

REGLEMENT JUGES SKI FREESTYLE

Saison 2014/2015

(révisé en décembre 2014)

| |
|---------------------------|
| Table des Matières |
|---------------------------|

6200

BOSSES EN SIMPLE

| | | |
|------|-----------------------|---|
| 6201 | Définition | 2 |
| 6202 | Notation | 2 |
| 6203 | Procédure de notation | 2 |
| 6204 | Critères de jugement | 3 |

6300

BOSSES EN PARALLELE

| | | |
|------|--|----|
| 6301 | Définition | 12 |
| 6302 | Tirage des paires | 12 |
| 6303 | Procédures de notation | 12 |
| 6304 | Procédures de jugement des bosses en parallèle | 12 |
| 6305 | Procédures spéciales bosses en parallèle | 13 |

6200 BOSSES EN SIMPLE

6201 Définition

L'épreuve de Bosses consiste en une descente de ski libre sur une piste à forte déclivité parsemée de nombreuses bosses, jugée sur la technique de virage, les sauts et la vitesse.

Se référer à ICR 3060.2.1 en ce qui concerne les qualifications et les finales.

6202 Notation

6202.1 Technique : représentant 60 % du score. Maximum 60 points

6202.2 Sautes : représentant 20 % du score. Maximum 20 points

6202.3 Vitesse : représentant 20 % du score. Maximum 20 points

6203 Procédure de notation

6203.1 Jury à 7 juges

Les juges évalueront la performance du compétiteur en utilisant un système de notation réparti comme suit :

6203.1.1 Juges technique

Cinq juges doivent évaluer indépendamment la performance du compétiteur selon les critères de jugement décrits en 6204.1.

La note la plus haute et la note la plus basse sont éliminées. Les trois notes restantes sont additionnées.

6203.1.2 Juges saut

Deux juges doivent évaluer indépendamment les sauts du compétiteur selon les critères du saut décrits en 6204.4.4.3.

La note finale correspond à la moyenne des deux notes, poussée à deux décimales.

Note totale saut = 10.0 (max) x 2 sauts = 20.0 (max) par juge

6203.1.3 Temps

Les points vitesse seront calculés comme dans le JH 6204.4

6203.1.4 Note finale

La moyenne des deux notes saut est additionnée au total des trois notes techniques retenues et donne la note totale des juges. Les points vitesse sont calculés et doivent être additionnés à la note totale des juges afin de déterminer la note finale du compétiteur.

6203.2 Jury à 5 juges

Les juges évalueront indépendamment la performance du compétiteur en utilisant un système de notation réparti comme suit :

6203.2.1 Juges technique

Trois juges doivent évaluer indépendamment la performance du compétiteur selon les critères de jugement décrits en 6204.1.

Les trois notes sont additionnées.

Score total = 20.0 x 3 juges = Max 60.0 points

6203.2.2 Juges saut

Deux juges doivent évaluer indépendamment les sauts du compétiteur selon les critères du saut décrits en 6204.2.

La note finale correspond à la moyenne des deux notes, poussée à deux décimales.

Note totale saut = 10.0 (max.) x 2 sauts = 20.0 (max) par juge

6203.2.3 Time

same as 6204.4

6203.2.4 Note finale

La moyenne des deux notes saut est additionnée au total des trois notes de technique retenues et donne la note totale des juges. Les points vitesse sont calculés en 6204.4. Ils doivent être additionnés à la note totale des juges afin de déterminer la note finale des bosses.

6204 Critères de jugement

6204.1 Technique (60 % de la note) Min. = 0,1 / Max. = 20.0

Les critères de jugement technique correspondent à l'évaluation de l'habilité du concurrent à descendre dans les bosses. La technique dans l'épreuve de bosses se réfère aux changements rythmés de direction d'un côté à l'autre de la ligne de pente en utilisant une technique de ski adaptée à celle-ci, agressive mais contrôlée.

Le compétiteur doit être jugé du moment où il franchit la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée.

Considérations techniques :

Un contrôle parfait doit être obtenu après chaque saut, impliquant des virages contrôlés. Il est important de regarder la direction lors de la réception. Le saut est noté jusqu'au retour du contrôle. Les virages commencent à être notés lorsque la direction de la réception a changée. Donc le relais entre les juges saut et virages se fait dès que les skis changent de direction après la réception.

6204.1.1 Ligne de pente

La ligne de pente se définit comme le chemin le plus court entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Pour éviter toutes déductions pour des déviations de la ligne de pente, le compétiteur doit rester dans la ligne choisie au passage de la porte de départ. Le compétiteur aura des déductions liées à son changement de ligne de pente comme indiqué dans le manuel de juge 6204.2 incluant les déviations des sauts. Se réceptionner sur le haut de la bosse est une déviation par rapport à la ligne.

6204.1.2 Carving

6204.1.2.1 Généralités

Un bon virage carvé est un virage dans lequel le talon du ski suit exactement la trajectoire prise par la spatule du ski. Le ski amont (par rapport au virage précédent) est en appui intérieur à l'entrée du virage, avec le poids du skieur placé bien sur l'avant de ce ski. Cette manœuvre fléchit le ski dans une courbe dont le rayon est déterminé par l'angulation du ski, sa ligne de côte et l'intensité du fléchissement agissant sur le ski. L'autre ski doit se déplacer de la même manière de façon à produire une courbe similaire, avec le poids agissant sur le côté extérieur. La flexion du ski sera d'autant plus intense que le skieur mettra d'appuis sur le bord du ski attaquant la face de la bosse.

Comme le montre la figure ci-dessous, dans un virage carvé, il n'y a pas de dérapage/glisement latéral du ski et la neige ne présente qu'une faible résistance au frottement du bord du ski. Le résultat de ce faible niveau de frottement entre la neige et le ski est une optimisation de la vitesse et un meilleur contrôle de cette vitesse par le skieur. Le rayon du virage sera déterminé par l'inclinaison de la pente. Une forte déviation de l'axe ski/pente à l'entrée de la bosse aura un impact sur la qualité de la note, étant assimilé à un braquage et donc une réduction de la notation concernant la ligne de pente.

La forme globale des virages devra varier en fonction de l'espacement des bosses.

6204.1.2.2 Position du Skieur pour le Carving dans les Bosses

- Un virage carvé, selon ces critères, demande moins d'effort et donne un niveau supérieur de contrôle et de stabilité.
- Le virage est initié par la pression des genoux et des chevilles qui agissent sur le mouvement de torsion du ski, simultanément au début de l'extension.
- Au milieu du virage (quand les skis sont sur les carres et que les spatules sont faces à la pente), les spatules prennent appui, sur la face avant de la bosse.
- L'absorption est utilisée pour maintenir l'équilibre et contrôler la pression mise sur les skis et devra correspondre à la forme et à la taille de la bosse, pour optimiser le contact ski/neige.
- La rotation au niveau du haut des jambes est minimale, les pieds demeurent sous l'axe épaules, hanches dans les deux axes avant/arrière et latéral. Les genoux restent fléchis.
- Les jambes doivent être rassemblées ou, au moins, dans une position identique tout au long de la descente.
- Tous changements de ces équilibres et de ces positions seront associés à une mauvaise technique de virage.
- L'angulation de la partie basse des jambes contrôle le rayon du virage. La précision de l'engagement de cette angulation déterminera la «pénétration» du ski contre la bosse.
- Les mouvements doivent être symétriques et identiques des deux côtés, spécialement :
 - le planter du bâton (timing et emplacement du planter sur la bosse). Un double planter de bâtons sera pénalisé.
 - le mouvement des bras (peu de mouvement est préférable mais s'il y a mouvement, il doit être symétrique)
 - la forme et courbure des virages : sont-ils adéquats par rapport à l'inclinaison de la pente et de l'espace entre les bosses ?
 - la position des pieds par rapport au corps (est-ce que les pieds se déplacent à l'extérieur de l'axe central du corps lors du virage ?)

6204.1.2.3 Illustrations / références

Illustration d'un virage parfaitement carvé

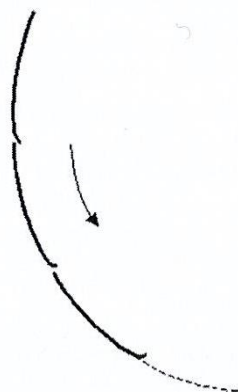
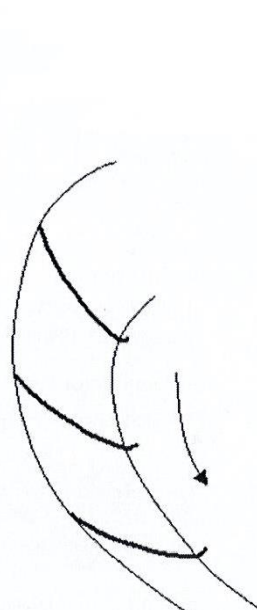


Illustration d'un virage en dérapage. En contraste, la figure ci-contre représente un virage exécuté en dérapage avec un déplacement latéral du ski.



Le chemin parcouru par le ski implique de présenter le dessous du ski contre la face avant de la bosse. Ceci apparaît lorsque le skieur tourne ses skis de façon trop brusque pendant le virage et ainsi présente l'appui de ses skis sur le côté de la bosse, à l'inverse du mouvement idéal qui préconise un appui du côté interne de la spatule contre l'avant de la bosse.

Ce type de virage crée un déplacement latéral du ski après pivot tout au long du virage.

Néanmoins, parfois, il peut arriver qu'un certain niveau de dérapage au moment de l'initiation du virage ne soit inévitable, mais la clé pour minimiser cet impact est de réduire la résistance ski/neige afin de terminer le virage proprement. Ceci afin de contrôler la vitesse et l'équilibre pour réussir un virage carvé selon les critères définis.

6204.1.3 Absorption-Extension

Le skieur doit suivre la forme de la bosse par l'absorption depuis le début jusqu'au haut de la bosse. L'extension commence juste après le haut de la bosse, puis suit aussi la forme de la bosse. La pression entre les skis et la neige doit rester la même durant ces deux phases d'absorption et d'extension, absorption quand le skieur monte sur la bosse et extension quand il descend la bosse. En plus, le skieur doit utiliser de façon agressive l'appui sur la bosse pour engager le virage en carving, plutôt que d'attendre la bosse.

6204.1.4 Haut du corps

La tête doit rester sans mouvement, le regard devant. La poitrine doit aussi rester droite et dans une position naturelle. Les mains restent devant le corps dans une position naturelle. Le planter de bâton doit être léger avec un mouvement du poignet vers l'avant.

6204.1.4.1 Echelle de notation

| | | |
|----------------------|---------------------------------|-------------|
| Excellent | 4.6 – 5.0 | 18.1 - 20.0 |
| Très bien | 4.1 – 4.5 | 16.1 - 18.0 |
| Bien | 3.6 – 4.0 | 14.1 - 16.0 |
| Mieux que la moyenne | 3.1 – 3.5 | 12.1 - 14.0 |
| Correct | 2.6 – 3.0 | 10.1 - 12.0 |
| Moins que la moyenne | 2.1 – 2.5 | 8.1 - 10.0 |
| Mauvais | 1.1 – 2.0 | 4.1 - 8.0 |
| Très mauvais | 0.1 – 1.0 | 0.1 - 4.0 |

6204.1.4.2 Course de bosses

Une piste divisée en 11 jeux de portes incluant la porte de départ et la porte d'arrivée (chaque porte représente 1/10 de la course).

6204.2 Déductions points techniques

La catégorie «déductions» est utilisée pour toutes les fautes faites durant le run :

- ~~1.5~~ 6.0 tous les arrêts complets
- ~~1.1 à 1.4~~ 4.1 - 5.9 chute complète sans arrêt ou interruption/déravage important dans la ligne de pente ou à travers la piste allant presque à un arrêt complet
- ~~0.8 à 1.0~~ 2.9 – 4.0 gros contact neige, roulade avant, sans arrêt ou interruption ou gros dérapage pour réduire la vitesse
- ~~0.6 à 0.7~~ 2.1 – 2.8 contact neige moyen sans arrêt

- 0.1 à 0.5 0.1 – 2.0 petit contact neige sans arrêt, petits déséquilibres, déviation de la ligne de pente speed check, double planter de bâton

Définitions

- Petits accrocs
- Changements de ligne : référence 6204.2.1
- Speed check
- Important dérapage :
sections de piste sans virage ou pas skiées (max 0,5 2.0 points par section)
- Shooting :
sections de piste sans virage ou pas skiées (max 0,5 2.0 points par section)
- Petite touchette :
contact avec la neige d'une main ou les deux
- Moyenne touchette :
contact avec la neige des hanches ou des bras
- Grosse touchette :
back slap, chute de côté, roulade avant
- Chute complète :
contact du corps entier, pas de poids sur les skis
- Arrêt complet :
un arrêt complet pour quelque raison que ce soit

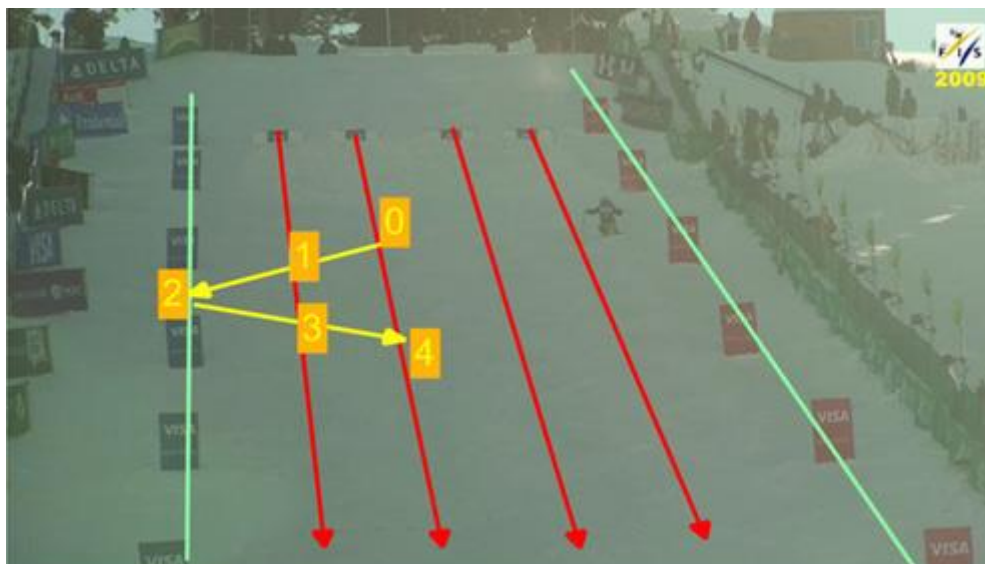
Notes

1. Un compétiteur perd le contrôle, reste en appui talon avec aucun virage sur 2 portes de contrôle :
Dédution = 1,0 4.0 (0,5 2.0 x par portes de contrôle pour shooting)
2. Un compétiteur perd l'équilibre après un saut et fait un Back slap et reprend le ski immédiatement sans changement de ligne
Dédution = 0,8 2.9 – 4.0
3. Un compétiteur fait une chute complète et dérape sur 2 portes de contrôle et a un arrêt complet et ensuite reprend le ski
Dédution = 1,3 5.3 + 1,5 6.0 + 1,0 4.0 (0,5 2.0 x portes de contrôle non skiées)

6204.2.1 Autres déductions

Déductions des points en technique virages sont pour des erreurs spécifiques dans la course. Les changements de ligne vont aussi faire partie des déductions comme noté ci-dessous :

Une déduction de 0,3 1.6 sera appliquée à chaque changement de ligne de pente.



Les autres déductions prendront en compte la cause de la déviation.

Les changements de ligne peuvent être complets ou pas et seront notés en fonction.

Un compétiteur qui revient à sa ligne initiale ~~verra son score déduit d'un nouveau changement de ligne~~ ne sera pas pénalisé.

Déductions = $0,3 \cdot 1,2 + 1,2 \cdot 3,2 + 1,0 \cdot 4,0 = 2,5 \cdot 8,4$

→ $0,3 \cdot 1,2$ pour l'accroc + 4 lignes ($2 \times 0,3 \cdot 1,6 = 1,2 \cdot 3,2$ (pour chaque changement de ligne complet) + $1,0 \cdot 4,0$ ($0,5 \cdot 2,0 \times$ pour 2 sections non skiées).

6204.4 6204.3 Saut (25% 20 % de la note)

Min. = 0.0 / Max. = 2.5 10 (par saut)

Le jugement des sauts se divise en deux parties, FORME et DIFFICULTE.

Le saut sera évalué sur sa forme sur 2,5 10 points avec un quotient de difficulté basé sur les manœuvres exécutées (~~voir~~ se référer 6204.4.5)

6204.4.3.1 Groupes de saut

Les sauts dans les bosses sont répertoriés dans différents groupes :

1. Sauts périlleux (back, front, saltos avec ou sans vrilles) : seuls les simples sauts périlleux sont autorisés.
2. Loop (Costal) : seuls les simples sont autorisés.
3. Rotations sur l'axe vertical (Heli 360, 720, 1080) : une rotation peut inclure plus de trois positions et/ou un grab
4. Rotations désaxées (Dspin, Cork, Misty) : les désaxés incluant toutes les simples ou multiples manœuvres traditionnelles (360/540/720.....)

Les sauts désaxés sont répartis en 3 catégories :

- A = Dspin, Cork, and Loop Full
 - B = ~~Misty, Bio~~, Flat spin et rodéo
 - C = Misty, Bio
5. Sauts droits (Spread Eagle, Kosak, Zudnik, Daffy, Back Scratcher, Mule Kick, Iron Cross, Twister etc.... simples à quintuples) : les sauts droits comprennent tous les sauts effectués sur l'axe vertical sans rotation. Ceci inclut les sauts droits traditionnels (twist, écart, daffy..). Un compétiteur peut faire 1 simple manœuvre et jusqu'à 5. Au-delà de 5, elle ne sera pas comptée. Il n'y a pas de bonus pour les positions (i.e grabs ...) dans les sauts droits.

6204.4.3.2 Forme

Les points à juger sont par ordre d'importance :

- primo : qualité (forme, réception)

Le saut sera noté jusqu'à ce que le compétiteur soit en parfait contrôle

- secundo : air (hauteur, longueur)

- tertio : spontanéité = c'est la capacité du compétiteur à maintenir le rythme de sa descente avant le saut jusqu'à l'initiation du saut.

Quand on juge la forme pour tous les groupes de sauts Uprights (droits), Flips (sauts périlleux), Off-axis (désaxés), etc..., le premier élément d'évaluation sera la "constance du mouvement " qui sera mise dans l'action.

Constance du mouvement, c'est-à-dire :

- qualité athlétique, agilité dont il fait preuve
- contrôle
- équilibre
- fluidité (continuité du mouvement)

Tous les sauts, y compris les sauts traditionnels (comme les sauts droits ou les rotations sur un axe vertical) et les nouveaux sauts (comme les rotations tête en bas ou désaxées), seront évalués selon ces critères.

Le maximum de points est de ~~2,5~~ 10.0 pour la forme avec un DD max ~~3,75~~ 10.0 / saut.

Note :

- chaque saut doit recevoir au moins 0.1 point de forme pour pouvoir recevoir un coefficient de difficulté.
- la hauteur du saut est mesurée au nombril (non à la tête ou au haut du corps).

6204.4.3.3 Echelle de notation

| | | |
|-------------------|--------------------|------------|
| Excellent saut | 2.1-2.5 | 8.1 – 10.0 |
| Bon saut | 1.6-2.0 | 6.1 – 8.0 |
| Saut moyen | 1.1-1.5 | 4.1 – 6.0 |
| Saut mauvais | 0.6-1.0 | 2.1 – 4.0 |
| Saut très mauvais | 0.1-0.5 | 0.1 – 2.0 |

6204.4.3.4 Contrôle parfait

Un contrôle parfait doit être obtenu après chaque saut, impliquant des virages contrôlés. Il est important de regarder la direction lors de la réception. Le saut est noté jusqu'au retour du contrôle. Les virages commencent à être notés lorsque la direction de la réception a changée. Donc le relais entre les juges saut et virages se fait dès que les skis changent de direction après la réception.

6204.4.3.4.1 Chutes après les sauts/ Réceptions dures

- Le saut est noté jusqu'à une réception maîtrisée.
- Si la réception est ratée, le score du saut est impacté.
Max de ~~1,3~~ 5.0 points sont possibles.
- Les chutes et les touchettes influencent aussi la note du saut.

6204.4.3.5 Difficulté

Les sauts sont identifiés par des codes spécifiques. Ce code identifie le groupe de base du saut ainsi que d'autres composantes qui donnent le degré de difficulté du saut.

Le degré de difficulté des sauts droits est établi selon la table de difficultés jointe, en utilisant un coefficient de base corrigé des composantes du saut. La table des codes et des degrés de difficulté des sauts est décidée et publiée sur le site web de la FIS

6204.4.3.6 Codes des sauts

Les codes de sauts en bosses sont composés de l'addition de codes formant le saut. Chaque lettre du code représente une valeur. Ces valeurs additionnées donnent le degré de difficulté (DD).

6204.4.3.7 Modificateurs

| Modificateur | code |
|---|-----------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> Position | p → ajouter 0.05 |
| Pas de valeur ajoutée pour 1 position | |
| Pour 2 positions | pp → ajouter 0,03 0.10 |
| Pour 3 positions | ppp |
| <ul style="list-style-type: none"> Grab | G/g → voir note ci-dessous |
| <ul style="list-style-type: none"> Position tendue | L → ajouter 0.03 |

Notes :

- 3 positions et un grab peuvent être ajoutés à un saut. Toutes les positions (p) doivent être écrites en premier puis le grab (g) ou (G).
- Le modificateur de position tendue est seulement utilisé après une demi-vrille réalisée en position tendue bHl-bHlw pour un back avec une demi-vrille et une réception en marche arrière (Switch/Switch prise d'élan et réception).

Un compétiteur peut prendre son élan et se poser en avant ou en arrière. Si la prise d'élan ou la réception sont en arrière, on les qualifie de «switch». Ceci sera noté par le signe «w» (*minuscule*) au début du code du saut pour une prise d'élan en marche arrière ou à la fin du saut pour une réception en marche arrière.

Le switch «w» a une valeur de 0,09 chaque fois qu'il est utilisé. Ainsi, si un compétiteur effectue un saut avec un élan en marche arrière et une réception aussi en marche arrière, il y aura un «w» au début du code du saut et un «w» à la fin et nous ajouterons 0,18 au coefficient du saut.

- Un «g» sera donné pour tous les grabs faits au niveau de la chaussure (hormis pour les grabs corps croisés).
- Un «G» sera donné pour les grabs sur le haut du ski ou le talon incluant les grabs corps croisés (mute, japan, critical)

Notes : Les grabs ne sont pas pris en compte pour une manœuvre simple. Ils peuvent être seulement additionnés dans une rotation ou un saut désaxé. Les grabs doivent pouvoir être identifiés comme tels. Un grab doit être tenu un minimum afin d'être identifiable par les juges.

Une tentative de grab sera considérée comme un grab avec le code correspondant. Un grab mal exécuté ou raté sera compté comme un grab mais cela affectera la note globale du saut. Quand un seul élément du saut est très mal exécuté, le score doit refléter ces fautes. Un grab seulement tenté sera noté en conséquence.

Par exemple : déductions appliquées aux grabs mal exécutés :

- 1 si le grab n'est pas assez tenu mais que la main a un bon contact avec le ski : déduction de 0.5 à 1.0
- 2 si la main a presque un contact (touchette) ou pas mais que la bonne position est tenue : déduction jusqu'à 1.5 pts
- 3 si le grab est complètement manqué : déduction maximum 3.0 pts

6204.4.3.8 Répétitions

Chaque compétiteur doit réaliser deux sauts différents pour qu'ils comptent. Si un saut est répété, seul celui qui a la meilleure note comptera. Seuls les sauts effectués de façon identique seront considérés comme une répétition sauf les exceptions ci-dessous :

Deux sauts différents sont définis comme :

Sauts périlleux : 1 seul saut de cette catégorie est autorisé par run sauf s'il y a une différence de sens (Avant-Arrière) ou un ajout de rotation (par ex Arrière et Full)

| | <u>Peut effectuer</u> | <u>Ne peut pas effectuer</u> |
|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| 1 ^{er} saut | back full | back full |
| 2 ^{ème} saut | front tuck | back half |

Loop : 1 seul saut de cette catégorie par run

| | <u>Peut effectuer</u> | <u>Ne peut pas effectuer</u> |
|-----------------------|---------------------------|------------------------------|
| 1 ^{er} saut | loop puck pike | loop puck pike |
| 2 ^{ème} saut | back full | loop pike avec grab |

Off Axis : est autorisé le même saut de la même catégorie s'il y a une différence dans :

-soit l'axe primaire de rotation, avant arrière (bio Cork) donc différence de groupe (A, B, ou C)

-soit une différence de rotation d'au moins 180° (même système que pour les rotations verticales)

| | <u>Peut effectuer</u> | <u>Ne peut pas effectuer</u> |
|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| 1 ^{er} saut | 7o 7oA/B | 7opA |
| 2 ^{ème} saut | 3o 7oC | 7ogB |

Straight rotations : si deux sauts de cette catégorie sont effectués, ils doivent différer d'au minimum 180°

| | <u>Peut effectuer</u> | <u>Ne peut pas effectuer</u> |
|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| 1 ^{er} saut | 360 | 720 pp |
| 2 ^{ème} saut | 720 | 720 pg |

Uprights : doivent avoir un nombre différent de manœuvres (ex double écart et triple twist)

| | <u>Peut effectuer</u> | <u>Ne peut pas effectuer</u> |
|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| 1 ^{er} saut | TST | DTS |
| 2 ^{ème} saut | TS | TTT |

6204.4.3.9 Exceptions et notes

1 - Quand les grabs sont effectués en saut, tous les Grabs quels qu'ils soient sont considérés comme les mêmes.

Par exemple, un 360 Mute Grab est une répétition d'un 360 Tail Grab. De même, il n'y a pas de différence entre un grab **g** et un grab **G**. depuis que tous les Grabs sont considérés comme la même manœuvre, un 720 désaxé avec 2 Grabs est la répétition d'un autre 720 désaxé avec 2 Grabs différents et c'est aussi le cas si les Grabs sont simplement en ordre inversé **ou g ou G**

2- Quand des positions sont effectuées dans les Saltos, ou rotations verticales ou loops ou désaxées, l'emplacement de la position dans le saut ne le change pas.

3- Deux sauts désaxés sont considérés comme répétition à moins qu'il y ait une différence dans l'axe primaire de rotation (avant ou arrière) ou une différence dans le second axe de rotation d'au moins 180 degrés.

4- Les positions avec grabs ou toute tentative de grab sont considérées suivant cette règle comme grabs.

6204.4 Vitesse (20 % de la note) Min. = 0.0 / Max. = 20.0 Max

La vitesse se mesure par le temps écoulé entre le départ et l'arrivée du compétiteur.

Le temps est mesuré au moment où le compétiteur quitte le portillon de départ, jusqu'à celui où il franchit la ligne d'arrivée.

Les points vitesse sont appelés points temps et calculés selon → Se référer à ICR 4203.3

6204.4.1 Temps de référence

→ ICR 4204.2

6204.6 Did Not Finish (DNF)

6204.6.1 Traverser la ligne des portes / portes ratées

→ Se référer à ICR 3058.2, 3059

Si un coureur traverse la ligne horizontale virtuelle des portes, la descente sera notée DNF

6204.6.2 Perte de ski (s) et arrêt.

→ Se référer à ICR 3058.7, 4206.2.1, 4306.2

Un compétiteur qui a pris le départ, qui perd un ou deux skis, recevra DNF pour ce run.

Exception : en Critérium Jeune, le compétiteur sera noté jusqu'à la perte de son/ses ski(s) avec les déductions de scores en vigueur (moins 6 points/20 plus les déductions des autres fautes). Par contre, il devra quitter la piste par le côté au risque de se faire attribuer un DNF par le chef juge.

Précision en duel : lors d'une compétition en duel ayant un format sans bosse après le deuxième saut.

La ligne d'arrivée prise en considération devra être balisée par deux portes situées à 25 m du tremplin pour les Critériums Jeunes ou à 30 m pour les Coupes de France et Championnats de France.

Autre cas de DNF :

- arrêt de plus de 10 secondes

6300 BOSSES EN PARALLELE

6301 Définition

Les compétitions de “Bosses en Parallèle” consistent en des passages en élimination directe où deux skieurs concourent pour avancer vers les finales en skiant sur une piste pentue très bosselée avec un ski technique, des sauts et de la vitesse.

6302 Tirage des paires

Voir ICR section 4305

6303 Procédures de notation

Dans les compétitions en parallèle, chaque juge détermine le skieur le plus en phase avec les critères de jugement des bossés énoncés dans des règles 6204, et indique avec le système des Bosses en Parallèle le gagnant. Le perdant sera éliminé et le gagnant concourra pour le tour suivant et ce, jusqu’à déterminer les compétiteurs accédant aux finales (voir règle 6304 pour les autres procédures).

6304 Jugement en bossés //

6304.1 Bosses en parallèle

Les critères de jugements utilisés en Bosses en Parallèle pour les éliminations seront les mêmes que décrit en 6204.1 pour la technique, 6204.3 et 6204.3 pour les sauts. La vitesse est une comparaison des écarts de temps comme prévus dans la règle 6304.4

6304.1.1 Jugement à cinq juges (5)

Cinq (5) juges noteront suivant la distribution suivante :

| | |
|-------------------------------|------------------|
| Sauts (Air) | - un juge (1) |
| Vitesse (Speed) | - un juge (1) |
| Technique (Turns) | - deux juges (2) |
| Impression générale (Overall) | - un juge (1) |

| | | | | |
|-----------|-----------|---------|-------|---------------------|
| J1 | J2 | J3 | J4 | J5 |
| Technique | Technique | Vitesse | Sauts | Impression générale |

La vitesse est une comparaison des écarts de temps comme prévus dans la règle 6304.4

6304.1.2 Jugement à sept juges (7)

Sept (7) juges noteront suivant la distribution suivante :

| | |
|------------------------------------|--------------------|
| Sauts (Air) | - deux juges (2) |
| Vitesse (Speed, égalité en virage) | - un juge (1) |
| Technique (Turns) | - quatre juges (4) |

| | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------|---------|
| J1 | J2 | J3 | J4 | J5 | J6 | J7 |
| Technique | Technique | Technique | Technique | Sauts | Sauts | Vitesse |

La vitesse est une comparaison des écarts de temps comme prévus dans la règle 6304.4.

Le juge vitesse note aussi les virages et ses points seront utilisés pour départager une égalité selon la règle 6304.3.2

6304.2 Système Bosses en parallèle

6304.2.1 Notation

Chaque juge aura cinq notations possibles à sa disposition avec les combinaisons suivantes, 5-0, 4-1, 3-2, 2-3, 1-4 ou 0-5, pour la piste bleue contre la piste rouge, ceci donnant 25 ou 35 points répartis comme ci-dessous.

| <u>Sept juges</u> | <u>Cinq juges</u> |
|------------------------|---------------------------------------|
| Technique 1 : 5 points | Technique 1 : 5 points |
| Technique 2 : 5 points | Technique 2 : 5 points |
| Technique 3 : 5 points | Sauts : 5 points |
| Technique 4 : 5 points | Vitesse : 5 points |
| Sauts 1 : 5 points | Impression générale : 1 point vitesse |
| Sauts 2 : 5 points | 1 point saut |
| Vitesse : 5 Points | 3 points technique |
| ----- | ----- |
| 35 points | 25 points |

Une secrétaire sera sur le podium juge et assistera le chef-juge pour additionner les points. Le résultat sera écrit dans le protocole et annoncé immédiatement.

Le vainqueur de chaque passage sera le skieur qui aura la simple majorité de points.

La secrétaire a également la responsabilité de noter les votes de chaque juge sur le protocole.

6305 Procédures spéciales en Bosses en Parallèle

6305.1 Score DNF

Si un compétiteur reçoit DNF, le score sera de 25 ou 35/DNF

Si les deux compétiteurs sont DNF, le coureur qui se voit attribuer en premier le DNF perd le duel. Le coureur qui se voit attribuer en deuxième le DNF gagne le duel. Si les deux compétiteurs sont DNF en même temps, le compétiteur ayant obtenu le meilleur score des qualifications sera vainqueur (ou classement points FFS si pas de qualifications).

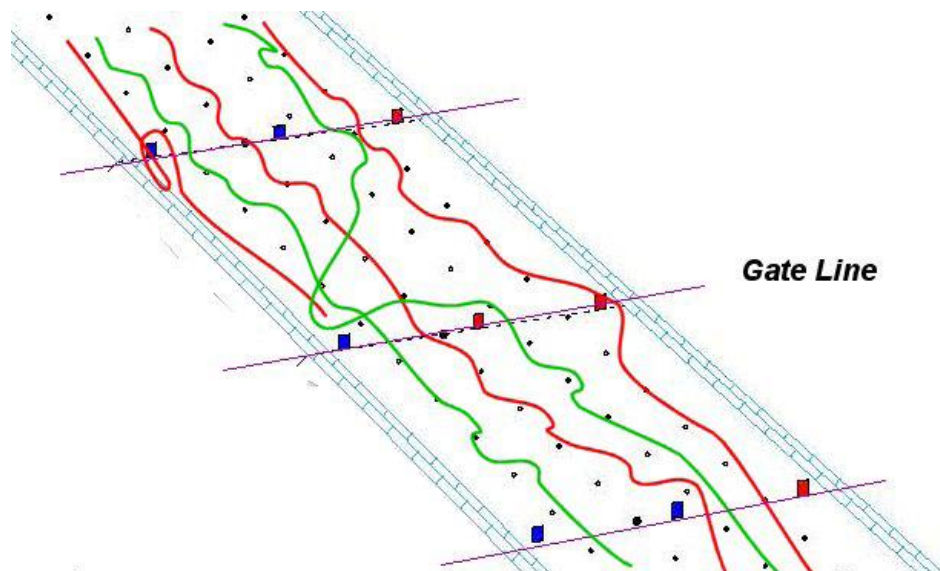
6305.1.1 Perte d'un ski et arrêt

→ Se référer ICR 3058.7, 4206.2.1 et 4306.2

6305.1.2 Dépasser la ligne médiane des portes (qualification en single, finale en //)

→ Se référer ICR 3058.2 et 3059

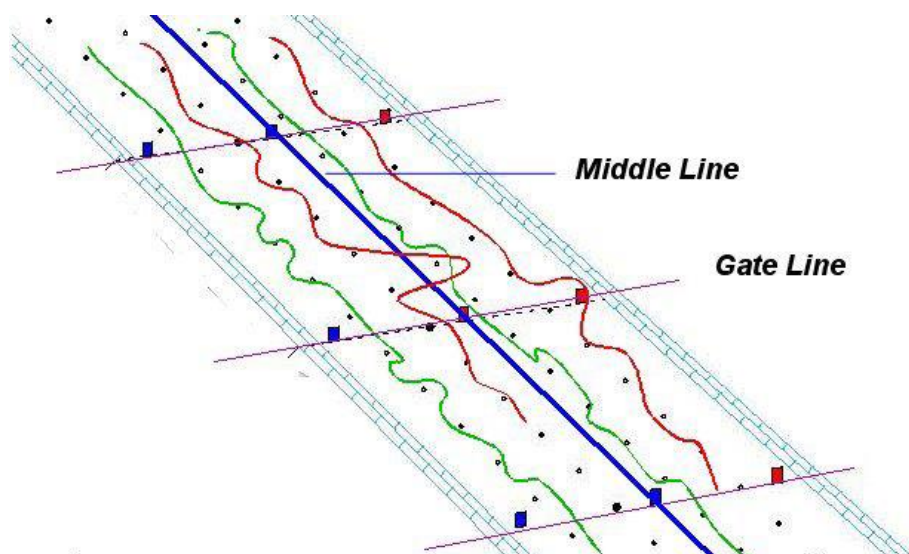
Si un coureur coupe la ligne horizontale des portes, il sera DNF.



6305.1.3 Dépassement de la ligne médiane (bosses en duel finales)

→ Se référer ICR 3058.2

Si un coureur coupe la ligne médiane avec les 2 pieds, il sera DNF (phase des finales)



6305.2 Nombre de sauts

Toutes les courses internationales sont prévues pour deux sauts. Ce nombre de sauts recommandés ne doit pas restreindre le compétiteur mais indique le nombre de sauts qui reçoivent une note.

6305.3 Notations des sauts en Bosses en parallèle

6305.3.1 Evaluations des sauts

Les juges Saut évaluent les sauts suivant les critères des Bosses en simple (qualité, hauteur, spontanéité) de même que difficulté et variété.

Les compétiteurs peuvent répéter des sauts mais les juges considéreront la variété en comparant les deux compétiteurs. La variété englobe un nombre et un type différents de manœuvres.

Si un compétiteur effectue la même manœuvre 2 fois aura une déduction de 2 votes par juge Saut. Un compétiteur qui effectue 2 sauts différents de la même catégorie aura une déduction d'un vote par juge saut.

Appendix A : description générale et définition des sauts

Définition des sauts

Centre de gravité : est localisé au centre du corps où les 3 axes se recoupent

Point d'équilibre : lieu où les forces exerçaient sur le corps est égal à la force créée par les actions dynamiques du corps

Segments du corps : le corps est divisé en plusieurs sections : le haut et le bas du corps sont les 2 principaux segments

Axe vertical : part du sommet du corps aux pieds en passant par le point d'équilibre

Axe horizontal : traverse le corps de part et d'autre en traversant le centre de gravité

Axe latéral : part du devant du corps vers l'arrière en traversant le centre de gravité

Inclinaison : un ou plusieurs des axes de rotations sont à moins de 90° de la direction de la rotation

Désaxé : la rotation autour de l'axe initial est inclinée

Direction : la direction initiale est horizontale à travers le point d'équilibre.
Des mouvements latéraux sont engendrés par les flexions et extensions durant le saut.

Plans : il y a trois plans qui traversent le corps pendant un mouvement dynamique : vertical, latéral et horizontal

Flexion : c'est la réduction de l'angulation entre 2 segments corporels

Extension : c'est l'augmentation de l'angulation entre 2 segments corporels

Rotation : accroître ou décroître les différents angles entre des segments du corps

Degré de rotation : nombre de rotations ou une partie autour d'un axe exprimé en degré

Axe primaire : axe initial de rotation initié par le premier mouvement

Axe secondaire : rotation sur un axe additionnel

Grabs : avec une action de flexion du corps, une partie du ski (ou des skis) est attrapée avec une ou les 2 mains

Tenu : avec une action de flexion du corps, une partie du ski (ou des skis) est attrapée avec une ou les 2 mains et maintenue un instant

Arrière groupé = voir définition dans chapitre Aerials = saut

360 : Une rotation complète le corps tendu (en chandelle) de 360° sur l'axe vertical.

Le saut est initié parallèlement vers le haut et verticalement, ce qui induit une rotation sur l'axe vertical. Le corps, tendu et gainé, poursuit sa rotation. La rotation totale est de 360°, puis le skieur fléchit les jambes et se prépare à la réception.

720 : Une rotation complète le corps tendu (en chandelle) de 720° sur l'axe vertical.

Le saut est initié parallèlement vers le haut et verticalement, ce qui induit une rotation sur l'axe vertical.

Le corps tendu et gainé poursuit sa rotation.

La rotation totale est de 720°, puis le skieur fléchit les jambes et se prépare à la réception.

1080 : Une rotation complète le corps tendu (en chandelle) de 1080° sur l'axe vertical.

Le saut est initié parallèlement vers le haut et verticalement, ce qui induit une rotation sur l'axe vertical.

Le corps tendu et gainé poursuit sa rotation.

La rotation totale est de 1080°, puis le skieur fléchit les jambes et se prépare à la réception.

7o (general) : le saut est initié parallèlement, verticalement et vers le haut ou verticalement et vers le bas, ce qui induit un premier axe incliné par rapport à l'axe vertical.

Le haut du corps poursuit une rotation dans la direction de l'élan et le bas du corps suit. Puis le corps se fléchit vers une position libre toujours en maintenant sa rotation. Le corps poursuit une rotation de 720°. Puis le skieur se fléchit et se prépare à sa réception.

Cork 7 : le saut est initié parallèlement, verticalement, vers le haut et sur le côté ce qui induit un axe de rotation primaire incliné par rapport à l'axe vertical. Le haut du corps guide et le bas du corps suit, puis le skieur se fléchit en une position libre tout en continuant sa rotation. Le corps poursuit une rotation de 720°. Puis le skieur se fléchit et se prépare à sa réception.

Misty 7 (définition générale) : le saut est initié par une rotation vers l'avant sur l'axe horizontal /diagonal (l'axe primaire est horizontal et le secondaire est vertical). La rotation totale est de 540°. La tête du skieur va vers le bas et par-dessous pendant que le bas du corps va par-dessus l'horizon.

Rodéo7 : le saut est initié parallèlement verticalement, vers le haut et sur le côté ce qui induit un axe de rotation primaire incliné par rapport à l'axe vertical de 180°. Dans une position libre, le dos du skieur fait face à la pente. Le haut du corps guide et le bas du corps suit, poursuivant une rotation de 540°. Puis le skieur se fléchit et se prépare à sa réception.

GRABS

La première catégorie de Grabs (g) sera notée pour chaque grab qui sera du milieu du ski et la chaussure (sauf pour les Grabs corps croisé)

Bonus = + 0.08

Safety : le corps en position groupée. Une main vient et attrape le ski du même côté juste dessous la chaussure

Liu Kan : c'est un safety grab avec une jambe libre et tendue. Cela signifie qu'une main vient attraper le ski du même côté sous la chaussure et en même temps l'autre jambe se tend.

La deuxième catégorie de Grabs (G) sera notée pour chaque grab effectué à partir de la moitié du ski jusqu'à la spatule ou le talon, incluant les Grabs corps croisé (bonus = + 0,10)

Cette seconde catégorie est plus difficile du fait de la localisation du grab. Le skieur perd du temps pour exécuter le grab car la localisation est plus loin de la chaussure ou avec le corps croisé

Japan : une main passe par l'arrière pour attraper le ski opposé en avant devant la chaussure

Mute : Dans une position skis croisés, une main attrape le ski opposé à côté de la butée avant et tire vers le haut. En même temps, le dos du skieur se met dans une position d'extension.

Tail : dans une position ski croisés, une main va attraper le ski derrière la fixation et le pousse vers le côté extérieur.

Truck driver : Le corps est en position carpée avec les jambes tendues. Les 2 mains attrapent et tirent les 2 bords des skis. Un ski dans chaque main. C'est comme si le skieur tenait un volant dans ses mains.

Appendix- Egalité, Points vitesse et score

BOSSSES

6204.4 Vitesse (20 % de la note) Min. = 0.0 / Max. = 20.0 Max

La vitesse se mesure par le temps écoulé entre le départ et l'arrivée du compétiteur.

Le temps est mesuré au moment où le compétiteur quitte le portillon de départ, jusqu'à celui où il franchit la ligne d'arrivée.

Les points vitesse sont appelés points temps et calculés selon → Se référer à ICR 4203.3

6204.4.1 Temps de référence

→ ICR 4204.2

REGLE POUR LE CALCUL DES POINTS TEMPS

Appendix A : calcul des points temps

Exemple

Garçons :

Longueur de la course = 220m

Temps de base Hommes = 9.7 m/s

Temps de base = 22.68 s

22.68 s représentent un score de ~~6.0~~ 16.0 points (80% du maximum de points possible)

Filles :

Longueur de la course = 220m

Temps de base Femmes = 8,2m/s

Temps de base = 26,82 s

26,82 s représentent un score de 16.0 pts (80% du maximum de points possible)

- 1- différence entre le temps du compétiteur et le temps de base
- 2- 1.0% d'accroissement calculé sur le temps de base
- 3- chaque 1% d'augmentation du temps de base est égal à ~~0.12~~ 0.32 points, plus ou moins par rapport ~~6.0~~ 16.0

Formula

Les points temps peuvent être facilement calculés en utilisant la formule

GRANGE :

Point temps = ~~18.00~~ 48.00 – ~~12~~ 32 X temps compétiteur
Temps de base

Si l'on regarde l'échelle de points, il ne peut pas y avoir de points négatifs et le maximum de points temps pouvant être obtenu est de 20.00

6204.5 Egalité en bosses single

En cas d'égalité, le compétiteur qui a le meilleur score «technique» sera le mieux classé. S'il y a encore égalité, le compétiteur avec le meilleur score en saut (sans le DD) sera le mieux classé. S'il y a encore égalité, le meilleur temps recevra le meilleur classement. En cas d'égalité dans tous ces cas, l'égalité ne sera pas cassée.

BOSSES EN PARALLELE

6304.3 Egalité en bosses //

6304.3.1 Avec cinq juges en //

Toutes les égalités peuvent être cassées dans les compétitions avec 5 juges.
S'il y a une égalité en Vitesse, le juge Overall a 4 points ce qui donne 19 points possibles.
S'il y a une égalité en Saut (aucun compétiteur n'a sauté), le juge Overall a 4 points ce qui donne 19 points possibles.
S'il y a une égalité pour les deux (Vitesse et Saut), le juge Overall a 3 points ce qui donne 13 points possibles.

6304.3.2 Egalité avec sept juges en //

En cas d'égalité, le compétiteur ayant le plus grand nombre de votes en virages sera le mieux classé.
S'il y a toujours une égalité, le compétiteur avec le plus grand nombre de juges virage ayant voté pour lui passera au tour suivant.
S'il y a encore une égalité, le juge 7 (speed) devra casser l'égalité en jugeant les virages.

6304.3.3 Egalité à la dernière place des qualifications

En cas d'égalité à la dernière place des qualifications pour les finales en parallèle, la procédure suivante sera appliquée :

- si 2 coureurs sont à égalité (8^{ème} place pour les filles ou 16^{ème} pour les garçons), les deux coureurs repartiront de nouveau mais en // avant le premier round des finales.
Le gagnant passera au premier tour des parallèles.

Si plus de 2 personnes sont à égalité, chacun va skier un run en single et le vainqueur avance vers les //.

6304.4 Chronométrage

Un chronométrage électronique doit être utilisé dans toutes les épreuves. Un système de chronométrage doit être installé sur les deux pistes, de façon à ce que l'écart de temps entre les deux coureurs soit calculé.

Les points juges seront attribués de la façon suivante :

- si l'écart est inférieur à 0.74 s = 3/2



- si l'écart est compris entre 0.75 s et 1.49 s = 4/1
- si l'écart est supérieur ou égal à 1.50 s = 5/0