)

Fs Invert: Mano delantera en la extremidad inclinada y mano trasera sujeta punta del pie

Miller Flip: Fs Invert 360°

Unit: FS Invert 540°

Bs Invert: Mano trasera sobre la extremidad inclinada, y mano delantera sujeta punta del pie.

Egg Plant: Mano delantera sobre la extremidad inclinada y mano trasera sujeta punta del pie.

Egg Flip: Egg Plant 540°

Mac Egg: Egg Plant 540°

Andrecht: Similar Bs Invert, pero sujetando el talón

Layback Air: Solo Fs mano trasera en la extremidad inclinada y mano delantera sujetando la punta del pie

Ho-Ho Plant: Invert con dos manos sobre el extremo inclinado.

Elguerial: Fakie to Andrecht (360°). También puede realizarse en 540° o 720°.

Fs Handplant Stalefish: Similar Fs Invert, pero sujetando Stalefish.

Bs Egg Plant Stalefish: Similar Egg Plant, pero sujetando Stalefish

Stilmasky: Mano posterior sobre el extremo inclinado, brazo delantero entre las piernas sujetando el talón. (solo Bs).

Jtear: Parte frontal 540° invertida, con mano posterior sobre el extremo inclinado.

LIPTRICKS (MANIOBRAS AL BORDE):

Rocks: El board aterriza perpendicular sobre el extremo inclinado, la parte frontal apuntando fuera del pipe.

-Rock to Fakie

-Rock&Roll (Bs Rock)

-Fs Rock.

Disaster: El board perpendicular al extremo inclinado (coping), la parte frontal apuntando fuera del pipe.

-Fs o Bs Disaster

-Cab to Disaster

Slides: Deslizarse con alguna parte del board sobre el extremo inclinado, vías o superficie.

-Noselide Tailslide Lipslide (Disaster Slide)

-Bs o Fs Rock Slide Bluntslides Nosebluntslides.

Blunts: Board en posición vertical con la parte posterior sobre el extremo inclinado.

-Blunt to Fakie

Bs o Fs Blunt

Noseblunts: Board en posición vertical con la parte frontal sobre el extremo inclinado.

-Fakie noseblunt

Bs o Fs Noseblunt

Revert: Aterrizar con una maniobra que revierte en la transición

-Disaster Revert

Noselide Revert

Nollie: Golpear la nieve con la parte frontal y la parte posterior despega en primer lugar

Nose Pick: Posición estática con la parte frontal sobre el extremo inclinado.

Fs & Bs Fifty-fifty (deslizarse con el board en dirección longitudinal, a lo largo del extremo inclinado).

Nosepong: Ollie hacia delante golpeando con la parte frontal realizando un nollie.

9.1 Glosario de maniobras

Air to Fakie:

Cualquier truco en el Halfpipe en donde se acerca el snowboarder al muro lanzándose hacia adelante, sin girar, y aterriza deslizándose hacia atrás.

Alley Oop:

Un término utilizado para describir cualquier maniobra en el halfpipe en donde uno gira 180° o incluso más en dirección ascendente; es decir, girando hacia atrás en el muro frontal... o girando hacia adelante en el muro trasero.

Andrecht

Una apoyo con la mano trasera y una sujeción con la otra en la punta frontal de la tabla.

Backside

La parte posterior de la tabla es la parte donde se apoyan los talones; y la parte trasera del competidor de snowboard es la parte donde está su espalda.

Backside Air.

Acrobacia aérea realizada en el muro posterior del halfpipe.

Backside Rotation

Una rotación en sentido horario para un "footer" normal y en el sentido contrario para un "goofy-footer" (es decir 360° girando sobre la espalda). Nota: Cuando se desliza hacia atrás (switch stance), se aplica lo contrario y un "footer" regular girará en sentido contrario al de las manillas de un reloj y un "goofy-footer" girará en sentido horario.

Backside Turn

Un giro en el cual la punta del talón se sitúa en la parte externa del giro mientras la tabla se desliza sobre la punta del pie. En otras palabras, un giro a la derecha para el "footer" habitual y uno a la izquierda para un "goofy-footer."

Backside wall

Al situarse en la punta del halfpipe mirando hacia abajo, el muro trasero es el muro izquierdo para los "footers" habituales y el muro derecho para los "goofy-footers". Si se desliza en línea recta por el centro del halfpipe su muro trasero se halla detrás de Ud.

Bevel

Los grados del ángulo con los cuales se ajustan las extremidades de la tabla. Las tablas de carreras y para esculpir deben de tener un bisel superior que por ejemplo, una tabla utilizada en el Halfpipe.

Blindside (Lado oculto).

Término aplicado a cualquier rotación durante la cual el snowboarder se ha orientado "a ciegas" hacia el punto de despegue o de aterrizaje y debe de estirarse para poder ver por encima del hombro. Dicha técnica normalmente aumenta la dificultad (es decir, una figura aérea posterior "alley oop" dentro del halfpipe es a menudo más difícil que un "alley oop" frontal debido a su lado sin visibilidad).

Boned

Un término usado para explicar el énfasis de estilo en una maniobra. En otras palabras, si alguien lo utiliza como método consistiría en agarrarse firmemente y crearía un énfasis en la maniobra de modo a que sus piernas o brazos puedan parecer extendidos o estirados a su grado máximo. El llevar a cabo esta maniobra significa estirar una o dos piernas.

Bonk

El hecho de golpear un objeto con la tabla (es decir un bonk trasero podría ser golpear una mesa de picnic con la punta trasera de la tabla).

Caballerial (Cab)

Un truco de halfpipe que empieza con un fakie (hacia atrás), gira en 360° y aterriza deslizándose hacia adelante. Su nombre viene del gurú de skateboarding, Steve Caballero. Ver también Half-Cab y Gay Twist.

Canadian Bacon Air

La mano trasera alcanza detrás de la parte posterior de la pierna para agarrar la punta del pie entre las ataduras mientras que la pierna trasera está estirada. (boned).

Cant

Un término utilizado para describir el ángulo en el cual cualquiera de los dos pies se coloca en un eje vertical medio o lateral. En otras palabras, que amplitud de ángulo por debajo de los pies de extremo a extremo dobla sus rodillas juntas o por separado.

Cap Construction

La construcción de la tabla en la cual la capa superior se ajusta a las paredes laterales hasta las extremidades metálicas. Proporciona una mayor rigidez de giro con relación a una capa superior tradicional y tiene un diseño estético más simple y más limpio.

Chicken Salad Air

La mano trasera alcanza entre las piernas y agarra la extremidad del talón entre las fijaciones mientras que la pierna delantera está estirada. Asimismo la muñeca gira hacia el interior para completar el agarre.

Coping

Una referencia a la extremidad del saliente que recorre la longitud de la pared del halfpipe.

Corkscrew

Un término utilizado para definir una rotación ejecutada rápidamente y con precisión... bien sea en carrera libre o en el halfpipe.

Crail Air

La mano trasera agarra la punta del pie por delante del pie delantero mientras que la pierna trasera está estirada (boned).

Cripler Air

Un salto invertido en donde el que practica el snowboard realiza un salto al aire de 180°. Es decir que el atleta se aproxima a un muro de halfpipe deslizándose hacia adelante, se eleva en el aire, gira 90°, hace una pirueta en el aire, gira otros 90° y aterriza deslizándose hacia adelante.

Crossbone Method Air

Un "Method Air" en donde la pierna trasera está estirada. Ver "Method Air".

Crooked Cop Air.

Versión libre del "mosquito air". Ver "Mosquito Air".

Detune

El proceso de "redondear" los bordes de la tabla. La mayoría de la gente redondea los bordes de la punta delantera y trasera de la tabla para que no recojan nieve.

Disaster

Una maniobra efectuada cerca de la parte superior del muro en donde uno aterriza con la tabla perpendicular a la misma. Su origen viene del skateboarding en donde los atletas aterrizaban en la parte superior del muro y permitían que el eje se mantuviera suspendido.

Double Grab

Realizar esencialmente dos acrobacias por separado mientras se está en el aire. Se inicia el salto, se agarra la tabla de una forma y luego de otra para finalizar aterrizando.

Double Handed Grab

Agarrar simultáneamente la tabla con ambas manos mientras se está en el aire.

Duckfoot

Un término que se utiliza para definir los ángulos de postura de salida con la punta de los pies hacia afuera... como un pato.

Effective Edge (Borde real)

La longitud del borde metálico de la tabla que toca la nieve; es la parte real que se utiliza para efectuar un giro. Por lo tanto, no incluye los bordes anteriores y posteriores de la tabla.

Eggplant

Un "invert" con rotación hacia atrás de 180° y con una sola mano, en el cual la mano delantera se apoya sobre la parte superior del muro del halfpipe.

Elgeurial (BFM)

Un "invert" en donde el muro del halfpipe es abordado en modalidad "fakie" (hacia atrás), la mano trasera se apoya, se realiza una rotación hacia atrás de 360°, y el corredor aterriza deslizándose hacia adelante.

Erotic Air (Acrobacia erótica): La mano delantera sujeta el talón, entre las piernas

Eurocarve

Un término que se usa para describir un cierto modo de deslizarse en el cual el corredor realiza unos giros amplios y bruscos; normalmente deslizándose alto sobre el borde e inclinando el cuerpo paralelo al suelo. Algún material puede también asociarse con el eurocarver...tal como botas duras, ataduras de placas y vestimenta especial.

Extruded Base

Base P-tex de la tabla formada por capas estiradas. Es de calidad inferior y no se mantiene firme ni absorbe bien la cera además de durar menos.

Fakie

Un término que se utiliza para deslizarse hacia atrás. Ver también Switchstance.

Fall line

La vía con menos resistencia a lo largo de una pendiente.

Flat Bottom

La zona en el halfpipe entre los dos muros de transición que se sitúan uno enfrente de otro.

Flatground

Término utilizado para definir las maniobras realizadas sobre una pendiente llana sin obstáculos (es decir deslizarse con la punta de la tabla (nose slide), deslizarse bruscamente (blunt slide), "tail wheelie", etc...)

Flex

Término utilizado para definir la rigidez y forma de como una tabla se flexiona. Es decir de forma rígida, media o blanda.

Free - riding

Practicar el snowboard en todo tipo de terreno por diversión...sin ningún tipo de competición, ni halfpipe, ni puertas, ni reglas, etc...

Freestyle Snowboarding

El tipo de práctica del Snowboard que se asocia la mayoría de las veces con las carreras en el halfpipe, pero que también se puede utilizar para definir cualquier tipo de práctica del snowboard que incluya acrobacias y maniobras.

Fresh Fish Air

La versión trasera del Stale Fish. Ver Stale Fish

Frog Air: Similar FS Air, con el brazo entre las piernas.

Front Hand

La mano más cercana a la punta de la tabla. Es decir, la mano izquierda para los footers normales y la mano derecha para los footers goofy.

Frontflip: Salto mortal

Front Foot

El pie montado más cerca de la punta de la tabla. Un pie izquierdo del footer regular y un pie derecho de un goofy footer.

Frontside

La parte frontal de la tabla de snowboard es el lado en donde se apoyan la punta de los pies; y la parte frontal del que practica el snowboard es el lado donde se sitúa su pecho.

Frontside Air

Un auténtico Frontside Air se realiza en la parte frontal del muro de un halfpipe y el agarre es Indy, es decir se agarra con la mano posterior pasándola entre las ataduras de la punta del pie mientras que la pierna posterior está estirada; en esta maniobra particular, la pierna anterior queda normalmente estirada. Técnicamente no hay tal cosa denominada "Frontside Indy", pero algunas veces ayuda como definición. También ... un frontside air puede ser cualquier maniobra realizada en el muro delantero del halfpipe.

Frontside Rotation

Rotación en sentido contrario al de las manillas del reloj para un footer normal y para un footer goofy (en dirección contraria) (es decir Frontside 360). Nota: Cuando se realiza un switch-stance, lo contrario es aplicable y un footer normal girará en el sentido de las manillas de un reloj y un goofy footer lo hará en sentido contrario.

Frontside Turn

Un giro en donde la punta del pie está orientada hacia el exterior de la curva mientras que la tabla se desliza sobre el punto de apoyo de los talones (heel edge). En otras palabras un giro a la izquierda para un footer regular y un giro a la derecha para un goofy footer.

Frontal Wall (Muro frontal)

Cuando se está en la parte superior del halfpipe y se mira hacia abajo, el muro frontal se sitúa en la parte derecha para los footers regulares; y en la izquierda del esquiador para los goofy footers. Si tuviese que deslizarse en línea recta hacia el centro del halfpipe, estaría enfrente de su muro frontal.

Gay Twist

Un Cab (una maniobra de halfpipe que se inicia con un fakie (deslizándose hacia atrás), gira en 360° y aterriza deslizándose hacia adelante.

Goofy Footed

Deslizarse sobre una tabla con el pie derecho en posición avanzada. En otras palabras, el pie derecho está más cerca de la parte delantera, más lejos de la parte trasera y entre el pie izquierdo y la parte delantera.

Grab

Agarrar cualquiera de las dos extremidades de la tabla con una o ambas manos.

Grind

Deslizarse con la tabla paralela a la parte superior del muro. Ver también 50/50.

Haaken flip: Un invert realizado en el halfpipe en donde el corredor se acerca a la pared frontal realizando un fakie. Al borde el corredor salta hacia atrás al pipe y gira 720° con la parte frontal hacia abajo.

Half-Cab

No se puede realizar en el halfpipe. Es la versión libre del Caballerial en el cual uno gira 180° del fakie (deslizándose hacia atrás) hacia el movimiento hacia adelante de un salto recto. Ver también Caballerial y Gay Twist.

Halfpipe

Una estructura de nieve construida para la práctica del snowboard de estilo libre. Está constituida de unos muros de transición radiales opuestos de la misma altura y tamaño. Los que practican el snowboard utilizan el halfpipe para coger aire y realizar acrobacias yendo de izquierda a derecha, de muro en muro mientras se deslizan hacia abajo a lo largo del recorrido (fall line). Se recomiendan las siguientes dimensiones:

Medidas	Dimensiones
Inclinación	20°
Longitud	110 metros
Anchura de muro a muro	15 metros
Altura de los muros	3 metros
Radio de transición	3,5 metros
Vertical	20 centímetros
Anchura de la superficie del suelo	1 metro
Altura de caída	3 metros

Handplant (Backside)

Un apoyo de mano de 180 ° en el cual ambas manos o la mano trasera pueden apoyarse sobre la parte superior del muro y el giro se realiza hacia atrás.

Handplant (Frontside)

Un handplant de 180° en la cual la mano delantera se coloca sobre la parte superior del muro y la rotación se efectúa hacia adelante.

Handplant (Layback)

Un handplant de 180° en la cual la mano trasera se coloca sobre la parte superior del muro y la rotación se efectúa hacia adelante.

Hard boots

Calzado diseñado para marcar el terreno y para correr. Las botas son duras y pueden usarse plásticos duros para proporcionar un apoyo máximo. Similar a las botas de esquí alpinas.

Heel Edge

Una tabla tiene dos bordes distintos. El borde del talón es el borde en el que se apoya el talón.

High Back Bindings

Un sistema de ataduras que incluye un componente de atadura por la espalda que se extiende perpendicularmente desde la tabla, se sitúa alrededor de la pantorrilla y proporciona apoyo..especialmente para bordear y girar sobre el borde del talón. Inventado por el snowboarder Jeff Grell.

Ho Ho

Término general que define cualquier apoyo de mano (handplant) realizado con ambas manos.

Hucker

Uno o una que se lanza de repente al aire y no aterriza sobre sus pies.

Iguana Air

La mano trasera agarra la punta del pie cerca de la parte posterior de la tabla.

Indy Air

Un auténtico "Indy Air" se realiza yendo hacia atrás con la mano posterior agarrando entre las ataduras sobre la punta del pie mientras que la pierna trasera permanece estirada. El término "Indy" puede también usarse para describir simplemente el lugar del agarre.

Invert

Una maniobra en donde la cabeza está por debajo del nivel de la tabla y el snowboarder se balancea sobre una o dos manos.

Inverted Aerial

Una maniobra durante la cual el que practica el snowboard sale disparado en el aire y se sitúa boca abajo en cualquier momento.

Inverted 180

Ver Crippler.

Inverted 540
Ver McTwist.

Inverted 720 (720 (McTwist)

Una maniobra aérea invertida en donde el snowboarder realiza una pirueta de rotación de 720°. En otras palabras, el snowboarder aborda el muro yendo hacia adelante, permanece en el aire, gira unos 720 grados en dirección hacia atrás mientras realiza una pirueta por delante y aterriza haciendo un fakie (deslizándose hacia atrás).

J.Tear

Una inversión en donde el atleta gira aprox. 540 grados en una dirección delantera mientras se apoya con una o ambas manos sobre la parte superior del muro. Inventado por Mike Jacoby.

Japan air

La mano delantera agarra la punta del pie en frente del pie delantero, ambas rodillas se doblan, la pierna trasera estirada y la tabla se estira al nivel de la cabeza.

Jib

Define un tipo de carrera que se parece mucho al skateboarding de calle. Los "Jibbers" se deslizan sobre barandillas, árboles que sirven de obstáculos y realizan acrobacias sobre una superficie llana libre de obstáculos (flatground).

Late

Un término utilizado para definir la incorporación de alguna maniobra en un truco justo antes de su finalización y aterrizaje (es decir. Un Método "Late" 180 significaría realizar un método aéreo y al último segundo posible girar en un ángulo de 180° y aterrizar en "fakie" (deslizándose hacia atrás).

Leash (Correa)

Un mecanismo de retención utilizado para agregar la tabla de snowboard al pie delantero para evitar salir despedido.

Lien Air

La mano anterior agarra el borde del talón y el cuerpo se inclina más allá de la parte frontal de la tabla de snowboard. Nombrado según el deportista de snowboard, Neil Blender, (Lien es Neil deletreado al revés).

Lien Method Air

Un cruce entre un Method y un Lien.

Lip

La parte superior del muro del halfpipe.

Lip Trick

Cualquier maniobra realizada sobre o cerca de la parte superior del muro del halfpipe.

McEgg

Un "invert" (truco en donde la cabeza está situada por debajo del nivel de la tabla, manteniendo el equilibrio sobre una o dos manos).

McTwist

Un ejercicio aéreo invertido en donde el atleta realiza una pirueta con una rotación de 540°. Es decir, el atleta se acerca al muro de halfpipe en una moción hacia adelante, salta al aire, gira 540° en dirección la muro posterior mientras que ejecuta una pirueta frontal, y aterriza deslizándose hacia adelante.

McHawk

Fakie 720° Mute. Double Gay Twist.

Melonchollie Air

La mano anterior alcanza por detrás de la pierna delantera y agarra la punta del talón entre las ataduras mientras que la pierna frontal permanece estirada.

Method Air

La mano anterior agarra la punta del talón, ambas rodillas se doblan y la tabla se eleva a la altura de la cabeza.

Michael Chuck

Un invert realizado en el halfpipe y en el muro posterior en donde el corredor realiza un salto hacia atrás con una rotación en el muro posterior de 180°

Miller Flip

Un "invert" (maniobra en donde la cabeza está situada por debajo del nivel de la tabla, manteniendo el equilibrio sobre una o dos manos), en donde el muro del halfpipe es abordado yendo hacia adelante, la mano delantera sirve de apoyo, se efectúa un giro de 360° y el corredor aterriza deslizándose hacia atrás (fakie).

Misty Flip

La versión de carrera libre del McTwist. Es una pirueta frontal invertida en parte con una pirueta delantera de 540° que se efectúa después de un salto recto. Por lo tanto se aborda yendo hacia adelante y el aterrizaje deslizándose hacia atrás (fakie).

Mosquito Air

Un truco de Halfpipe en el cual la mano delantera alcanza por detrás de la pierna delantera y agarra la punta del talón entre las ataduras. La rodilla delantera se dobla entonces con estilo para tocar la línea de unión de la tabla.

Mute Air

La mano anterior agarra la punta del pie bien sea entre las puntas de ambos pies o enfrente del pie delantero.

Nollie

Muy parecido a un Ollie sólo que se salta desde la punta delantera de la tabla en vez de la punta trasera. Ver Ollie.

Nollie Frontflip

Saltando desde la punta de la tabla mientras que se ejecuta el salto y se realiza una inclinación hacia adelante, le permite concluir un pirueta frontal.

Nose

La punta delantera de la tabla.

Nose Bonk

Golpear un objeto con la punta de la tabla.

Nose Grab Air

La mano delantera agarra la parte anterior del snowboard.

Nose Poke air

Cualquier maniobra en la cual estira su pierna anterior e "inclina" la parte delantera de la tabla de snowboard en una dirección alejada de su cuerpo, normalmente mientras se agarra (por ej.: Indy Nose Poke Air).

Nose Slide

Deslizarse a lo largo de la superficie o un objeto exclusivamente en la punta de la tabla de snowboard.

Nose Tap

Ver Nose bonk

Nuclear Air

La mano trasera alcanza a través de la parte frontal y agarra la punta del talón enfrente del pie delantero.

Ollie

Un método para obtener aire sin un salto, primero levantando el pie delantero y luego levantando el pie trasero según se salta desde la punta trasera de la tabla.

Palmer air

Un tipo de método en donde el agarre se efectúa cerca de la punta delantera de la tabla la cual se atraviesa enfrente del cuerpo y la punta delantera queda orientada hacia abajo. Toma su nombre de Shaun Palmer.

Phillips 66

Un "invert" en donde el atleta se acerca al halfpipe deslizándose hacia atrás (fakie), apoya su mano trasera sobre la parte superior del muro mientras realiza una "pirueta frontal" y aterriza en el punto de transición deslizándose hacia adelante. Toma su nombre del deportista de skateboard Jeff Phillips.

Plate Binding

Un sistema de ataduras en el cual las botas duras, similares a las que se usan esquiando en Descenso, se fijan a la tabla mediante una "placa" llana. Similar a las ataduras de esquí. Sin embargo, la mayoría de las ataduras de snowboard carecen de dispositivo de liberación de las mismas.

Pop Tart:

Ir por el aire cambiando de un "fakie" (yendo hacia atrás) y luego hacia adelante dentro del halfpipe sin rotación.

Quadratic Sidecut

Diseño del corte lateral que se basa en una fórmula cúbica; más que en el arco de un círculo. Simplemente este diseño permite que la curvatura y la flexibilidad de la tabla se integren en el diseño de la misma.

Quarterpipe

Un halfpipe con un solo muro. En otras palabras, una forma esculpida en la nieve que contenga una transición y un vertical y se usa como salto para tomar altura.

Rail

Existen dos rieles en una tabla de snowboard; cada uno con un borde y una punta.

Rail Slide

Deslizar los rieles de la tabla de snowboard sobre cualquier cosa, salvo una pendiente llana. Algunas superficies deslizantes de riel incluyen: ramas caídas de árbol/leños, la parte superior del halfpipe, una mesa de picnic.

Reaction Injection Molding (RIM)

Estructura de la tabla en la cual la parte central de la madera se coloca en un molde y se inyecta resina en el área circundante a dicha parte central. Estas tablas se fabrican para una duración larga y eficaz, pero a veces, resultan ser un poco pesadas.

Rear Hand

La mano más cercana a la parte posterior de la tabla de snowboard. En otras palabras, la mano derecha para los footers normales y la mano izquierda para los goofy footers.

Rear Foot

El pie colocado más cerca de la parte posterior de la plancha. Un pie derecho regular de un footer y un pie izquierdo de un footer goofy.

Regular Footed

Deslizarse en una tabla de snowboard con el pie izquierdo en posición inclinada hacia adelante. En otras palabras, el pie izquierdo está más cerca del borde anterior de la tabla y más alejado de la parte posterior de la misma y entre el pie derecho y la parte frontal.

Revert

Cambiar de deslizarse en modalidad "fakie" (hacia atrás) a otra modalidad hacia adelante, o desde la moción hacia adelante hacia la moción "fakie", normalmente cuando la tabla de snowboard está todavía en contacto con la superficie.

Rewind

Un término que se utiliza para describir cualquier maniobra en donde una rotación se inicia, se para y se invierte su orientación.

Ripsey flip: Backflip lien 360°

Roast Beef Air

La mano posterior alcanza entre las piernas y agarra el borde del talón entre las ataduras mientras la pierna posterior permanece estirada.

Rock and Roll

Un truco del reborde en donde el atleta se desliza por la parte superior de un muro, mantiene el equilibrio en dicho reborde con la tabla perpendicular a la parte superior del muro (coping), reincorporándose al circuito de "pipe" sin giro alguno, todo en un único movimiento armonioso.

Rocket Air

La mano anterior agarra la punta del pie por delante del pie anterior y la pierna trasera queda estirada mientras que la tabla apunta en sentido perpendicular a la superficie del terreno.

Rolling down the windows

Una frase que se usa para describir a alguien que pierde el equilibrio y que gira sus brazos bruscamente en el aire para intentar recobrarlo.

Rodeo flip: un invert conseguido llevando a cabo un fakie o hacia delante en donde el competidor gira en parte delantera o trasera mientras salta. Puede realizarse con un 540, 720, 900 y 1080.

Sad Plant

Un término que se usa para describir cualquier apoyo de mano en donde la pierna delantera se estira para crear el estilo.

Sandwich Laminated Construction

La construcción de una tabla de snowboard que es la más laboriosa y por lo tanto la más cara de realizar. Se puede usar espuma o madera y normalmente proporcionar el peso más ligero y la flexibilidad más activa.

Sato flip: un invert realizado en el muro delantero de un halfpipe en donde el competidor realiza un salto delantero con una rotación hacia delante de 180°.

Seatbelt Air

La mano anterior alcanza a través del cuerpo y agarra la parte posterior mientras que la pierna anterior permanece estirada.

Segmented Edges

Bordes metálicos que no forman una o dos piezas sólidas alrededor de la tabla de snowboard. Normalmente las tablas de snowboard con bordes en segmentos tienen muchas piezas alrededor de la parte anterior y posterior. Son de una duración menor pero más fáciles de sustituir que los bordes sólidos y metálicos.

Shifty Air

Una acrobacia sin utilizar las manos en donde el torso superior y la parte inferior del cuerpo giran en direcciones opuestas para luego recobrar su posición normal. Normalmente la pierna delantera permanece estirada.

Sick (Familiar)

Una expresión que se utiliza para definir algo realmente excepcional, como la vestimenta, un truco, una carrera, etc.

Sidecut Radius

La medida (normalmente en cm) del radio del círculo correspondiente al corte lateral de una

tabla. Un círculo pequeño o un corte lateral (inferior a 900 cm) permitirá unos giros más cerrados que un corte lateral por encima de dicha medida.

Sintered Base

Una base de alto peso molecular formado por el calor y la compresión de pequeños fragmentos de p-tex. Las bases sintetizadas absorben y retienen la cera más eficazmente y tienen una mayor duración que las bases de metal estirado, es decir que son más rápidas.

Sketching

La acción de deslizarse de forma precaria y casi cayéndose.

Slob Air

La mano anterior agarra, la pierna posterior permanece estirada y la tabla se mantiene paralela a la superficie.

Smith Grind

Un truco en donde uno se desliza con la parte superior del muro (coping) perpendicular a la tabla de snowboard, la pierna anterior permanece estirada y la parte frontal se orienta por debajo de la parte superior "coping" mientras que la parte posterior se sitúa por encima.

Soft Boots

Botas diseñadas para el uso en freestyle y free-ride en snowboard. Las botas son flexibles y plegables y permiten una amplia gama de movimiento mientras mantienen un apoyo suficiente.

Stalefish Air:

La mano posterior agarra la punta del talón detrás de la pierna trasera y entre las ataduras mientras que la pierna posterior permanece estirada.

Stalemasky Air

La mano anterior alcanza entre las piernas y agarra la punta del talón entre las ataduras mientras que la pierna delantera permanece estirada.

Stalled:

Al realizar una maniobra de forma a que el punto de énfasis en la maniobra se retenga ó se "mantenga" retenido durante un largo período de tiempo. Normalmente el momento más propicio para tomar una foto.

Stance:

La posición de los pies sobre la tabla. Incluye: "Tipos Stance", que pueden ser regular o goofy y también especificaciones stance tales como anchuras y ángulos.

Step-in Binding:

Sistema de ataduras en el cual no se precisa ningún ajuste manual de importancia a fin de atar o desatar la bota de la atadura. Simplemente se "calza" uno y luego tira de una manivela para "descalzarse". Se ha desarrollado para unas botas de diseño blando o duro.

Stiffy Air

Cualquier maniobra en la cual ambas piernas permanecen estiradas y se incorpora un agarramiento. (e.g. Mute Stiffy)

Stinky:

Deslizarse con las piernas abiertas (rodillas separadas).

Swiss Cheese Air

La mano posterior alcanza entre las piernas por detrás de la pierna anterior y agarra la punta del talón por delante del pie delantero mientras que la pierna trasera queda estirada.

Switchstance (Switch)

El término para realizar una maniobra mientras se desliza hacia atrás es importante observar que es un término específico dado a una maniobra que se realiza exactamente del mismo modo que deslizarse hacia adelante. La única diferencia es el que el atleta se desliza hacia atrás como si fuese un goofy-footer en vez de un regular-footer, o viceversa, de ahí el término "switched stance". De este modo cualquier truco puede realizarse de forma "switched stance". Ver también "Fakie".

Tail

La punta trasera de la tabla de snowboard.

Tail Bonk

Golpear un objeto con la parte trasera del snowboard.

Tail Grab Air

La mano posterior agarra la parte trasera del snowboard.

Tail Poke

Cualquier maniobra en donde uno estira su pierna trasera y "empuja" la parte trasera del snowboard en una dirección separada de su cuerpo normalmente a medida que se agarra.

Tail Slide

Deslizarse a lo largo de la superficie o un objeto únicamente en la parte inferior de la tabla de snowboard.

Tail Tap

Ver Tail Bonk

Tail Wheelie

Deslizarse exclusivamente en la parte trasera de la tabla de snowboard con la parte frontal en el aire.

Taipan Air

La mano anterior alcanza detrás del pie frontal y agarra la extremidad del pie entre las ataduras. La rodilla anterior se dobla entonces para tocar la tabla entre las ataduras (es decir: Tuck Knee Indy Air).

Toe Edge: Un snowboard tiene dos extremos distintos. El extremo de la punta del pie es el que sirve de apoyo al dedo gordo del pie.

Transición (Tranny): La sección encurva radial de una pared de halfpipe entre el fondo llano y la vertical. Un snowboarder acelera y recorre la transición para ganar velocidad, coger aire y aterrizar.

Traverse: Recorrer en perpendicular con relación a la pendiente.

Tuck knee: Una técnica en donde una rodilla se curva y el tobillo doblado lateralmente toca la rodilla hasta el snowboard entre las ataduras, (es decir Tuck Knee Indy Air).

Tweaked

- 1.- Un término que se usa para explicar el énfasis de estilo en una maniobra. En otras palabras, si alguien "pincha un método" se agarrarían fuerte y crearían un énfasis de la maniobra de modo a que sus tobillos u otras articulaciones puedan aparecer flexionados en un grado de máximo nivel.
- 2.- Un término que se usa para describir una lesión es decir: "Se pinchó su tobillo".

Twin Tip

Un tipo de tabla de snowboard diseñada para la práctica del snowboard. Tiene una parte anterior y posterior idénticas de forma a que la plancha pueda utilizarse de forma similar en ambas direcciones.

Vertical (Vert)

La porción vertical superior de un muro en un halfpipe, que permite al que practica el snowboard, dirigirse en línea recta en el aire y no fuera o dentro del pipe.

Wall

El muro del halfpipe se compone de una sección de transición y vertical.

Wet Cat: Una rotación de 900 grados sobre un McTwist.

50/50

Deslizarse con la tabla paralela a la parte superior del muro (coping). Ver también Grind.

180 Air

El que practica el snowboard gira 180° en el aire y aterriza deslizándose "fakie" (hacia atrás). En el halfpipe, el corredor aborda el muro yendo hacia adelante, gira 180° y aterriza yendo hacia adelante.

360 Air

El que practica el snowboard gira 360° en el aire y aterriza yendo hacia adelante. En el halfpipe, el corredor se acerca al muro yendo hacia adelante, gira 360° y aterriza yendo "fakie" (hacia atrás). Este truco puede también realizarse deslizándose en "fakie" (hacia atrás) y aterrizando yendo hacia adelante; en este caso se llama un Caballerial. Ver Caballerial.

540 Air

El que practica el snowboard gira 540° en el aire y aterriza yendo fakie. En el halfpipe, el corredor aborda el muro yendo hacia adelante, gira 540° y aterriza yendo hacia adelante.

720 Air

El que practica el snowboard gira 720° en el aire y aterriza yendo hacia adelante. En el halfpipe, el corredor aborda el muro yendo hacia adelante, gira 720° y aterriza deslizándose en "fakie" (hacia atrás). Naturalmente puede también realizarse en la modalidad "switchstance" corriendo fakie y aterrizando yendo hacia adelante.

900 Air

El que practica el snowboard gira 900° en el aire y aterriza deslizándose en "fakie" (hacia atrás).
En el halfpipe, el corredor aborda el muro yendo hacia adelante

10. Sistema abreviado de las maniobras de Snowboard

10.1 Sin rotación

Backside Air	B	Air to Fakie	AF
Frontside	F	Stailfish	St
Mute	Mu	Nosebone	N
Slob	Sl	Japan	J
Indy	I	Fakie to Forward	FF
Tailgrab	Tg	Stiffy	S
Lien	L	Sad	Sd
Canadian Bacon	Cb	Roast Beef	Rb
Chicken Salad	Cs	Seatbelt	Sb
Crail	Cr	Handplant	Hp
Alley Oop	Au	Andrecht Handplant	Ahp
HoHoplant	Hopl	Dew Plant	Dpl

10.2 Rotaciones (Piruetas horizontales y verticales)

Elgeurial	Elg	360°	3
Miller flip	Mf	540°	5
Frontside Rodeo	FR	720°	7
Rodeo Alley Oop	Rau	900°	9
Haakon Flip	H	1080°	1080
Crippler	C	1260°	1260
Backflip	Bf	1440°	1440
Caballerial	C		
Gay Twist	Gt		
Les Twist	Lt		
Michaelchuck	Mch		
McTwist	Mct		

11. Tablas de memoria

11.1 Acrobacias estándar & rotaciones

Tablas de memoria Juez: ACROBACIAS ESTÁNDAR & ROTACIONES

Damas Hombres Calificación: 1 2 Final: 1 2

Nr	NOTAS	0-2	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+

11.2 Impresión general

Nr	NOTAS	0-2	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+

11.3 Big Air

Nr	NOTAS	0-2	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+

12. Requisitos para la Tribuna de Jueces de Snowboard de la FIS

Notas de explicación:

1. Se prefieren edificios permanente, totalmente cerrados.
2. **Tamaño mínimo (HP)** de la tribuna interior a recomendar 11m x 3 m para la Copa del Mundo FIS.
Para los Ctos. Del Mundo FIS y JJ.OO. las medidas de la tribuna pueden ser mayores.
(por ej.: TV, vídeo, ordenador, sonido)
3. La tribuna se colocará a fin de que los jueces, presentadores, encargados de la puntuación y tiempos, puedan ver la totalidad de la pista.
4. La entrada debe de ser por la escalera en el medio de la parte posterior de la tribuna y dispondrá de una puerta para restringir el acceso durante la competición. De forma alternativa, se podrá utilizar una escalera interna con la entrada en la cuesta ascendente por detrás de la tribuna. **La entrada nunca se situará por delante de la tribuna.**

5. Toda la tribuna de jueces debe de gozar de calefacción adecuada.
6. La sección de informática y presentación **estará seca, caliente y totalmente cerrada** y protegida del viento, nieve y lluvia.
7. La tribuna deberá tener un tejado inclinado e impermeable. Tejado cantilever en la sección de jueces según se especifica a continuación.
8. Corriente eléctrica general de 110 o 220 voltios que se suministrará a la parte frontal y posterior de la sección de informática y presentación.
9. El suelo de la tribuna debe estar seco, no resbaladizo y libre de obstáculos y agujeros.
10. Debe de ser posible para los jueces tener contacto visual con el presentador y apuntador.
11. El servicio móvil se situará cerca de la tribuna de jueces.
12. **IMPORTANTE:** Si otros usuarios necesitan espacio en la tribuna (es decir TV, vídeo, sonido), los tamaño aumentarán para poder acomodarlos, no obstante el lugar y el espacio reservado para los usuarios de la FIS no deben de verse afectados.
13. Si el presentador, Gráficos TV y copiador no se halla a más de 5 metros de la Tribuna de Jueces, entonces dicha Tribuna puede ser más pequeña (mínimo 6m x 2,5m).

13. Formato de Competición para la Copa del Mundo de Halfpipe de la FIS

13.1 Formato Single (Individual) (Finales: uno de dos)

Calificación 1ª manga:	Damas	Todos participan	1-3 Califican
	Hombres	Todos participan	1-5 Califican
Calificación 2ª manga:	Damas	4-15 de la 1ª Q	1-3 Califican
(orden de salida es el inverso a la clasificación del Q1)	Hombres	Participan	1-5 Califican
Final 1ª manga	Damas	6-25 de la 1ª Q	
(orden de salida es el inverso de Q2 y luego clasificación Q1)	Hombres	Participan	
Finales 2ª Manga	Damas	6 participan	
(orden de salida inverso de Q2 y luego de la clasificación de Q1)	Hombres	10 participan	
Finales 2ª manga	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
Clasificación final como sigue	Damas		Mejor manga de la Manga final 1 o 2
		1-6	Resultado de Q Manga 2
		7-15	Resultado de Q Manga 1
	Hombres	16.....	Mejor manga de Manga final 1 o 2
		1-10	Resultado de Q Manga 2
		11-25	Resultado de Q Manga 1
		26	

13.2 Formato Single (Individual) (Finales: una de dos, todas para la 2ª calificación)

Calificación 1ª manga:	Damas	Todos participan	1-3 Califican
	Hombres	Todos participan	1-5 Califican
Calificación 2ª manga:	Damas	4-todas de la 1ª Q	1-3 Califican
(orden de salida es el inverso a la clasificación del Q1)	Hombres	Participan	1-5 Califican
Final 1ª manga	Damas	6-todas de la 1ª Q	
(orden de salida es el inverso de Q2 y luego clasificación Q1)	Hombres	Participan	
Finales 2ª manga	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
Clasificación final como sigue	Damas		Mejor manga de la Manga final 1 o 2 Resultado de Q Manga 2
		1-6	
		7-.....	
	Hombres	16.....	Mejor manga de Manga final 1 o 2 Resultado de Q Manga 2
		1-10	
		11-25	

Primera manga: ambos corredores con un empate indisoluble con 5 (hombres) o 3 (damas) avanzan a la final. Un corredor de menos avanza de la segunda manga. Segunda manga: Ambos corredores con un desempate indisoluble con 10 (hombres) o 6 (damas) avanzan a la final. Hay un corredor de más en la final.

13.3 Formato de competición para carreras FIS y Continental FIS en Halfpipe

13.4 Formato Single (Individual) (Finales: Dos de tres)

Calificación 1ª manga:	Damas	Todas participan	1-3 Califican
	Hombres	Todos participan	1-5 Califican
Calificación 2ª manga: (orden de salida es el inverso a la clasificación del Q1)	Damas	4-15 de la 1ª Q participan	1-3 Califican
	Hombres	6-25 de la 1ª Q participan	1-5 Califican
Final 1ª manga (orden de salida es el inverso de Q2 y luego clasificación Q1)	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
Finales 2ª manga (orden de salida inverso a la Final 1ª manga)	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
Finales 3ª manga (orden de salida inverso a la Final 2ª manga).	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
Clasificación final como sigue	Damas	1-6	Mejor dos mangas de la manga final 1, 2 o 3.
		7-15..... 16.....	Resultado de Q Manga 2 Resultado de Q Manga 1
	Hombres	1-10	Mejor dos mangas de manga final 1, 2 o 3
		11-25 26.....	Resultado de Q Manga 2 Resultado de Q Manga 1

Formato Single (Individual) (Finales: Dos de tres, todos para la 2ª calificación).

Calificación 1ª manga: Calificación 2ª manga: (orden de salida es el inverso a la clasificación del Q1) Final 1ª manga (orden de salida es el inverso de Q2 y luego clasificación Q1) Finales 2ª manga (orden de salida inverso a la Final 1ª manga) Finales 3ª manga (orden de salida inverso a la Final 2ª manga). Clasificación final como sigue	Damas	Todas participan	1-3 Califican
	Hombres	Todos participan	1-5 Califican
	Damas	4-15 de la 1ª Q participan	1-3 Califican
	Hombres	6-25 de la 1ª Q participan	1-5 Califican
	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
	Damas	6 participan	
	Hombres	10 participan	
	Damas	1-6	Mejor dos mangas de la manga final 1, 2 o 3.
		7-.....	Resultado de Q Manga 2 Resultado de Q Manga 1
	Hombres	1-10	Mejor dos mangas de manga final 1, 2 o 3
		11-.....	Resultado de Q Manga 2

13.5 Formato competición – sólo para las carreras de la FIS en Halfpipe.

13.6 Formato series eliminatorias

Calificación:

Los corredores formarán grupos de 25-35 corredores para las series eliminatorias y todos los corredores recibirán dos mangas.

Final:

20 hombres y 10 damas estarán calificadas para la final

La mejor manga de las dos será la utilizada.

Clasificación final como sigue:

Damas 1-10	Mejor manga de las 2
11-fin	Resultado de la calificación
Hombres 1-20	Mejor manga de las 2
21-fin	Resultado de la calificación

Se puntuarán basándose en el criterio de los jueces de la FIS con un sistema de separación, acrobacias estándar, rotaciones, amplitud y 2 x impresión general.

13.7 **Formato doble** (sólo para la calificación)

Dos grupos de tres jueces (nivel A-B), todos evaluando la impresión general. Ambos grupos de jueces (A-B) evalúan a cada atleta que cuenta con 2 mangas de calificación. La mejor puntuación del grupo A y del grupo B se añadirá como resultado, 20 hombres y 10 damas se califican para la final.

La final se puntuará basándose en el criterio de los jueces de la FIS con un sistema de separación, acrobacias estándar, rotaciones, amplitud y 2 x impresión general.

13.8 **Jam Session** (sólo para la final)

12 hombres y 6 damas estarán en la final.

Dos grupos de tres jueces (A-B), todos juzgarán la impresión general. Cada competidor correrá un total de 1 hora. Se sumarán las 2 mejores puntuaciones de sus mangas para el resultado final.

14. **Construcción de los lugares de competición**

14.1 **Halfpipe**

Definición del halfpipe

El Halfpipe es un canal construido en la nieve. El fondo del Halfpipe es casi plano y debería estar ligeramente curvado con una continuación fluida desde la transición de las paredes. Éstas son cóncavas y elevadas hasta ser casi verticales. El Halfpipe está orientado directamente hacia el desnivel (línea de descenso directo). Los corredores van de una pared a otra para lograr la mayor amplitud y las acrobacias más difíciles.

Datos técnicos – Pipe de tamaño enorme

	DATOS TÉCNICOS	MINIMO	RECOMENDADO	MÁXIMO
I	Inclinación	15°	16,5°	18°
L	Longitud	120 Metros	130 Metros	150 Metros
W	Anchura	15 Metros	16.5 Metros	19 Metros
H	Altura interior de paredes	4.2 Metros	4.5 Metros	5.0 Metros
T	Radio de transición ¡Debe de ser como un elipse !	5.0 Metros	5.2 Metros	5.8 Metros
V	Vertical	40cm@85	50cm@85	60cm@85
F	Plataforma rodamiento	1 metro	1,5 metro	2 metros
D	Área de entrada (drop-in)	Llana hasta 2 metros		
O	Valla exterior desde las banderas	0,5 metros		
F	Valla de banderas desde muro	1,5-2 metros		

El pipe más empinado.... el pipe más ancho, el más llano.... el pipe más estrecho.
¡El radio de las paredes deben de tener forma de elipse y no de radio!

14.2 Cantidad de trabajo

Es necesario construir el pipe por lo menos 10 días antes de la prueba y el pipe estará listo 3-5 días antes de la competición. Para construir las paredes necesita 1-2 máquinas quita nieve; se necesita aproximadamente 15 horas (incluso más bajo condiciones pésimas de nieve). Después de que las máquinas quita nieves hayan completado la base de las paredes, necesita una máquina pipe para construir el pipe (paredes, transición, fondo) de forma gradual. Si no dispone de máquina de pipe, necesitará por lo menos de 10-15 personas que trabajen con palas para realizar el trabajo de la máquina de pipe.

Plataforma de salida

La plataforma de salida es para que los corredores se introduzcan en el pipe; necesita ser idéntica en todo el pipe. No tiene que existir ninguna desventaja para los corredores regular o goofy. La plataforma debe de ser llana y horizontal a fin de permitir a los corredores comenzar sin tener que resbalarse por el pipe. Para acceder a la plataforma, es práctico cortar amplios peldaños a fin de poder subir andando hasta la cima de la pared. Durante la competición estos peldaños deben de estar fuera del pipe y no en la pista de entrada del pipe. Luego los corredores se sentarán en los peldaños y se colocarán sus board. Bajo condiciones pésimas de nieve, la plataforma puede fácilmente ser metálica, tablas de madera y sólo unos pocos centímetros de nieve.

Altura interior de las paredes

La altura interior de las paredes es constante desde la cima del pipe hasta el fondo.

Área de meta

El área de meta se extiende pasado el final del pipe y debe de ser llana y nivelada. La tribuna de jueces está casi al final de la zona de meta y directamente enfrente del pipe.

14.3 Elección del lugar

Altitud

No es aconsejable construir un Halfpipe a una altitud que no pueda garantizar una nivel permanente a lo largo de la temporada.

Acceso público

Es muy beneficioso situar el estadio de competición lo más cerca de las zonas públicas como las instalaciones de base, estaciones de remotes, restaurantes y pueblos. De este modo se facilita el acceso a los espectadores.

El lugar

El lugar deberá tener alrededor de 60 m, el Halfpipe, con superficie incluida, debe de estimarse en unos 20 m. Se debe de disponer también de 20 m a cada lado del pipe para la labor de las máquinas quita-nieve. El lugar debe de tener una longitud aproximada de 150 m. Se debe de disponer de 100 m para el pipe y 50 m para la meta, incluyendo la plataforma del juez.

La pendiente

La pendiente deberá incluirse entre los 14 y 22 grados para la pendiente interna del canal. Se entiende que la pendiente puede corregirse cuando el Halfpipe está constuido pero esto exige más cantidad de nieve y más trabajo. La pendiente puede romperse a la salida

y en la meta, pero la pendiente interna del pipe necesita ser constante.

Disposición de la tierra

Se puede utilizar un canal natural, a condición que la máquina quita-nieves pueda pasar por el canal y funcionar en la parte superior de las paredes. El arreglo de un canal natural o la construcción de un canal artificial en el terreno reduce considerablemente la elaboración de nieve y el mantenimiento del pipe. Se necesita mucha menos cantidad de nieve.

Remonte, electricidad y accesorios

Al elegir un lugar es importante que las instalaciones para el material, transporte y transporte público así como las instalaciones eléctricas sean tomadas en consideración.

Orientación

La orientación NORTE y SUR es la mejor mientras que la orientación NORTE garantiza la permanencia del pipe y un menor mantenimiento, es la pero para los fotógrafos (raras veces está soleada, luces a media, etc.) Los corredores sufren más por el frío con las paredes a menudo duras y heladas.

La orientación SUR es la mejor. Es templada para el público, para los corredores y los organizadores. También es ideal para los fotógrafos pero necesita más mantenimiento.

Si el lugar está orientado al ESTE u OESTE, una de las paredes del Halfpipe estará expuesta al sol todo el día mientras que la otra estará en la sombra. Una pared será blanda debido al sol y la otra helada debido a la sombra.

Nieve

Se debe de retirar una cantidad considerable de nieve para la construcción del Halfpipe. Alrededor de unos 1500-2000 metros cúbicos de nieve compacta. Es muy importante el material para retirar la nieve de la zona superior hasta el lugar del Halfpipe.

15. Lugar del Halfpipe

16. Big Air

16.1 Datos Técnicos del Big Air para la Copa del Mundo

In-Run (Pista de entrada)

Inclinación:	22°	(+ 2°)
Longitud:	60m	(* 2m)
Anchura :	8m mínimo	
Zona llana antes del salto	0° para 5-10m	

Salto

Anchura :	5m mínimo
Altura:	3m – 3.5 m
Ángulo de despegue:	25°
Salto despegue a la loma:	12m

Pista de aterrizaje

Inclinación:	33°	(+ 2°)
Anchura :	22m mínimo	
Longitud:	35m	
Transición al llano:	10m	

Zona de meta

Anchura:	30m
Profundidad:	30m
Inclinación:	0° - 3°

16.2 Big Air, Lugar de competición

El lugar de Big Air debe de ajustarse a las Especificaciones y estar terminado y preparado para el entrenamiento por lo menos un día antes del comienzo de la competición. La pista de entrada (drop in) debe de permitir que el competidor alcance la velocidad correcta para el salto y el aterrizaje debe de tener el ángulo correcto para acomodar las piruetas y las rotaciones.

16.3 Entrenamiento

El entrenamiento para el Big Air es obligatorio. Habrá un starter durante el entrenamiento para regular el tráfico de los competidores. Los tiempos de entrenamiento serán comunicados por el Jefe de Competición durante la primera reunión del Comité Técnico.

16.4 Formato de competición

Calificación 1ª manga:	Hombres/Damas	Todas participan	1-6 Califican
Calificación 2ª manga: (orden de salida es el inverso a la clasificación del Q1)	Hombres/Damas	7 – todos de la 1ª Q participan	1-6 Califican
Final 1ª manga (orden de salida es el inverso de Q2 y luego clasificación Q1)	Hombres/Damas	12 participan	
Finales 2ª manga	Hombres/Damas	12 participan	
Finales 3ª manga	Hombres/Damas	1-12	Mejor manga de la manga final 1, 2 o 3.
Clasificación final como sigue		13-25 26.....	Resultado de Q Manga 2 Resultado de Q Manga 1

Todas las mangas puntúan en la prueba Big Air. Al repercutir el tamaño limitado del campo en la clasificación final se clasificarán doce hombres y ocho damas. El resto de competidores se clasificarán según su puntuación más alta resultado de las dos mangas eliminatorias de saltos.

17. Material de competidores

17.1 Dorsales

Según las especificaciones FIS.

17.2 Cascos

Los cascos son necesarios en conformidad con el artículo 2307 de la FIS. Todos los competidores y abridores de pista deben de llevar los cascos fabricados para el snowboard/ o carreras con esquís, que permitan una visión clara en todo momento.

18. Sistema de Megafonía

Se utilizará música en las pruebas del Big Air. El sistema de sonido debe de ser lo suficientemente potente para que el competidor pueda oír la música de forma clara y sin distorsión mientras que se halle en la cima de la pista de Big Air.

El Jefe de Sonido es responsable de las cintas o los CD,s durante la competición.

19. Tribuna de Jueces para el Big Air

El tamaño de la tribuna debe de ser de 6-10 metros por 2-3 metros (ver artículo nb. 12). La zona de visión de los jueces debe de construirse para proporcionar un amplio espacio para el número adecuado de representantes y proporcionar espacio para la visión y todas las amenidades propias para la operación de la competición.

20. Valoración de Jueces para el Big Air

- Para cada Prueba de Big Air, estarán presentes 5 jueces durante toda la prueba, más el Juez Principal. La puntuación más alta y la más baja son descartadas rá y luego se suman los tres resultados medios.
- Los jueces deben otorgar puntuaciones durante las pruebas de Big Air conforme a los criterios de valoración de Jueces para dicha categoría. Deberán estar disponibles ante el Juez Principal durante la preparación y durante toda la prueba.
- Los jueces pueden utilizar las tarjetas de puntuación para marcar la misma por dorsal y deberán utilizar un tablero de memoria para anotar las acrobacias, caídas y otros menesteres.
- No se permite comentar las puntuaciones relacionadas con los competidores salvo que las inicie el Juez Principal.
- Ningún competidor, representante de equipo o espectador podrá acercarse a la tribuna de jueces o hablar con los jueces durante la competición.
- Cualquier reclamación o problema que surja de la valoración de jueces será tratado por el Juez Principal y el jurado de competición.

21. Criterios de Valoración de Jueces para el Big Air

Cada Juez utilizará un sistema de puntuación de diez puntos. Los Jueces apuntarán los resultados con decimales, es decir, 3.8, 7.3, 9.8 etc. Cada juez evaluará la manga por la impresión general y dividirá la misma en distintos componentes:

1. Control de la maniobra

- **Ejecución**
- **Dificultad**
- **Control**

2. Amplitud

3. Aterrizaje

21.1 Control de acrobacias

Cuando el corredor realiza su acrobacia debe de mostrar un dominio perfecto de la misma. La ejecución de la misma debe de ser fluida, lo que significa que el cuerpo debe de tener un buen equilibrio, los brazos tienen que estar bajo control y no intentar conservar el equilibrio “abriendo ventana” y titubeando constantemente. El giro se realizará en un único movimiento con un ritmo constante desde el principio hasta el final. Las “reanudaciones”(rewinds) en los

aterrizajes no serán penalizadas si se realizan claramente a propósito (es decir land switch y retorno al patinaje usual).

Las sujeciones elegidas deberán prolongarse al máximo durante el giro. Además deben de ser claras. Las sujeciones no claras tales como sujeciones dobles rápidas y pequeños toques de mano no son válidas.

Básicamente se puede decir que si el movimiento realizado por el competidor parece fácil, es que se ha conseguido una perfecta ejecución.

La acrobacia debe de realizarse con una buena ejecución y un alto grado de dificultad.

21.2 Amplitud

En el Big Air, la amplitud se califica por la combinación de la altura y la longitud del salto realizado por el corredor desde el punto de despegue hasta el punto de aterrizaje. Al ser más difícil dominar una acrobacia con un tiempo mayor de suspensión, con la misma ejecución de una acrobacia, el corredor con una mayor amplitud obtendrá más puntos.

Una acrobacia debe de realizarse de forma segura – la mejor solución es que no sea ni demasiado larga ni demasiado corta.

21.3 Aterrizaje

El aterrizaje es la parte final de una acrobacia (“el corredor toca la nieve de nuevo después de completar su acrobacia”). También es la parte de la acrobacia que marca la diferencia entre una acrobacia lograda y una no finalizada. A fin de separar la acrobacia lograda del resto, los jueces deducen puntos por una acrobacia que tiene un mal aterrizaje.

Gama de deducciones

0.1 – 0.9	puntos por una falta menor: arrastrar una mano
1.0 – 1.9	puntos por una falta mediana: dos manos abajo, retroceso de la maniobra debido a la inestabilidad.
2.0 – 2.9	puntos por una falta grave: contacto del cuerpo con la nieve
3.0	puntos por las faltas muy graves: la valla no es la primera cosa para tocar la nieve.

La deducción se toma de la puntuación que hubiese sido otorgada al haber un aterrizaje correcto.

Por ejemplo un competidor que no está bajo control en el aire, podría obtener 4,5 puntos para la acrobacia y una deducción de 2,5 por una falta grave, que le otorgaría una puntuación de 2.0 total.

22. Desempate para el Big Air

Los empates se resolverán de la siguiente forma:

22.1 Series eliminatorias

Manga 1: Los competidores hombres empatados por el 6º puesto se calificarán para la final. Cuando se produce un empate de esta índole el número de competidores calificados procedentes de la Manga 2 serán por consiguiente reducidos para permitir la participación de 12 hombres en la final.

Manga 2: Los empates en la manga dos se resolverán por la puntuación más alta, Si persistiera el empate, los competidores clasificados en el mismo lugar de calificación final avanzarán a la final lo que aumentará el número de competidores en la final.

22.2 La final (combinando los dos mejores de los tres distintos saltos): Para una final de tres mangas el competidor con la puntuación individual más alta (de las dos puntuaciones combinadas utilizadas para la clasificación final) será el ganador. Los saltos deben de ser diferentes, si son los mismos, sólo una contará de esta dos. Si ambos siguen empatados entonces el competidor con la puntuación no-combinada más alta (3ª puntuación)j será el ganador. Si estos están empatados, ambos competidores seguirán empatados y recibirán la misma clasificación.

23. Lugar del Big Air