

BIG AIR (BA)

A. ORGANISATION

1. LE BIG AIR

C'est un volume de neige, précédé d'un tremplin, avec un plat à passer.

La prise d'élan et la pente de réception doivent être suffisamment longues et régulières ; le tout devant produire une parabole de saut équilibrée.

2. DIMENSIONS (BA)

Mesures	Mini	Recommandé	Maxi
-Degré pente de réception	30°	33°	45°
-Largeur réception sur la crête	8 m	12 m	12 m
-Largeur réception sur la base		20 m	
-Plat à passer	3 à 6 m	6 à 12 m	13 à 17 m
-Tremplin (« kick ») :			
Plat avant tremplin :		12 m	
Largeur		5 m	
Hauteur	1,50 m	2,50 m	3,50 m

3. ORGANISATION DE COMPETITIONS DE BIG AIR

Echauffement / entraînement

Toutes les conditions de course doivent être en place lors des échauffements et des entraînements.

Les sessions d'entraînement ne sont pas obligatoires mais recommandées.

Il n'y a pas d'ordre de départ pour les sessions d'entraînement. Cependant, il peut être organisé des entraînements selon un ordre spécifique lorsqu'il y a plus de quatre-vingt compétiteurs engagés (ex. : composition de deux ou plusieurs groupes).

Les horaires des sessions d'entraînement sont communiqués par le jury pendant la 1^{ère} réunion des Chefs d'Equipe.

Cas particulier pour les compétitions régionales

Dans des cas particuliers, le jury de course peut modifier l'ordre de départ (exemple : si les conditions de neige sont difficiles, le jury peut décider de faire partir les plus petites catégories en dernier et de faire partir les femmes après les hommes).

Annulation

Les juges doivent voir l'intégralité du run du compétiteur. De plus, si les conditions de vent ne garantissent pas la sécurité du coureur, le départ ne pourra être donné.

Dans le cas particulier où les conditions ne permettent pas de terminer la compétition, le jury de course peut prendre la décision de clore la compétition à l'issue de la seconde qualification.

4. DEFINITION D'UN « RUN » JUGE EN COMPETITION

En **FREESTYLE**, un run jugé commence lorsque le compétiteur passe les portes de départ. Le run est jugé jusqu'à ce que le compétiteur déchausse les deux pieds de son snowboard ou stoppe son run plus de dix secondes ou quitte la zone de jugement. Tout compétiteur qui atterrit, après un saut, à l'extérieur des filets sera disqualifié pour ce run (DNF).

5. PODIUM DES JUGES

Le podium des juges doit permettre de voir, au mieux, les zones d'envol et de réception de tous les modules, ainsi que les aires de départ et d'arrivée.

6. JURY

Le jury sera composé de trois personnes :

- le Délégué Technique
- le Chef Juge
- le Directeur d'épreuve ou directeur du BIG AIR.

B. FORMATS DE COURSE

1. FORMAT TYPE SLOPE STYLE (idéal compétitions régionales)

Ce format permet à tous les compétiteurs de faire deux manches au minimum.

Le tirage au sort des dossards se fait la veille durant la réunion des Chefs d'Equipe.

Les meilleurs 16 hommes / 8 dames (1^{er} groupe) sur la liste récente du Classement National Freestyle partent les premiers.

Tous les coureurs inscrits et mentionnés sur la liste officielle de départ participent à la course.

Tous les compétiteurs font deux runs dans le même ordre de départ. C'est le meilleur score des deux runs qui qualifie pour les finales les six premières femmes et les dix premiers hommes.

En cas d'égalité entre les coureurs classés 10 et 11 (hommes), 6 et 7 (femmes), c'est le score de l'autre run qui départage les ex-æquo. S'il y a encore égalité, c'est la plus haute note individuelle qui départage les ex-æquo.

1^{ère} MANCHE DE FINALE

Les coureurs partent dans l'ordre suivant (les femmes avant les hommes) :

- de la 6^{ème} à la 1^{ère} femme des qualifications (les qualifiées de la 1^{ère} qualification sont classées 1, 2, 3 ; les qualifiées de la 2^{ème} qualification sont classées 4, 5, 6)
- du 10^{ème} au 1^{er} homme des qualifications (les qualifiés de la 1^{ère} qualification sont classés 1, 2, 3, 4, 5, 6 ; les qualifiés de la 2^{ème} qualification sont classés 7, 8, 9, 10, 11, 12)

2^{ème} MANCHE DE FINALE

Tous les coureurs participant à la 1^{ère} manche de finale participent à la 2^{ème} manche de finale. L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats de la 1^{ère} manche de finale. Le dernier classé partant en premier etc....

CLASSEMENT FINAL

Pour les finalistes

Le score de la meilleure manche de finale détermine les listes officielles de résultats.

En cas de non-résultat, le coureur est classé 12^{ème} (hommes) ou 6^{ème} (femmes) avec l'annotation correspondante à son cas : *DNS = did not start (absent au départ)*, *DNF = did not finish (absent à l'arrivée)*, ou *DSQ = disqualified (disqualifié)* (dans les colonnes respectives des points).

Pour les coureurs non qualifiés pour la finale

Le meilleur score obtenu lors des deux manches de qualification détermine les listes officielles de résultats.

En cas d'égalité entre les coureurs, c'est le score de l'autre run qui départage les ex-aequo. S'il y a encore égalité, c'est la plus haute note individuelle qui départage les ex-aequo.

2. HEAT BIG AIR (groupe)

QUALIFICATIONS

Le tirage au sort des dossards se fait la veille durant la réunion des Chefs d'Equipe.

Les coureurs sont répartis en plusieurs Heats de 20 compétiteurs maximum, selon l'organisation suivante :

Organisation des Heats

Trois Heats : Heat 1 (dossard 1, 4, 7, 10, etc ...), Heat 2 (dossard 2, 5, 8, 11, etc ...),
Heat 3 (dossard 3, 6, 9, 12, etc ...)

Deux Heats : Heat 1 (dossard 1, 4, 5, 8, 9, etc ...), Heat 2 (dossard 2, 3, 6, 7, etc ...)

Tous les coureurs inscrits et mentionnés sur la liste officielle de départ participent à la course.

Pour chaque Heat, il y aura un entraînement de 15 à 30 minutes.

Les coureurs partent dans leur Heat respectif, dans l'ordre des dossards pour le premier comme pour le deuxième run.

C'est le meilleur score des deux runs qui compte pour le classement.

Lorsqu'il y a deux Heats :

Les trois premières femmes et les cinq premiers hommes de chaque Heat sont qualifiés pour la finale.

En cas d'égalité entre les coureurs classés 5 et 6 (hommes), 3 et 4 (femmes), 6 hommes ou 4 femmes par Heat sont directement qualifiés pour la finale (deux heats).

Lorsqu'il y a trois Heats :

Les deux premières femmes et les trois premiers hommes de chaque Heat sont qualifiés pour la finale + le premier plus haut score des autres compétiteurs ($3 + 3 + 3 + 1 = 10$)

En cas d'égalité entre les coureurs classés 3 et 4 (hommes), 2 et 3 (femmes), 4 hommes ou 3 femmes par Heat sont directement qualifiés pour la finale (trois heats).

FINALES (Meilleur score des manches 1 et 2 additionné au score de la manche 3)**1^{ère} MANCHE DE FINALE**

Les coureurs partent dans l'ordre suivant (les femmes avant les hommes) :

- de la dernière qualifiée à la 1^{ère} femme des qualifications (en fonction de scoring)
- du dernier qualifié au 1^{er} homme des qualifications (en fonction de scoring)

2^{ème} MANCHE DE FINALE

Tous les coureurs participant à la 1^{ère} manche de finale participent à la 2^{ème} manche de finale.

L'ordre de départ est le même que celui de la 1^{ère} manche de finale.

3^{ème} MANCHE DE FINALE

Tous les coureurs participant à la 1^{ère} et à la 2^{ème} manche de finale participent à la 3^{ème} manche de finale.

L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats du meilleur score de la 1^{ère} ou de la 2^{ème} manche de finale. Le dernier classé partant en premier etc....

HEAT BIG AIR : CLASSEMENT FINAL**Pour les finalistes :**

Les scores de la meilleure des deux premières manches de finale additionnés à la troisième manche de finale déterminent les listes officielles de résultats.

Note : Pour les finalistes, la variété des différentes manœuvres réalisées est une obligation.

Lors d'une finale en trois runs, où le meilleur des deux premiers sauts compte et sera additionné au troisième saut, le troisième saut devra être différent de celui-ci.

Définition du critère de variété :

- différence du nombre de tours de rotation (au moins 180°)
- différence du sens d'appel (normal / fakie)
- différence du sens de rotation (backside / frontside)

S'il n'y a pas, au moins, une de ces différences, le troisième saut ne comptera pas et sera annoté : JNS (jump not scored).

Pour les coureurs des manches de qualification non qualifiés pour la finale :

Les scores obtenus lors des qualifications déterminent les listes officielles de résultats.

Egalité de scores pour le classement final

S'il y a égalité, le compétiteur avec la plus haute note sur les deux plus hautes notes données par les juges, dans la manche de l'égalité, est déclaré vainqueur.

S'il y a encore égalité, il faut comparer la plus haute note sur les trois plus hautes notes données par les juges.

S'il y a encore égalité, les compétiteurs restent à égalité et le compétiteur avec le dossard le plus élevé est inscrit en premier sur la liste de résultats.

3. KO SYSTEM (élimination directe)

QUALIFICATIONS

Pour les qualifications, on utilisera le même système que les autres formats au choix selon le nombre de participants.

Seront qualifiés pour les finales les 8 meilleurs garçons et les 4 meilleures filles.

¼ FINALE

Seulement les coureurs qualifiés à l'issue de la qualification participent aux ¼ finales.

L'ordre de départ est en KO System : l'un contre l'autre, en un seul run.

Le compétiteur le moins bien classé en qualification partira en premier

¼ FINALE

Hommes

$$\begin{aligned} 6^{\text{ème}} \text{ contre } 3^{\text{ème}} &= \frac{1}{4} \text{ a} \\ 7^{\text{ème}} \text{ contre } 2^{\text{ème}} &= \frac{1}{4} \text{ b} \\ 5^{\text{ème}} \text{ contre } 4^{\text{ème}} &= \frac{1}{4} \text{ c} \\ 8^{\text{ème}} \text{ contre } 1^{\text{er}} &= \frac{1}{4} \text{ d} \end{aligned}$$

½ FINALE

Femmes

$$\begin{aligned} 3^{\text{ème}} \text{ contre } 2^{\text{ème}} &= \frac{1}{2} \text{ A} \\ 4^{\text{ème}} \text{ contre } 1^{\text{er}} &= \frac{1}{2} \text{ B} \end{aligned}$$

Hommes

$$\begin{aligned} \text{vainqueur } \frac{1}{4} \text{ a contre vainqueur } \frac{1}{4} \text{ b} &= \frac{1}{2} \text{ A} \\ \text{vainqueur } \frac{1}{4} \text{ c contre vainqueur } \frac{1}{4} \text{ d} &= \frac{1}{2} \text{ B} \end{aligned}$$

FINALE

Femmes vainqueur ½ A contre vainqueur ½ B

Hommes vainqueur ½ A contre vainqueur ½ B

CLASSEMENT FINAL

Pour les finalistes :

Le score de la super finale détermine les listes officielles des résultats.

En cas de non-résultat, le coureur est classé 2^{ème} (hommes) ou 2^{ème} (femmes) avec l'annotation correspondante à son cas : *DNS = did not start (absent au départ)*, *DNF = did not finish (absent à l'arrivée)*, ou *DSQ = disqualified (disqualifié)* (dans les colonnes respectives des points).

Pour les 1/2 finalistes :

Les scores de la ½ finale déterminent le classement des 3^{ème} et 4^{ème} places.

En cas d'égalité de scores entre les coureurs, le coureur avec le plus haut score dans le run de qualification est déclaré vainqueur.

Pour les ¼ finalistes :

Les scores des qualifications déterminent le classement des 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} places chez les hommes.

Pour les coureurs non qualifiés pour les ¼ finales :

Les scores obtenus lors de la qualification déterminent les listes officielles de résultats.

C. JUGEMENTS

1. JUGEMENT A L'OVERALL BIG AIR (impression générale)

Système de jugement :

Il faut trois à cinq juges pour noter une compétition de Big Air.
C'est un jugement utilisant l'ensemble des critères (overall).

Chacune de ces trois différentes catégories est étudiée et notée par l'ensemble des juges :

- Technique,
- Amplitude
- Réception

Chaque juge donne une note allant de 1 à 100 points maximum (ex 2, 6, 87, 93, etc) après chaque passage du compétiteur.

La somme des notes est divisée par le nombre des juges pour obtenir un score final de 100 points maximum par compétiteur.

Lorsqu'il y a cinq ou six juges notant à l'Overall, la moins bonne note et la meilleure note peuvent être enlevées.

2. CRITERES TECHNIQUES BIG AIR

Les critères de jugement de cette catégorie sont la difficulté technique ainsi que le déclenchement, l'exécution, l'amplitude, le contrôle et la réception de la manœuvre réalisée.

Pour répondre à ces critères, le nombre de rotations doit pouvoir être clairement identifiable, le nombre de tours lors de la rotation doit être maîtrisé. Le grab doit être ferme et doit être en harmonie (smooth) avec la manœuvre, la rotation effectuée.

Remarque : Graber une figure augmente la difficulté d'une manœuvre (Ex : type de grab, type de tweak). Graber lors de la réalisation d'une manœuvre est très important. Un grab manqué ou mal exécuté, influencera le score de façon radicale.

Il est à noter que la hauteur à laquelle le compétiteur réalise la manœuvre a une importance considérable dans l'évaluation de la difficulté technique et de l'exécution.

Cependant la manœuvre ne doit pas seulement être haute mais également être réceptionnée dans la bonne partie de la pente de réception (sweet spot).

Réaliser une manœuvre nouvelle ou originale est également pris en compte lors de son évaluation.

Le juge prend les chutes et les instabilités en considération et peut déduire, après chaque saut, jusqu'à 30% des points donnés.

Les déductions sont les suivantes :

- 30 points : grosse faute, la planche n'est pas la première chose à toucher la neige.
- 20 à 29 points : faute majeure, contact du corps avec la neige.
- 10 à 19 points : faute moyenne, contact des deux mains avec la neige, instabilité (reverse) de 180° involontaire lors de la réception.
- 1 à 9 points : contact d'une main avec la neige.

Pour les finalistes, la variété des différentes manœuvres réalisées est une obligation.

Lors d'une finale en trois runs, où le meilleur des deux premiers sauts compte et sera additionné au troisième saut, le troisième saut devra être différent de celui-ci.

Définition du critère de variété :

- différence du nombre de tours de rotation (au moins 180°)
- différence du sens d'appel (normal / fakie /switchstance)
- différence du sens de rotation (backside / frontside)

S'il n'y a pas, au moins, une de ces différences, le troisième saut ne comptera pas et sera annoté : JNS (jump not scored).