



Clasificatorios Oficiales del Campeonato Mundial FTA

Sistema de Puntuación y Evaluación

Este documento es una versión actualizada del Sistema de Juzgamiento y Puntuación de los Clasificatorios del Campeonato Nacional de FTA, versión 1.0, y tiene como objetivo describir el sistema de juzgamiento actualizado para los eventos clasificatorios oficiales de 2024. Será incorporado al Manual Oficial de Reglas y Regulaciones.

Tras conversaciones con atletas y miembros de la comunidad, la FTA ha realizado algunos cambios estructurales a la versión anterior para su implementación en los Campeonatos Mundiales de 2024 y todos los eventos clasificatorios. Nuestro objetivo es hacer que el Trampolín Freestyle sea más atractivo tanto para el público en vivo como en línea, manteniendo reglas de competencia estrictas para un juzgamiento justo y consistente. También busca promover la seguridad y las progresiones adecuadas durante el entrenamiento y la competencia sin limitar la autoexpresión de los atletas..

Para 2024, la FTA introduce una NUEVA categoría Junior, de 13 a 15 años, que tendrá reglas de juzgamiento y puntuación ligeramente diferentes. Consulta la Sección 4 más adelante para las reglas detalladas para los Juniors.

1. El Objetivo

Los deportes freestyle a menudo enfrentan el problema de intentar ser objetivos respecto a qué cuenta para cuántos puntos, mientras permiten variaciones únicas, no vistas ni categorizadas, que son la esencia de los deportes freestyle. Esta versión actualizada busca acercarse algunos pasos más a encontrar un equilibrio entre subjetividad y objetividad, así como proporcionar un mayor compromiso del público espectador, que podrá destacarse con gráficos y superposiciones específicas en los clasificatorios en vivo en años futuros. Si miramos 10 años hacia adelante, es probable que veamos muchas combinaciones similares, por lo que buscamos aumentar la importancia de los movimientos únicos en lugar de solo los movimientos difíciles.

2. Sistema de Puntuación Competitiva

En los Campeonatos Nacionales, un panel de tres (3) jueces, que representan tanto el freestyle como el trampolín tradicional y atletas de deportes de acción, evaluará todas las actuaciones. Los criterios de puntuación son los siguientes:

1. Cada combinación se evalúa en base a tres (3) aspectos, cada uno con un máximo de diez (10.0) puntos, puntuados con un decimal (por ejemplo, 8.6). Esto resulta en una puntuación técnica máxima total de 30.0 puntos de los tres (3) jueces. Se pueden agregar puntos adicionales dentro del máximo general.
2. Los jueces calificarán los siguientes tres (3) elementos: A. **Dificultad** - Grados totales de rotación, cambio de dirección de rotación dentro de la combinación, dificultad de la secuencia de habilidades y dificultad de posiciones únicas que son más complicadas en comparación con las creativas. También deben considerar las habilidades hacia adelante y hacia atrás y las habilidades de pies a pies como más difíciles. Además, los atletas que realicen giros y volteretas en la misma habilidad recibirán una puntuación de dificultad más alta. B. **Ejecución/Control** - Qué tan controlada fue la combinación durante el pre-rebote, en el aire y en los aterrizajes. ¿Hubo un desplazamiento excesivo en la cama del trampolín? ¿Mostraron control en el aire? ¿Estaba su cuerpo alineado en el aire en una dirección suave, en comparación con movimientos descontrolados o "agitación" en el aire? C. **Creatividad** - Qué tan única fue la combinación del atleta en comparación con otros competidores en esa competencia y con las normas de la industria mostradas en otras competencias o en redes sociales. ¿Se usaron diferentes posiciones y agarres durante la combinación? ¿Mostró el atleta un estilo único y su individualidad?
3. Cada juez calificará solo uno de los tres (3) elementos anteriores. Un (1) juez calificará la Dificultad, otro (1) la Ejecución y otro (1) la Creatividad.
4. No se tomará un promedio ni se eliminarán las puntuaciones bajas.
5. Las tres (3) puntuaciones contarán. Cada atleta comienza en 0.0 y construye su puntuación hacia arriba, en un sistema de recompensa, en lugar de comenzar en 10.0 y recibir deducciones. Esto seguirá siendo un componente estructural básico para todas las competencias de Trampolín Freestyle, que tiene una filosofía única. Premiamos las habilidades en un sistema de acumulación. Buscamos premiar logros en lugar de castigar errores, ya que realmente no hay "errores" en Freestyle.
6. Queremos que todos los atletas sean "LIBRES para crear su propio ESTILO."

3. Regulaciones de Puntuación para Divisiones Senior - Hombres y Mujeres

Los atletas deben realizar una combinación de un mínimo de dos (2) y un máximo de cinco (5) habilidades, sin un rebote adicional entre cada habilidad.

1. Cada combinación debe mostrar una variedad de volteretas y giros, tanto en rotaciones hacia adelante como hacia atrás, con al menos 2 posiciones de aterrizaje diferentes.
2. Se otorgará un BONO de **1.0** por parte del Juez de Ejecución para combinaciones donde la habilidad final aterrice en los pies en el trampolín. Si el atleta posteriormente "se sale volando" del trampolín y NO aterriza en sus pies sin tocar manos, rodillas u otra parte de su cuerpo al aterrizar (aterrizaje limpio) después de aterrizar en los pies, aún recibirá este bono, pero el Juez de Ejecución deducirá al menos **0.5** puntos por falta de control en los aterrizajes en general.
3. En cada ronda, los atletas tendrán dos intentos para realizar su combinación con un descanso máximo de 2 minutos entre cada intento. No queremos forzar a los atletas a realizar su segundo intento hasta que estén descansados y cómodos, por lo que si el atleta necesita más tiempo, se le pedirá que espere hasta que el siguiente atleta realice su turno, y luego podrá descansar completamente y tomar su segundo intento después de ese atleta. Esto ayuda a mantener el cronograma del evento predecible para transmisiones internacionales y los espectadores.
4. Cuando un atleta realiza un segundo intento de una combinación, los jueces deben calificar solo su mejor intento.
5. Los atletas no pueden repetir la misma combinación en rondas posteriores, pero pueden repetir la misma combinación si realizan un segundo intento en la ronda. Deben comenzar cada combinación con una habilidad diferente a la que inició la combinación anterior. Otras habilidades pueden ser similares a la primera combinación, pero DEBEN estar en un orden completamente nuevo. Ejemplo: No puedes cambiar la primera habilidad y luego hacer las mismas habilidades siguientes en el mismo orden que en la ronda anterior.
6. En rondas posteriores, las puntuaciones se reiniciarán y no se trasladarán de rondas anteriores. Esto permite que todos los atletas tengan una buena oportunidad de avanzar en la clasificación en rondas posteriores.
7. La competencia para todos los Clasificatorios del Campeonato Nacional será de 3 rondas por grupo si hay más de 20 atletas registrados. La Ronda 1 se considerará la "Ronda Preliminar", la Ronda 2 las "Semifinales" y la Ronda 3 las Finales. Si hay menos de 20 atletas registrados en un grupo, la competencia será de solo 2 rondas, eliminando la necesidad de semifinales. En este caso, los 5 mejores avanzan de Preliminares a Finales.
8. Para 2024, los Clasificatorios no están obligados a incluir una categoría femenina, pero pueden hacerlo si lo desean, ya que las mujeres podrán participar en nuestro Clasificatorio Oficial en Línea. Una vez que más mujeres ingresen al deporte, todos los Clasificatorios deberán tener una categoría femenina.
9. No hay diferencia entre las reglas para hombres y mujeres.
10. Todas las rondas se realizarán en un (1) día, con un descanso mínimo de veinte (20) minutos entre rondas.
11. El Juez Principal puede ajustar o establecer los números para la Ronda Final antes del inicio de la competencia, pero debe anunciarlo a todos los atletas en la "Reunión de Atletas" antes de la Ronda Final. Por ejemplo, si hay un empate en las Semifinales, el Juez Principal puede permitir que los 6 mejores atletas compitan en las Finales.
12. La Ronda Final comenzará en orden inverso. El atleta en primer lugar después de la(s) ronda(s) preliminar(es) irá último tanto en Semifinales como en Finales, y el atleta en último lugar después de la(s) ronda(s) preliminar(es) comenzará primero en las rondas de Semifinales y Finales.
13. No se darán deducciones por aterrizar en la colchoneta de seguridad.
14. Se debe proporcionar y mantener equipo para los siguientes propósitos: registrar las puntuaciones dadas por cada juez y transmitir las al Juez Principal; y proporcionar una comunicación rápida entre el presentador y el Panel de Jueces.

15. El Juez Principal tiene la decisión final en todos los asuntos de puntuación y disputas. Si un atleta siente que fue calificado incorrectamente, puede presentar una consulta oficial por escrito al Juez Principal, no más de diez (10) minutos después de la publicación de su puntuación. El Juez Principal revisará todas las puntuaciones con el panel de jueces y emitirá una explicación verbal o escrita al atleta, con la autoridad para cambiar la puntuación si es necesario antes de la ronda final o antes de la entrega de premios. La FTA proporcionará formularios para cualquier disputa a los atletas antes del inicio de la competencia.
16. Los atletas recibirán un BONO de **1.0** por tener un despegue y aterrizaje de pies a pies dentro de la combinación.
17. Los atletas NO pueden repetir ninguna habilidad en la misma combinación. Todas las habilidades deben ser únicas o aterrizar en una posición diferente.
18. La FTA elegirá un "género" o estilo de habilidad al inicio de cada temporada que también otorgará un punto de BONO adicional de **1.0** cada vez que el atleta realice una habilidad que cumpla con los criterios. Esto permite incentivar a los atletas a explorar nuevas habilidades que quizás no habían considerado para ampliar su conjunto de habilidades, además de mantener las combinaciones únicas cada año. Esto ayudará a mejorar el deporte y captar la atención del público, evitando que el deporte se vuelva monótono. Los géneros incluyen, pero no se limitan a:
 - Giros Darkside (2024)
 - Trucos de Esquí y Snowboard (2025)
 - Aterrizajes Ciegos (2026)

4. Regulaciones de Puntuación para la División Junior - Hombres

Para 2024, la FTA introduce una NUEVA División Junior, de 13 a 15 años, que tendrá reglas de juzgamiento y puntuación ligeramente diferentes. La FTA busca técnica y asegurarse de que los Juniors no intenten habilidades "grandes" para las que aún no están preparados para aterrizar en los pies. Buscamos un control atlético verdadero. Queremos que estén equilibrados y muestren buenos aterrizajes para el futuro de su desarrollo atlético. Por lo tanto, las diferencias en el juzgamiento incluirán:

1. La habilidad final de la combinación DEBE aterrizar en los pies en el trampolín. a. Si el atleta posteriormente "se sale volando" del trampolín y NO aterriza en sus pies, aún recibirá una puntuación, pero habrá una deducción de al menos **2.0** puntos de su puntuación total por falta de control. b. Si el atleta posteriormente "se sale volando" del trampolín pero aún aterriza en sus pies, recibirá una deducción de **1.0** de su puntuación total por falta de control.
2. Cada combinación DEBE mostrar una variedad de rotaciones hacia adelante y hacia atrás.
3. Cada combinación DEBE mostrar al menos una habilidad con un giro doble dentro de la habilidad (por ejemplo, Full Full) con una buena variedad de habilidades de volteretas y giros dentro de la combinación.
4. Cada combinación DEBE mostrar al menos una habilidad de pies a pies (despegue desde los pies y aterrizaje en los pies) en algún momento de la combinación.
5. Los atletas deben obtener un mínimo de **21.0** de 30.0 (puntuación máxima) en el Clasificatorio para ser elegibles para competir en los Campeonatos Nacionales.
6. Si hay menos de 4 Juniors inscritos en un Clasificatorio, aún deberán competir para alcanzar la puntuación mínima requerida.

Específicamente, también se aplicarán las siguientes reglas, como lo hacen para los Seniors:

7. Cada combinación DEBE mostrar al menos 2 posiciones de aterrizaje diferentes.
8. En cada ronda, los atletas tendrán dos intentos para realizar su combinación con un descanso máximo de 2 minutos entre cada intento. No queremos forzar a los atletas a realizar su segundo intento hasta que estén descansados y cómodos, por lo que si el atleta necesita más tiempo, se le pedirá que espere hasta que el siguiente atleta realice su turno, y luego podrá descansar completamente y tomar su segundo intento.
9. Cuando un atleta realiza un segundo intento de una combinación, los jueces deben calificar solo su mejor intento.
10. Los atletas NO pueden repetir ninguna habilidad en la misma combinación. Todas las habilidades deben ser únicas o aterrizar en una posición diferente.
11. Los atletas no pueden repetir la misma combinación en rondas posteriores, pero pueden repetir la misma combinación si realizan un segundo intento en la ronda. Deben comenzar cada combinación con una habilidad diferente a la que inició la combinación anterior. Otras habilidades pueden ser similares a la primera combinación, pero DEBEN estar en un orden completamente nuevo. Ejemplo: No puedes cambiar la primera habilidad y luego hacer las mismas habilidades siguientes en el mismo orden que en la ronda anterior.
12. En rondas posteriores, las puntuaciones se reiniciarán y no se trasladarán de rondas anteriores. Esto permite que todos los atletas tengan una buena oportunidad de avanzar en la clasificación en rondas

posteriores.

13. La competencia para todos los Clasificatorios del Campeonato Nacional será de 3 rondas por grupo si hay más de 20 atletas registrados. La Ronda 1 se considerará la "Ronda Preliminar", la Ronda 2 las "Semifinales" y la Ronda 3 las Finales. Si hay menos de 20 atletas registrados en un grupo, la competencia será de solo 2 rondas, eliminando la necesidad de semifinales. En este caso, los 5 mejores avanzan de Preliminares a Finales.

14. Para 2024, los Clasificatorios no incluirán una categoría Junior femenina. Una vez que más mujeres ingresen al deporte, todos los Clasificatorios deberán tener una categoría femenina, probablemente en 2026.

15. Todas las rondas se realizarán en un (1) día, con un descanso mínimo de veinte (20) minutos entre rondas.

16. El Juez Principal puede ajustar o establecer los números para la Ronda Final antes del inicio de la competencia, pero debe anunciarlo a todos los atletas en la "Reunión de Atletas" antes de la Ronda Final. Por ejemplo, si hay un empate en las Semifinales, el Juez Principal puede permitir que los 6 mejores atletas compitan en las Finales.

17. La Ronda Final comenzará en orden inverso. El atleta en primer lugar después de la(s) ronda(s) preliminar(es) irá último tanto en Semifinales como en Finales, y el atleta en último lugar después de la(s) ronda(s) preliminar(es) comenzará primero en las rondas de Semifinales y Finales.

18. No se darán deducciones por aterrizar en la colchoneta de seguridad.

19. El Juez Principal tiene la decisión final en todos los asuntos de puntuación y disputas. Si un atleta siente que fue calificado incorrectamente, puede presentar una consulta oficial por escrito al Juez Principal, no más de diez (10) minutos después de la publicación de su puntuación.

20. El Juez Principal revisará todas las puntuaciones con el panel de jueces y emitirá una explicación verbal o escrita al atleta, con la autoridad para cambiar la puntuación si es necesario antes de la ronda final o antes de la entrega de premios. La FTA proporcionará formularios para cualquier disputa a los atletas antes del inicio de la competencia.

21. La FTA puede elegir un "género" o estilo de habilidad al inicio de cada temporada que también otorgará un punto de BONO adicional de **1.0** cada vez que el atleta realice una habilidad que cumpla con los criterios. Esto permite incentivar a los atletas a explorar nuevas habilidades que quizás no habían considerado para ampliar su conjunto de habilidades, además de mantener las combinaciones únicas cada año. Esto ayudará a mejorar el deporte y captar la atención del público, evitando que el deporte se vuelva monótono.

5. Estrategia de Puntuación

La FTA busca reducir gran parte de la subjetividad del sistema de puntuación, desglosándolo en un sistema más concreto de "código de puntos", pero manteniéndolo freestyle con la Creatividad como el elemento más subjetivamente calificado. De esta manera, cada uno de los elementos se califica de forma equitativa, por lo que un atleta que realiza giros obtendrá esencialmente la misma recompensa por ejecutar correctamente habilidades basadas en giros que un atleta que es mejor en volteretas.

La FTA no quiere empujar a los atletas hacia un estilo de habilidades u otro, sino que permite a los atletas construir las combinaciones que funcionen para ellos, recompensándolos con un sistema de calificación más equitativo. Esto hace que sus puntuaciones sean iguales y comparables sin obligarlos a realizar exactamente las mismas habilidades de la misma manera.

La FTA también quiere incentivar a los atletas a realizar más aterrizajes en los pies porque son más difíciles y, dado que los atletas predominantemente aterrizan en el estómago o la espalda, esto limita las opciones únicas que tienen para completar combinaciones desde los pies.

Al tener un nuevo "tema" cada año para un punto de bono adicional, los atletas se verán incentivados a aprender nuevas habilidades y las competencias de cada año se verán diferentes. También proporciona otro elemento interesante al deporte que puede tomar una vida propia en términos de marketing.

"BUSCAMOS EVALUAR A LOS ATLETAS BASADOS EN CÓMO ACTÚAN, MÁS QUE SOLO EN QUÉ REALIZAN"

Este innovador sistema decimal está diseñado para alentar a los atletas a esforzarse deliberadamente por combinaciones de 4 y 5 habilidades, buscando maximizar los puntos de bono. Estos bonos están estructurados para recompensar el cumplimiento de criterios específicos, necesitando la inclusión de 4-5 habilidades para desbloquear todos los bonos posibles.

Las opciones del menú no están destinadas únicamente a dictar los puntos que recibe un atleta, sino también a inspirarlos a abordar la construcción de combinaciones con creatividad. El objetivo es crear combinaciones que no solo sean únicas y difíciles, sino que también muestren una ejecución excelente.

Es importante señalar que lograr todos los ítems de cada uno de los tres menús es prácticamente imposible. Los atletas deberán tomar decisiones estratégicas al construir sus combinaciones, considerando factores como la unicidad, la dificultad y la ejecución. Este enfoque lleva a los atletas a evaluar sus fortalezas, calcular su competencia en diferentes aspectos y luego construir una combinación que se alinee con esos ítems del menú.

Además, el sistema alienta a los atletas a diversificar su conjunto de habilidades, ya que solo pueden ganar puntos por un bono específico una vez por combinación. Este enfoque dinámico desafía a los atletas a destacarse en nuevas áreas y eleva el nivel general de rendimiento.

6. Sistema de Puntos y Categorías de Juzgamiento

DIFFICULTY	Points
Realizó un mínimo de una voltereta doble	1.0
Realizó un mínimo de una voltereta triple	1.0
Realizó un mínimo de una voltereta cuádruple	1.0
Realizó un mínimo de un giro triple en una sola voltereta o viceversa	1.0
Realizó un mínimo de un giro cuádruple en una sola voltereta o viceversa	1.0
Realizó un mínimo de un giro quíntuple en una sola voltereta o viceversa	1.0
Realizó un giro en ambas direcciones en una combinación completa	1.0
Realizó 3 posiciones de aterrizaje diferentes en la combinación (estómago, espalda, pies)	1.0
Realizó un giro en ambas direcciones en la combinación completa en habilidades separadas	1.0
El atleta demostró que pudo mantener al menos el 70% de la altura del salto durante toda la combinación	0.5
El atleta saltó con un objeto aprobado por la FTA, como un animal de peluche, cuerda de saltar, etc.	0.5
TOTAL	10.0

EXECUTION	Points
Cada habilidad se aterriza en el centro del trampolín	1.0
NO detiene el rebote de ninguna manera durante los pre-rebotes	1.0
Aterrizaje de pies a pies durante el medio de la combinación (NO la habilidad final)	1.0
Abre temprano a cada habilidad mostrando una clara conciencia "temprana"	1.0
Mantiene un mínimo del 70% de la altura inicial al final de la combinación	1.0
Aterrizaje de la habilidad final en el trampolín y permanece en el trampolín hasta detener el rebote	1.0
Realiza un rango completo de movimiento (ROM) durante cada posición	1.0
Aterrizaje de cada habilidad con el cuerpo erguido en una posición óptima y NO encorvado, sin "lanzar"	1.0
Permanece en el centro del trampolín	1.0
Aterrizaje de la habilidad final en el centro del trampolín sin salir volando	0.5
Inicia la combinación en el primer intento sin detener el rebote o con demasiados pre-rebotes	0.5
TOTAL	10.0

CREATIVITY	Points
El atleta demuestra una combinación única nunca vista antes	2.0
El atleta muestra posiciones únicas a lo largo de la combinación	1.0
El atleta incorpora posiciones de otros deportes en su combinación, como "agarres" al estilo snowboard	1.0
Realiza una combinación contraintuitiva cambiando la dirección del impulso natural de las volteretas	1.0
Aterrizca con brazos o piernas NO en la posición típica y aún completa la habilidad	1.0
Realiza movimientos corporales únicos, NO solo una posición única mientras está en el aire	1.0
El atleta rota tanto en el eje como fuera del eje en la misma combinación	1.0
El atleta interactúa con el público durante la combinación	0.5
El atleta realiza un giro "hoola" en la combinación (una forma única de rotación de giro)	0.5
El atleta realiza un giro sin voltereta con un mínimo de 1280 grados de rotación	0.5
El atleta salta con un objeto aprobado por la FTA, como un animal de peluche, cuerda de saltar, etc.	0.5
TOTAL	10.0

CREATIVITY	Points
El atleta demuestra una combinación única nunca vista antes	2.0
El atleta muestra posiciones únicas a lo largo de la combinación	1.0
El atleta incorpora posiciones de otros deportes en su combinación, como "agarres" al estilo snowboard	1.0
Realiza una combinación contraintuitiva cambiando la dirección del impulso natural de las volteretas	1.0
Aterrizca con brazos o piernas NO en la posición típica y aún completa la habilidad	1.0
Realiza movimientos corporales únicos, NO solo una posición única mientras está en el aire	1.0
El atleta rota tanto en el eje como fuera del eje en la misma combinación	1.0
El atleta interactúa con el público durante la combinación	0.5
El atleta realiza un giro "hoola" en la combinación (una forma única de rotación de giro)	0.5
El atleta realiza un giro sin voltereta con un mínimo de 1280 grados de rotación	0.5
El atleta salta con un objeto aprobado por la FTA, como un animal de peluche, cuerda de saltar, etc.	0.5
TOTAL	10.0

Si el atleta no aterriza en el trampolín en absoluto o se sale volando durante su combinación, no será eliminado, pero se debe dar una deducción mínima de **1.0** para Seniors y **2.0** para Juniors por parte del Juez de Ejecución.

Los decimales entran en juego según qué tan bien ejecuten cada uno de los ítems listados anteriormente. Por ejemplo, si realizan la habilidad requerida pero no mantienen la altura, o no están en control o en el centro del trampolín, no se les otorgará un 1.0, sino tal vez solo un 0.5 o 0.3, lo que ayudará a eliminar empates.

Por favor, consulta el Manual Oficial de Reglas y Regulaciones de los Campeonatos Mundiales de FTA para un conjunto completo de directrices y procedimientos.

Si tienes alguna pregunta, contacta a la FTA: info@freestyletrampolineassociation.com

Asociación de Trampolín Freestyle © 2024

Sistema de Juzgamiento y Puntuación de FTA v.2.3