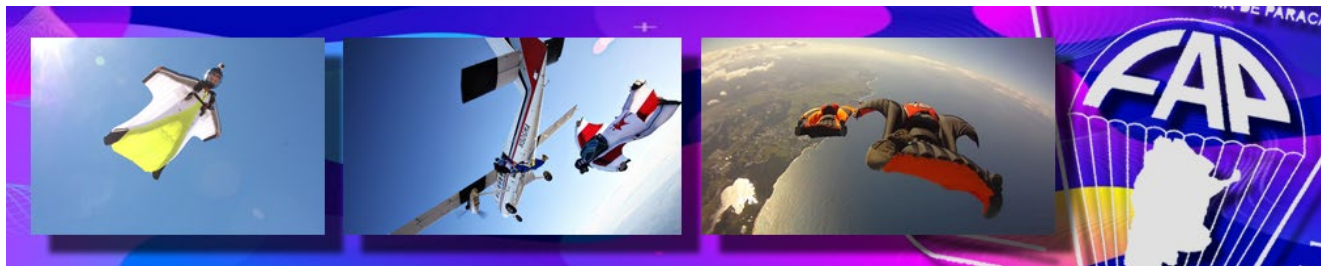


REGLAS DE COMPETENCIA VUELO CON *WINGSUIT*



Edición 2021

Válido a partir del 1º de Marzo de 2021.

Reglas basadas en las Reglas de Competencia ISC/FAI 2021. Traducción Mónica Barber. Revisión Gustavo Reyes

PAGINA DEJADA EN BLANCO INTENCIONALMENTE

INDICE

CAPÍTULO 1 – AUTORIDAD FAP

1.1 FISCALIZACIÓN	4
1.2 EQUIPO	4

CAPÍTULO 2 – DEFINICIONES DE PALABRAS Y FRASES

2.1 DEFINICIONES GENERALES	4
2.2 EVENTO DE PERFORMANCE	5
2.3 EVENTO ACROBÁTICO	5

CAPÍTULO 3 – EQUIPO

3.1 UBICACIÓN DEL GPS	6
3.2 EQUIPAMIENTO	6

CAPÍTULO 4 - EVENTO DE PERFORMANCE

4.1 OBJETIVO	7
4.2 TAREAS	7
4.3 PROGRAMA	7
4.4 PASADA FINAL Y ORDEN DE SALIDA	8
4.5 CIRCUITO DE VUELO	8
4.6 REGLAS GENERALES	9
4.7 EQUIPAMIENTO	9
4.8 DETERMINACIÓN DE LOS GANADORES	9

CAPÍTULO 5 - EVENTO DE ACROBACIA

5.1 OBJETIVO	10
5.2 PROGRAMA	10
5.3 ALTURA DE SALIDA Y TIEMPO DE TRABAJO	10
5.4 REGLAS GENERALES	10
5.5 EQUIPAMIENTO	11
5.6 RUTINAS OBLIGATORIAS	11
5.7 RUTINAS LIBRES	11
5.8 GRABACIÓN DE VIDEO AIRE-AIRE	11
5.9 RESALTOS	12
5.10 DETERMINACIÓN DE LOS GANADORES	13

CAPÍTULO 6 - JUZGAMIENTO Y PUNTAJE

6.1 EVENTOS DE PERFORMANCE	14
6.2 EVENTO ACROBÁTICO	14
6.3 SALTOS DE ENTRENAMIENTO	14
6.4 OTRAS RESPONSABILIDADES DE JUZGAMIENTO – PERFORMANCE Y ACROBACIA	15

CAPÍTULO 7 - REGLAS ESPECIFICAS DE LA COMPETENCIA

7.1 TÍTULO DE LA COMPETENCIA	15
7.2 OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA	15
7.3 COMPOSICIÓN DE LAS DELEGACIONES	15
7.4 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO DE PERFORMANCE DE VUELO CON <i>WINGSUIT</i>	15
7.5 PREMIOS Y NOMINACIONES	16

ANEXO A - SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*

ANEXO B - CRITERIO DE JUZGAMIENTO PARA EL VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*

ANEXO C - VUELO DE PERFORMANCE: DFP, CARRIL DESIGNADO, PENALIDADES

CAPÍTULO 1 – AUTORIDAD DE LA FAP

1.1. FISCALIZACIÓN

- (1) La competencia será fiscalizada por la FAP, de conformidad con los contenidos de la Sección General y Sección 5 FAI, su Anexo FAP, este Reglamento y las Reglas Particulares que pudieran ser contenidas en los Boletines N°1 y N°2 de la Competencia. Todos los participantes al inscribirse aceptan plenamente como obligatorias estas reglas y los reglamentos citados.

1.2. EQUIPO

- (1) El equipo de cada competidor será inspeccionado por el Oficial de Seguridad, o personal designado por el Jefe de Jueces, inmediatamente antes de la competencia. La inspección verificará que el equipo de paracaídas sea fabricado bajo los estándares establecidos, o bien de una norma nacional que haya sido aprobada por el Comité Técnico y de Seguridad de la ANAC.
- (2) Nada de lo mencionado exime al usuario de su responsabilidad establecida en el RAAC Parte 105, siendo el único y último responsable de la operatividad de su sistema de paracaídas. La revisión de seguridad no incluye el paracaídas principal ni sus componentes.
- (3) De acuerdo con lo establecido en las Normas Argentinas RAAC Parte 105, el paracaídas de reserva deberá haber sido plegado por personal autorizado dentro de los 180 (ciento ochenta) días previos a la competencia.
- (4) Un sello u otra señal claramente visible se colocará a los equipos para indicar que el mismo ha superado la inspección para su uso en la competencia. Esta identificación no deberá ser eliminada a lo largo de la duración de esta. Esta aprobación no exime al usuario de su responsabilidad.
- (5) El Oficial de Seguridad o el personal designado por el Jefe de Jueces, podrá revisar los equipos en cualquier momento durante la competencia.
- (6) Un competidor, cuyo equipo no ha pasado la fase inicial o una inspección posterior por el Oficial de Seguridad, solo tiene derecho a apelar la decisión ante el Jefe de Jueces.
- (7) Cualquier equipo, que haya presentado un mal funcionamiento durante la competición, será inspeccionado por el Oficial de Seguridad, antes de permitir un nuevo uso en competencia.

CAPÍTULO 2 - DEFINICIONES Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

2.1. DEFINICIONES GENERALES

- (1) **Dispositivo de Registro de Posición (PLD):** Es un aparato que se usa para registrar el tiempo real, la posición tridimensional (3D) del atleta volando el *Wingsuit*, que está montado en su cuerpo o en su equipo.
- (2) **Altura Geométrica:** La altura por sobre el nivel del suelo, medida con GPS, métodos ópticos o con radar.
- (3) **Redondeo:** Cuando en estas reglas nos referimos a redondeo, se considera el valor medio redondeado hacia arriba. Por ejemplo: 23.5 se redondea a 24.
- (4) **Probabilidad de error esférico (SEP):** Es la especificación de la precisión del Sistema PLD usado, expresado en los términos del radio de una esfera; Por ejemplo: "Probabilidad de error esférico <10 m"
- (5) **Director Técnico de Puntaje (TSD):** Designado por el Colegio de Jueces y aprobado por el Organizador para esa posición, es responsable del planeamiento, ajuste y mantenimiento del Sistema de Puntuación antes y durante un Campeonato Nacional. El Director Técnico no debería ser Jurado, Jefe de Jueces, Juez de Evento en esa competencia.

2.2. EVENTOS DE PERFORMANCE

- (1) **Ventana de competencia:** Es una ventana vertical de 1 000 m., comenzando a los 2 500 metros de altura geométrica y terminando a 1 500 metros de altura geométrica, dentro de la cual la performance del competidor se evalúa. El primer cruce del límite vertical superior de la ventana inicia el proceso de evaluación que finaliza con el primer cruce del límite inferior de la ventana.
- (2) **Elevación de la Zona de Salto:** El nivel del suelo para el sitio de la competencia será determinado por el Director del Evento y se comunicará en la reunión de competidores previa al evento.
- (3) **Circuito de Vuelo Designado: (DFP)** Es el recorrido en línea recta sobre el terreno desde el punto del carril de vuelo designado alcanzado a los 10 segundos después de la salida y un punto de referencia terrestre designado por el Director del Evento e indicado al competidor utilizando un mapa detallado o una fotografía aérea del área. Tanto el mapa como la fotografía deben haber sido aprobados por el Jefe de Jueces.
- (4) **Carril designado:** Es un carril que está centrado en el Circuito de Vuelo Designado (DFP) con un ancho de 600 m.
- (5) **Resultado:** Es la performance medida de una tarea dada como se define en 4.2.(1), 4.2.(2) y 4.2.(3).
- (6) **Puntaje:** El porcentaje calculado basándose en el mejor resultado de una tarea dada como se determina en 4.8.(1), 4.8.(2), 4.8.(3) y 4.8.(4).

2.3. EVENTO ACROBATICO

- (1) **Ventana de altura:** El límite superior de la Ventana de Altura es la altura en la cual la velocidad vertical del Miembro Designado del Equipo (DTM) alcanza a los 8 m/s después de la salida como es determinado por los jueces que usan el PLD, y el límite inferior de la Ventana de Altura como se determinara en 5.3.(3) o, si fuera aplicable, 5.3.(5).
- (2) **Miembro del Equipo Designado (DTM):** Es el Miembro del Equipo designado para portar el PLD. Este miembro puede ser el ejecutante A o el ejecutante B.
- (3) **Rutina Obligatoria:** Es la rutina compuesta por secuencias obligatorias elegidas al azar por el Jefe de Jueces del ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DEL VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*.
- (4) **Secuencia Obligatoria:** Una secuencia obligatoria está compuesta por 2 o 4 maniobras como se describen en el ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DEL VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*.
- (5) **Rutina libre:** Es una rutina compuesta por maniobras escogidas en su totalidad por el Equipo.
- (6) **Acciones Básicas de Rotación:**
 - (a) **Barrena (*Barrel Roll*)**
Una barrena es una rotación de 360° sobre el eje cabeza–dedo del pie, cuando este eje está alineado a la dirección del vuelo. La rotación de la barrena puede realizarse en cualquier dirección (izquierda o derecha).
 - (b) **Vuelta Atrás (*Back Loop*)**
Una vuelta atrás es una vuelta que se realiza sobre el eje Izquierda–derecha del cuerpo, con el torso rotando hacia atrás.
 - (c) **Vuelta Adelante (*Front Loop*)**
 - (d) Una vuelta adelante es una vuelta que se realiza sobre el eje Izquierda – derecha del cuerpo, con el torso rotando hacia adelante.
- (7) **Agarres**
 - (a) Un agarre de mano consiste en un contacto controlado estacionario con el frente o el dorso de la mano. El contacto debe hacerse sobre o debajo de la muñeca.

- (b) Un agarre de pie consiste en un contacto controlado estacionario con el frente o el dorso de la mano sobre el pie, debajo del hueso del tobillo.
 - (c) Un agarre sobre la superficie de cualquier *Wingsuit* sin que se logre un contacto controlado estacionario con el frente o el dorso de la mano en la parte del cuerpo definido más arriba en (a) o (b) está específicamente excluido de la definición de agarre.
- (8) **Maniobra:** Es un cambio en la posición del cuerpo o una rotación alrededor de uno o más de los 3 ejes del cuerpo o una posición estática.
- (9) **Vuelo Normal:** El ejecutante está volando en posición estable de cara a tierra.
- (10) **NV:** No video – No hay una imagen de video disponible para su juzgamiento.
- (11) **Omisión**
- (a) Una maniobra o agarre que falta de la secuencia seleccionada o,
 - (b) No hay un claro intento de realizar la maniobra elegida o,
 - (c) Se ve un intento de agarre y se presenta otra maniobra o agarre y hay una ventaja para el equipo como resultado de esta sustitución.
- (12) **Rutina:** Secuencias o maniobras obligatorias realizadas durante el tiempo de trabajo.
- (13) **Equipo:** Un equipo de Vuelo Acrobático con *Wingsuit* está compuesto por dos (2) ejecutantes y un Camarógrafo, los tres son Miembros del Equipo.
- (14) **Tiempo de Trabajo:** Es el periodo de tiempo durante el cual los Equipos pueden ser evaluados y puntuar de acuerdo con 6.2 y que está definido en 5.3.(3) y 5.3.(5). El tiempo de trabajo comienza en el instante que cualquier miembro se separa de la aeronave, como sea determinado por la mayoría de los Jueces.

CAPÍTULO 3 – EQUIPO

Lo siguiente aplica para los eventos de Performance y vuelo acrobático de *Wingsuit*.

3.1. POSICIONAMIENTO DEL PLD

- (1) El PLD debe registrar los datos tridimensionales (3D) con una resolución de al menos 5Hz y una precisión (SEP) menor a 10 metros.
- (2) El PLD no debe requerir ninguna acción del competidor para funcionar y debe activar la función de registro automáticamente.
- (3) Una vez que el dispositivo se colocó, el ajuste del dispositivo no debe permitir ser alterado por el competidor ni tampoco que los datos registrados puedan ser borrados sin que los Jueces puedan fácilmente detectarlo. Manipular el aparato dará como resultado un puntaje de cero para ese salto. Esta decisión no puede ser protestada.
- (4) Los datos registrados por el PLD deben ser descargados y guardados lo antes posible después que el competidor haya entregado los aparatos y antes que el dispositivo sea nuevamente utilizado.

3.2. EQUIPAMIENTO

- (1) Los Competidores no deben utilizar sistemas de propulsión. De utilizarse cualquier sistema de propulsión, el resultado de ese salto será cero.
- (2) Un competidor no deberá utilizar ningún otro dispositivo electrónico o cables más cerca de los 2,54 cm del PLD, tal como sea medido por el Panel de Jueces. Sin embargo, otro PLD idéntico puede ser utilizado sin considerar esta separación. Si cualquier dispositivo afecta el PLD y la fuente de interferencia no es obvia y está más allá del razonable control del atleta, el Jefe de Jueces garantizará un resalto, en caso de que no aplique 4.6.(3).

- (3) Cada competidor deberá portar en cada salto al menos un dispositivo de alerta de altitud operativo. No cumplir esta regla llevará a un resultado de cero para ese salto.
- (4) El PLD será fijado en su ubicación por un Juez.
- (5) El PLD será encendido y apagado por un Juez o por el deportista si el Juez así lo indica.
- (6) Inmediatamente después del salto, el atleta deberá devolver al Juez el PLD utilizado en su salto.
- (7) Si se detecta que el PLD ha sido manipulado y en opinión del Panel de Jueces, esto no ha sido causado por circunstancias no ajenas al control del competidor, entonces no se otorgará un resalto y el competidor recibirá un puntaje de cero para ese salto. Esta decisión no dará lugar a protestas.
- (8) Si el PLD presenta una mal función, y en opinión del Panel de jueces, la mal función no fue causada por acción o interferencia del competidor, entonces al competidor se le dará la opción de realizar un resalto, en cuyo caso no aplica 4.6.(3), o recibir un puntaje de cero para ese salto.

CAPÍTULO 4 – EVENTO DE PERFORMANCE

4.1. OBJETIVO

- (1) El objetivo es el de volar un mismo *Wingsuit* en tres tareas diferentes para demostrar una combinación de la mejor sustentación (tarea de tiempo), el mejor planeo (tarea de distancia) y la menor resistencia (tarea de velocidad).
- (2) Cada ronda del evento está, por lo tanto, compuesta de tres tareas.
- (3) Cada una de las tareas se realizan en vuelos diferentes.

4.2. TAREAS

- (1) Tarea de Tiempo: el competidor debe volar con la menor tasa de descenso posible a través de la ventana de competencia. El resultado de esta tarea será el tiempo de permanencia en la ventana de competencia, expresado en segundos.
- (2) Tarea de Distancia: En esta tarea el competidor debe volar lo más lejos posible a través de la ventana de competencia. El resultado para esta tarea será la distancia en línea recta volada sobre el terreno mientras esté dentro de la ventana de competencia, expresado en metros.
- (3) Tarea de Velocidad: aquí el competidor deberá volar lo más rápido posible en forma horizontal sobre la tierra a través de la ventana de competencia. El resultado para esta tarea será la distancia en línea recta volada sobre la tierra dentro de la ventana de competencia dividido por el tiempo que permaneció en la ventana de competencia, expresado en kilómetros por hora.

4.3. PROGRAMA

- (1) Una competencia consistirá en tres rondas, con tres tareas en cada ronda, por un total de nueve vuelos.
- (2) Por lo menos una ronda debe completarse para declarar un ganador.
- (3) La altura mínima de salida es de 3 200 m de Altura Geométrica SNT. La altura máxima de salida (en el comienzo de la pasada final) es 3 350 m de Altura Geométrica SNT
- (4) Exclusivamente por razones meteorológicas y/o razones de Control de Tráfico Aéreo únicamente, y con el consentimiento del Jefe de Jueces, el Director del Evento puede bajar la altura de salida a no menos de 3 000 metros de Altura Geométrica y continuar con la competencia. La Ventana de Competencia se mantiene sin cambios; por ejemplo, se mantiene entre los 2 500 – 1 500 metros SNT.
- (5) El orden de las tareas será determinado por un sorteo conducido por el Director del Evento durante la reunión de competidores.

4.4. CORRIDA FINAL Y ORDEN DE SALTO

- (1) La final debe realizarse perpendicular a la línea de viento de frente del área designada por el Director del Evento para el aterrizaje.
- (2) El orden inicial de los saltos será determinado por un sorteo realizado por el Director del Evento, durante la Reunión de Competidores o previo a esta.
- (3) El orden inverso de posiciones será recalculado cuando se haya completado la primera ronda y puede ser recalculado nuevamente a discreción del Director del Evento. Este orden determinará el orden de salida para las tareas subsiguientes, y hasta tanto pueda efectuarse un nuevo ordenamiento según el procedimiento descrito.
- (4) Un Director de Vuelo debe ser ubicado dentro del avión cuya capacidad sea mayor a ocho plazas para asistir a los competidores en la identificación de los puntos de referencia y marcas del suelo. En aviones mas pequeños esa recomendación puede ser dada por el piloto en consulta con su GPS. En ninguna circunstancia el Director de Vuelo puede indicar a un competidor que salte. Esta decisión es responsabilidad exclusiva del competidor.
- (5) La cantidad de competidores que saltan en una sola pasada de la aeronave y el espacio de esas salidas serán determinadas por el Director del Evento. El espaciado horizontal no debe ser menor a 600 metros. Esto se informará a los competidores como un tiempo, en segundos, entre las salidas. Inmediatamente después de la salida, cada competidor girará directamente hacia su carril de vuelo designado.
- (6) Procedimiento de Salida: No hay limitaciones para las salidas otras que las impuestas por el Jefe de Pilotos por razones de seguridad. Si un competidor sale de una manera considerada insegura, el asunto será comunicado al Panel de Seguridad.

4.5. CIRCUITO DE VUELO

- (1) El primer punto de salida de una aeronave será determinado por el Director del Evento. El piloto de la aeronave dará una señal a los competidores de cuando puedan saltar. La señal para saltar debe ser dada por lo menos 600 metros antes del primer Carril Designado. Todos los competidores serán informados de las señales específicas de salida en la reunión de competidores antes del inicio del evento.
- (2) El Circuito de Vuelo Designado para cada competidor será determinado por el Director del Evento utilizando un punto de referencia y será entregado a ese competidor utilizando un mapa detallado o una fotografía aérea actualizada del área.
- (3) Un competidor no debe salirse de su Carril Designado. La violación de esa regla, durante el período de tiempo que va desde los 10 segundos después de la salida a la ventana de competencia, como sea determinado por el panel de jueces, afectará el resultado, como se determina en 4.2, de acuerdo con el siguiente esquema:
 - (a) Si sale a menos de 150 metros fuera del Carril Designado, habrá una reducción del 10%;
 - (b) Si sale entre 150 a 300 metros fuera del Carril Designado, habrá una reducción del 20%;
 - (c) Si, durante el período de 10.0 segundos después de la salida a la apertura del paracaídas, el competidor está a más de 300 metros por fuera del Carril Designado habrá una reducción del 50% para la esta infracción en su primera vez de o un resultado de cero por esta infracción en los saltos subsiguientes. La distancia referida será medida en ángulos rectos al límite del Carril Designado.
- (4) En ningún momento desde la salida hasta la apertura del paracaídas un competidor puede estar dentro de los 250 metros de otro competidor. La violación a esta regla, como es determinado por el panel de

jueces, dará como resultado un cero para ese salto. Esta decisión puede ser reclamada.

- (5) Cualquier violación de 4.5.(3) o 4.5.(4) que resulte en peligro para otros competidores será considerado como un peligro serio y se comunicará al Panel de Seguridad.

4.6. REGLAS GENERALES

- (1) La altura de apertura para cada competidor será predeterminada por el Director del Evento y el Jefe de Jueces y no debe exceder el límite inferior de la ventana de competencia (1.500m SNT)
- (2) Cualquier violación de 4.6.(1) que resulte en poner en peligro a otros competidores será considerado como un peligro serio y se comunicará al Panel de Seguridad.
- (3) Todos los saltos de cada una de las tareas de una ronda deben hacerse de la misma tanda o en tandas continuas para que los competidores salten con vientos similares.

4.7. EQUIPAMIENTO

- (1) Los competidores no pueden llevar peso adicional o desmontable en sus cuerpos o equipo. Serán pesados al inicio de la competencia por el Juez de Evento o una persona nombrada por el Juez de Evento para esta tarea. El pesaje se hará al inicio de la competencia usando su equipo de salto normal para establecer un peso base. El Juez de Evento o la persona nombrada por él para esta tarea, debe conducir chequeos aleatorios subsecuentes, que puede fluctuar del peso base en +- 2 kg. Si se detecta una adición o quita de peso, el puntaje para ese salto será de cero puntos. Esta decisión no puede ser protestada.
- (2) El mismo traje de *Wingsuit*, sin cambios o modificaciones de sus partes, debe ser usado para todas las tareas a lo largo de toda la competencia. En circunstancias excepcionales, se puede cambiar de traje con el consentimiento del Juez de Evento; ejemplo, si el traje original se daña y no puede ser reparado para el vuelo. En este caso se procurará que el equipo de reemplazo tenga características similares.
- (3) Los trajes de *Wingsuit* serán inspeccionados y marcados por un Juez. Sólo los trajes marcados pueden ser utilizados en la competencia. El uso de un traje sin marcar implica que el puntaje para este salto sea cero.
- (4) Cada competidor usará un PLD provisto por el Organizador al Juez de Evento. El dispositivo será colocado sobre el equipo del competidor de modo tal de dejar la antena de recepción libre con vista libre al cielo, ubicado y posicionado a satisfacción del Juez. Esta decisión no puede ser protestada.

4.8. DETERMINACION DE LOS GANADORES

- (1) Las penalidades que surgen de 4.5.(3) y 4.5.(4) se aplicaran al resultado, como se indica en 4.2 para cada tarea en cada ronda. El resultado penalizado será redondeado a un decimal para las tareas de tiempo y velocidad y números redondos para la tarea de distancia.
- (2) Cada tarea en cada ronda se puntuará basándose en el mejor resultado de la tarea de performance en esa ronda, como se determina en 4.8.(1). El mejor resultado se puntuará como 100%. Los otros resultados se puntuarán como un porcentaje del mejor resultado. El resultado final será redondeado con un decimal solo para la publicación, el puntaje sin redondear se utilizará para posteriores cálculos.
- (3) El puntaje calculado en 4.8.(2) para todas las rondas de cada tarea por separado, será promediado para cada competidor para entregar un puntaje medio para la tarea. El puntaje medio será redondeado a un decimal para la pizarra solamente mientras que el puntaje sin redondear será utilizado para posteriores cálculos.
- (4) Los tres puntajes intermedios, como determinados en 4.8.(3), para cada una de las tareas para cada competidor serán sumados y redondeados a un decimal para dar el puntaje al competidor.
- (5) El puntaje total redondeado será utilizado para la pizarra y para determinar las posiciones.
- (6) En el caso de un empate en los primeros tres puestos, se utilizarán las siguientes reglas de desempate:

- (a) Se hará un salto de desempate. La tarea se elegirá por sorteo realizado por el Jefe de Jueces.
 - (b) Si no se puede quebrar el empate con el salto, los competidores involucrados serán posicionados en el mismo lugar.
 - (c) A resto de los otros empates se los ubicará en la misma posición.
- (7) Equipo Campeón Nacional
- (a) Es el equipo que acumule los máximos puntos sumados usando el puntaje total de cada miembro del equipo, siempre y cuando se haya realizado por lo menos una ronda completa.

CAPÍTULO 5 – EVENTO ACROBÁTICO

5.1. OBJETIVO

- (1) El objetivo del equipo es de realizar una secuencia de maniobras.
- (2) No hay distinción de género.

5.2. PROGRAMA

- (1) La competencia consta de siete rondas. El número mínimo de rondas para que la competencia sea válida es de una (1) ronda.
- (2) Las siete (7) rondas constan de:
 - (a) Cuatro (4) rondas de Rutinas Obligatorias
 - (b) Tres (3) rondas de Rutinas Libres
- (3) El orden de las rutinas será: L-O-O-L-O-O-L (O = Obligatoria; L = Libre).

5.3. ALTURA DE SALIDA Y TIEMPO DE TRABAJO

- (1) A menos que esté especificado en esta sección, la altura máxima de salida es a 3 800 metros SNT.
- (2) Tiempo de trabajo es el tiempo transcurrido, medido en segundos redondeado a la décima de segundo más cercana (0,1) de un segundo, en la Ventana de Altura desde el primer cruce del límite superior del indicado por el DTM al primer cruce del límite inferior del DTM.
- (3) A menos que este especificado en esta sección, el límite inferior de la Ventana de Altura será de 2 300 m en vertical por debajo del límite superior.
- (4) Por razones meteorológicas y/o de Control de Espacio Aéreo únicamente y con el consentimiento del Jefe de Jueces y el Director del Evento se puede bajar la altura de salida a 3 000m y continuar la competencia. Si se baja la altura, ésta debe aplicarse en una ronda completa para todos los equipos.
- (5) Si la altura de salida se baja a 3 500m o menos, el límite inferior de la Ventana de Altura será a 1 500 metros en vertical por debajo del límite superior.

5.4. REGLAS GENERALES

- (1) La altura de apertura para cada equipo será predeterminada por el Director del Evento para maximizar la separación entre los equipos y no debe exceder los 1 500 metros SNT.
- (2) Los competidores pueden cambiar su rol dentro del equipo entre saltos; sin embargo, sólo pueden mantener un rol (Competidor A, Competidor B, Cámara) durante un mismo salto.
- (3) El ejecutante (definido como ejecutante A, ejecutante B) que ejecuta la primera maniobra en cada una de las rutinas obligatorias se llamará ejecutante A, esto establece el rol del ejecutante en las secuencias (descritas en el ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS PARA VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT) para el resto de la rutina.

- (4) El orden inicial de los saltos de la primera ronda se hará por sorteo, realizado al inicio de la competencia por el Director del Evento.
- (5) Representación:
 - (a) Un equipo puede representar solo a una Entidad Afiliada.
 - (b) Cada participante puede ser miembro de un solo equipo.

5.5. EQUIPAMIENTO

- (1) Cada DTM utilizará un Dispositivo de Registro de Posición entregado por el Organizador al Juez. El dispositivo será colocado sobre el equipo del competidor de modo tal de dejar la antena de recepción libre con vista libre al cielo, ubicado y posicionado a satisfacción del Juez. Esta decisión no puede ser protestada.

5.6. RUTINA OBLIGATORIA

- (1) Las Rutinas Obligatorias consisten en tres (3) Secuencias Obligatorias como se describen en el ANEXO B – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DEL VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*.
- (2) Las Secuencias Obligatorias pueden ser repetidas hasta que finalice el tiempo de trabajo.
- (3) Las Secuencias Obligatorias que se utilizarán en cada salto se determinan por sorteo.
- (4) El sorteo de todas las rondas de secuencias obligatorias se realizará públicamente y será supervisado por el Jefe de Jueces.
- (5) Las secuencias que están en el ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT* serán colocadas individualmente en un contenedor. Se sacarán de a una del contenedor (no se vuelven a colocar) y formarán las secuencias que se deban realizar en cada ronda. Una secuencia, una vez sorteada, se colocará aparte y no puede ser usada nuevamente. Sin embargo, si todas las secuencias fueron utilizadas y el sorteo no está completo, el proceso se reiniciará nuevamente desde el principio hasta que el sorteo se complete.
- (6) El orden de las secuencias obligatorias está determinado por el orden en el que fueron sorteadas.
- (7) Después que fue finalizado el sorteo como se determina en 5.6.(5), el Jefe de Jueces determinará si para el salto de desempate se utilizara una Ronda Libre o una Ronda Obligatoria utilizando el siguiente procedimiento:
 - (a) Un indicador de Ronda Libre y uno de Ronda Obligatoria serán colocados en un contenedor. Uno de los indicadores será sacado del contenedor para determinar el tipo de ronda de desempate.
 - (b) Si la ronda de desempate como determinada en 5.6.(7)(a) es de una Ronda Obligatoria, las Secuencias serán sorteadas en concordancia a 5.6.(5) y 5.6.(6).

5.7. RUTINAS LIBRES

- (1) El contenido de las Rutinas Libres es elegido en su totalidad por el Equipo y puede o no incluir agarres.
- (2) El equipo puede ejecutar la misma Rutina Libre en cada Ronda Libre.

5.8. GRABACION DE VIDEO AIRE-AIRE

- (1) Para estas reglas, "equipo de video aire-aire" consistirá en el sistema completo usado para grabar la evidencia de la performance del equipo que incluyendo la/s cámara/s, sistema que grabará el video, cables y batería. El equipo de video aire-aire debe poder entregar una señal digital de Alta Definición (HD 1080i/1080p) a través de una conexión compatible aprobada por el Controlador de Video.
- (2) El Cámara es responsable de asegurarse de la compatibilidad de su equipo de video aire-aire con el requerido por el sistema de Cómputos.

- (3) La cámara debe estar sujeta al casco por un montaje estático. La cámara no puede hacer movimientos de rolado, caer hacia adelante o hacia abajo, ajustes de zoom mecánicos o digitales, o cualquier efecto digital (excluyendo tomas fijas u otro medio de estabilización de imagen) pueden ser usados durante los saltos de competencia. Si alguno de estos requerimientos no se cumple, se recibirá un puntaje de cero (0).
- (4) Un controlador de Video será nombrado por el Jefe de Jueces antes del inicio de la Reunión de Jueces. El Controlador de Video puede inspeccionar los equipos de video aire-aire para verificar que éstos cumplan con los requisitos de performance. Las inspecciones pueden ser realizadas en cualquier momento durante la competencia mientras que no interfieran con la performance de los equipos, como lo determine el Juez de Evento. Si alguno de los equipos de video aire-aire no cumplieran con los requerimientos de performance, como fuera determinado por el Controlador de Video, este equipo puede ser considerado no apto para la competencia.
- (5) Panel de Revisión de Videos: El Panel de Revisión de Videos será establecido con anterioridad al inicio de los saltos oficiales de entrenamiento; estará formado por el Jefe de Jueces, el Presidente del Jurado y el Controlador FAP. El Panel puede solicitar la ayuda del Supervisor de Video. Las decisiones tomadas por el Panel de Revisión de Video son finales y no están sujetas a protestas o revisiones del Jurado.
- (6) El Organizador proveerá a los Equipos de un modo de identificación que muestre el número del equipo y de la ronda, para que esto pueda ser grabado por el Cámara justo antes de la salida.
- (7) La grabación del video debe continuar sin interrupción desde el momento de la identificación del equipo/ronda, la salida y a lo largo del salto. No cumplir con este requisito resultará en un puntaje de cero (0).
- (8) El Cámara entregará al Juez, después de cada salto, la evidencia de video necesaria para que se pueda juzgar el salto y para mostrar la performance del Equipo al resto del Panel de Jueces. El Cámara tiene la obligación de mostrar la salida de los ejecutantes para que el inicio del tiempo de trabajo se pueda determinar claramente. Si en la opinión del Panel de Jueces, el inicio del tiempo de trabajo no puede ser identificado claramente en el video, se deducirá un 10% del total de puntaje del equipo en ese salto como se determina en 6.2.(8)(b) y 6.2.(8)(c).
- (9) Tan pronto como resulte posible, después de cada salto, el Cámara debe entregar el equipo de grabación aire-aire en el lugar designado para que sea copiado. La evidencia de video debe estar disponible para revisión o copiado hasta que todos los puntajes hayan sido publicados como oficiales.

5.9. RESALTOS

- (1) En el caso en que la evidencia de video sea considerada insuficiente para el juzgamiento (NV) por la mayoría del Panel de juzgamiento, el equipo de video aire-aire será entregado directamente al Panel de Revisión de Video para juzgamiento y una determinación según el siguiente modo:
- (2) Si el Panel de Juzgamiento determina que el equipo ha violado intencionalmente las reglas, no se otorgará un resalto y el puntaje para ese Equipo para ese salto será cero (0).
- (3) En el caso que el Panel de Juzgamiento decida que la insuficiencia del video se debe a un factor que pudo haber sido controlado por el Equipo, no se otorgará un resalto y el Equipo recibirá calificación de acuerdo con lo que se pueda observar en la evidencia.
- (4) Si el Panel de Juzgamiento determina que la insuficiencia en el video de evidencia se debió a condiciones meteorológicas u otro tipo de interferencia fuera el control del Equipo, se otorgará un resalto.
- (5) El contacto u otro tipo de interferencia entre los Competidores y/o el Cámara del mismo equipo no es motivo para otorgar un resalto.

- (6) Los problemas con el equipo un competidor (excluyendo el equipo de video aire-aire) no son causales para un resalto.
- (7) Condiciones climáticas adversas durante un salto no son motivo de protesta. Sin embargo, en circunstancias que no están cubiertas en 5.9.(1), se puede otorgar un resalto, a discreción del Jefe de Juez de Evento, por condiciones climáticas adversas.

5.10. DETERMINACION DE LOS GANADORES

- (1) Los ganadores (1º, 2º y 3º) son los equipos con los tres puntajes totales más altos para todas las rondas completas.
- (2) En el caso de un empate en los primeros tres puestos, se realizará un salto de desempate como está determinado en 5.6.(7).
- (3) Si no se puede quebrar el empate con el salto, se aplicará el siguiente procedimiento hasta que se determinen las posiciones:
 - (a) El mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier ronda libre completa.
 - (b) El mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier ronda obligatoria completa.
- (4) Al resto de los otros empates en las posiciones se les dará la misma posición.

CAPÍTULO 6 – JUZGAMIENTO Y PUNTUACIÓN

6.1. EVENTO DE PERFORMANCE

- (1) El otorgamiento de los puntajes será supervisado por al menos por dos Jueces FAP de *Wingsuit*.
- (2) Los Puntajes (como se define en 4.8.(2) y cualquier dato asociado de performance, no serán publicados hasta que la tarea que debe incluir estos datos se haya completado.

6.2. EVENTO ACROBATICO

- (1) Una vez que cualquier miembro del equipo deja la aeronave, el salto será juzgado y calificado.
- (2) La evaluación de cada secuencia se hará a lo largo de todo el tiempo de trabajo, pero puede suspenderse antes del final del tiempo de trabajo si el equipo abandona los requisitos de performance para la rutina requerida.
- (3) Procedimientos de juzgamiento:
 - (a) Los saltos serán juzgados utilizando la evidencia de video entregada por el Cámara.
 - (b) Un panel compuesto por tres (3) Jueces debe evaluar la rutina de cada equipo. De ser posible, una ronda completa debe ser juzgada por el mismo Panel.
 - (c) Los jueces podrán ver el salto tres (3) veces como máximo. Se puede ver el video una cuarta vez si el Juez del Evento lo permite.
- (4) Todas las vistas deberán ser pasadas a velocidad normal.
- (5) Los Jueces utilizarán el sistema electrónico de cómputos para grabar la calificación de la performance. Al terminar el tiempo de trabajo, se inmovilizará la pantalla para cada una de las pasadas con el tiempo de trabajo tomado en la primera pasada solamente. Los Jueces pueden cambiar el puntaje después que el salto fue juzgado. Los cambios a las calificaciones pueden hacerse solamente antes que el Jefe de Jueces firme la planilla de cómputos.
- (6) Juzgando Rondas Obligatorias:
 - (a) La Rutina se juzgará teniendo en consideración dos criterios: estilo y cantidad de agarres.
 - (b) Los Jueces darán puntaje a cada uno de los dos criterios mencionados más arriba,

basándose en las guías del ANEXO B – CRITERIO DE JUZGAMIENTO DE VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*.

- (c) Por cada maniobra omitida del orden requerido, como determine la mayoría de los jueces, se deducirán 1.5 puntos del puntaje que en estilo que fuera dado por cada juez.
 - (d) Cuando se omita una maniobra, el agarre asociado a esta maniobra también será considerado como omitido y puntuado de acuerdo con 6.2.(6)(f).
 - (e) Los Jueces en simple por mayoría, otorgarán un punto por cada agarre correctamente realizado en la secuencia dentro del tiempo de trabajo de cada ronda. El puntaje para los agarres debe estar en números enteros solamente.
 - (f) Por cada agarre omitido se reducirá un (1) punto del total determinado en 6.2.(6)(e).
 - (g) La mayoría de los Jueces deben estar de acuerdo para que se determine una situación de NV.
 - (h) Si, después que las vistas se completaron y, dentro de los quince segundos en que se da a conocer el resultado, el Jefe de Jueces, Juez de Evento o cualquier Juez del panel considera que hay un puntaje absolutamente incorrecto de un agarre, el Jefe de Jueces o el Juez del Evento pueden hacer una revisión de la(s) parte(s) en cuestión. Si la revisión de la(s) parte(s) de la performance en cuestión da una decisión de los jueces dos a uno, el puntaje de ese agarre se corregirá en concordancia. Sólo se permite una revisión por cada salto.
 - (i) El puntaje mínimo para cualquier criterio es cero.
- (7) Puntuando Rutinas Libres
- (a) La Rutina será evaluada utilizando tres (3) criterios: estilo, plan de vuelo y el trabajo del cámara.
 - (b) Los Jueces puntuarán cada uno de los tres aspectos basándose en la guía del ANEXO B – CRITERIO DE JUZGAMIENTO PARA EL VUELO ACROBATICO CON *WINGSUIT*.
- (8) Cálculo del Puntaje:
- (a) El puntaje de un equipo para una ronda en cada uno de los criterios en 6.2.(6) y 6.2.(7), sin los agarres, se calcula descartando el puntaje más alto y el más bajo y haciendo el promedio de los tres puntajes que quedaron, redondeados a un decimal.
 - (b) Para las rondas libres, el puntaje para el equipo en estilo, plan de vuelo y trabajo del cámara serán calculados según 6.2.(8)(a) entre 0% y 100% para cada criterio de todos los equipos para esa ronda, teniendo en cuenta el que el puntaje más alto es 100% (100) y no puntaje es 0% (0). El puntaje total para una ronda será calculado sumando los tres porcentajes para esa ronda.
 - (c) Para las rondas obligatorias, el puntaje de estilo para el equipo se calcula según 6.2.(8)(a), y para los agarres se calculan según 6.2.(6)(e) y 6.2.(6)(f) y estarán entre 0% y 150% para cada criterio, para todos los equipos para esa ronda, donde el puntaje más alto es 150% (150) y cero siendo 0% (0). Entonces, el puntaje total para un equipo en una ronda se calcula sumando los dos porcentajes para esa ronda.
 - (d) El puntaje final del equipo para el evento es la suma de los puntajes de todas las rondas completas, como se calculan en 6.2.(8)(b)
- (9) Todos los puntajes de los jueces serán publicados.

6.3. SALTOS DE ENTRENAMIENTO

- (1) Se reservará un día antes del inicio de la competencia para cada equipo de Acrobacia y cada competidor de la Ejecución para que tengan la oportunidad de hacer dos (2) saltos de entrenamiento que serán calificados por los jueces. La aeronave y los sistemas de juzgamiento y puntuación que serán usados en la competencia serán los mismos para estos saltos de entrenamiento. Si no se hicieran saltos de entrenamiento por meteorología, los equipos pueden entregar (2) videos de sus saltos de entrenamiento previos para que sean juzgados.
- (2) Si un equipo o competidor elige hacer menos de los dos saltos de entrenamiento permitidos, o si no fuera posible hacer los saltos de entrenamiento programados por razones meteorológicas o de otras circunstancias, no se podrán hacer protestas.

6.4. OTRAS RESPONSABILIDADES DE JUZGAMIENTO – PERFORMANCE O ACROBATICO

- (1) Uno o más individuos, supervisados por el Jefe de Jueces (o por jueces en entrenamiento supervisados por el Jefe de Jueces en Entrenamiento) pueden ayudar a los jueces con el equipamiento, dispositivos y manejo de datos.
- (2) Uno o más individuos calificados, supervisados por el Director del Evento, deben observar a los competidores durante su descenso y apertura. Este observador debe registrar cualquier condición o incidente que pudiera constituir bases para un resalto y/o descalificación por razones de seguridad. Se debe hacer un informe escrito de cualquier observación inusual o incidente.
- (3) El Jefe de Jueces y/o el Director del Evento pueden interrumpir el evento si ellos determinan que las condiciones meteorológicas no son seguras para continuar con el evento. Esta decisión no puede protestarse.

CAPÍTULO 7 – TÍTULO DE LA COMPETENCIA

7.1. TÍTULOS DE LAS COMPETENCIAS NACIONALES

- (1) XX Campeonato Nacional FAP de vuelo de performance con *Wingsuit*
- (2) XX Campeonato Nacional FAP de vuelo acrobático con *Wingsuit*.

7.2. OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA

- (1) La máxima duración de cualquier Evento de Primera Categoría de Vuelo con *Wingsuit* no puede exceder los 4 días de competencia.
- (2) Determinar los Campeones (1º, 2º, 3º) del Vuelo de Performance con *Wingsuit*.
- (3) Determinar los Campeones Argentinos (1º, 2º, 3º) del Vuelo Acrobático con *Wingsuit*.
- (4) Promover y desarrollar entrenamiento y competencias de Vuelo con *Wingsuit*.
- (5) Presentar imágenes visualmente atractivas de los saltos de competencia y presentar a tiempo los puntajes a los competidores, espectadores y prensa.
- (6) Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los deportistas que vuelan *Wingsuit*, los jueces y apoyar al personal de todo el país.
- (7) Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencias conocimiento e información.
- (8) Mejorar los métodos y prácticas de juzgamiento.

7.3. COMPOSICION DE LAS DELEGACIONES

- (1) Cada Delegación, podrá estar compuesta por:
 - (a) Un Jefe de Delegación.
 - (b) Un máximo de 6 competidores de performance
 - (c) Un máximo de 2 equipos de acrobacia

7.4. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DE PERFORMANCE EN VUELO DE *WINGSUIT*

- (1) Para Delegaciones con dos competidores de performance registrados, estos competidores automáticamente conformarán un equipo, excepto que se haga expresa renuncia a conformarlo.
- (2) Para delegaciones con más de 2 competidores de performance registrados, el Jefe de Delegación deberá quienes conformarán el equipo oficial. Esto debe hacerse antes que el orden de salida se haya realizado.

7.5. PREMIOS Y NOMINACIONES

- (1) Evento de Performance
Se entregarán medallas al 1º, 2º y 3º lugar.
- (2) Equipo de Vuelo de Performance con *Wingsuit*
Se entregarán medallas al 1º, 2º y 3º puesto.
- (3) Evento Acrobático
Se entregarán medallas al 1º, 2º y 3º lugar.

ANEXO A - SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT

Las secuencias pueden ser divididas como elementos separados durante la ejecución, pero esto resultará en un puntaje menor para el estilo. La fluidez es una característica por considerar.

La última posición de cada Secuencia Obligatoria lleva a la posición inicial de la próxima secuencia Obligatoria y se cuenta como un solo agarre.

A los competidores se los denomina ejecutantes A y B.

Descontando el primer agarre del salto, para que un agarre sea válido debe estar precedido por una clara y total separación que es cuando los ejecutantes muestran, en un determinado momento, que han soltado los agarres y que ninguna parte de sus brazos tiene contacto con el otro ejecutante.

Secuencia A: hacia arriba y por encima (up and over)

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- sueltan el agarre y el ejecutante A realiza una transición por sobre el ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran una separación total y el ejecutante B realiza una transición sobre el ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia B: Rock and Roll

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran una separación total y el ejecutante A realiza una barrena.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran una separación total y el ejecutante B realiza una barrena.
- Los ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia C: Revoluciones (*Revolutions*)

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A realiza una transición por sobre el ejecutante B hacia el otro costado y luego realiza una transición por debajo del ejecutante B para llegar a la posición inicial.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran una separación total y el ejecutante B realiza una transición por sobre el ejecutante A hacia el otro costado y luego realiza una transición por debajo del ejecutante A para llegar a la posición inicial.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia D: Barrena por encima (*Roll Over*)

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A realiza una barrena por sobre el ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B realiza una Barrena por sobre el ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia E: *Fruity Loop*

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A realiza una vuelta adelante.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B realiza una Vuelta adelante.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia F: *Duck and Roll*

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A realiza una barrena por debajo del ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B realiza una barrena por debajo del ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia G: *Dejà vu*

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A hace una transición por sobre el ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante A hace una transición por sobre el ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B realiza una transición por sobre el ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B realiza una transición por sobre el ejecutante A de nuevo hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia H: *Yin Yang*

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A cambia a vuelo invertido.
- realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- muestran separación total y el ejecutante A cambia a vuelo normal.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B cambia a vuelo invertido.
- realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- muestran separación total y el ejecutante B cambia a vuelo normal.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia I: Espalda con espalda (*Back to Back*)

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y ambos cambian a vuelo invertido.
- toman un agarre de mano en vuelo invertido.
- muestran separación total y ambos cambian a vuelo normal.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia J: Panqueques (*Pancake*)

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A realiza una transición a vuelo invertido por sobre el ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- muestran separación total y el ejecutante A cambia su orientación a vuelo normal por sobre el ejecutante B de vuelta al otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B cambia a vuelo invertido por sobre el ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- muestran separación total y el ejecutante B cambia a vuelo normal por sobre el ejecutante A de vuelta al otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia K: Panqueques Invertidos (*Reverse Pancakes*)

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A cambia a vuelo invertido por debajo del ejecutante B hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- muestran separación total y el ejecutante A cambia nuevamente a vuelo normal por debajo del ejecutante B de vuelta al otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- muestran separación total y el ejecutante B cambia a vuelo invertido a por debajo del ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- muestran separación total y el ejecutante B cambia a vuelo normal por debajo del ejecutante A hacia el otro costado.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia L: Mano con Pie

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total.
- el ejecutante A realiza un agarre de pie en vuelo normal del mismo lado que el ejecutante B.
- muestran separación total.

- realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.
- muestran separación total.
- el ejecutante B realiza un agarre de pie en vuelo normal del mismo lado del ejecutante A.
- muestran separación total.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.

Secuencia M: Mano con Pie Inverso

Los ejecutantes:

- están en vuelo normal con un agarre de mano.
- muestran separación total y el ejecutante A realiza una transición a vuelo invertido.
- el ejecutante A realiza un agarre de pie en vuelo invertido del mismo lado que el ejecutante B.
- muestran separación total y el ejecutante A vuelve a vuelo normal.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.
- muestran separación total y el ejecutante B realiza una transición a vuelo invertido.
- el ejecutante B realizan un agarre de pie en vuelo invertido del mismo lado del ejecutante A.
- muestran separación total y el ejecutante B vuelve a vuelo normal.
- realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.

B-1 Puntaje por agarre

Los puntos por agarre solo son requeridos en las Rondas obligatorias.

- Cada agarre completo al comienzo, durante y entre cada una de las maniobras de las secuencias Obligatorias serán sumado para crear la cantidad total de agarres.
- Si se toman múltiples agarres durante y entre cada maniobra de secuencias Obligatorias, se contará como un sólo agarre.
- Un agarre que no aparezca en el video o, que no se pueda reconocer por la mayoría de los Jueces se define en la Sección 2, no se incluirán en la cantidad total de agarres. Las Rutinas Obligatorias deben realizarse en el orden correcto. Si se omite una Maniobra Obligatoria se descontará un punto del total de la cantidad de los agarres en esa ronda. Este resultado no puede ser menor a cero (0).

B-2 Puntaje de estilo

Los Jueces darán un puntaje (entre 0 y 10, de 0.0 a 10.0, con un decimal) por cada una de las cuatro (4) Rondas Obligatorias y tres (3) Rondas Libres, utilizando la siguiente guía:

9 - 10 puntos -	La rutina se realiza con pequeño(s) errores.
6 - 9 puntos -	La rutina se realiza con pequeño(s) errores.
3 - 7 puntos -	La rutina se realiza con error(es) mediano(s).
1 - 4 puntos -	La rutina se realiza con error(es) grande(s).
0 - 1 puntos -	La rutina no se realiza o no se puede identificar.

Ejemplos de estilo:

- Habilidades de vuelo: Habilidad para realizar maniobras suavemente o volar cualquier orientación (vertical, horizontal, de espaldas, etc.).
- Precisión, control: Habilidad del Equipo para demostrar control del cuerpo y la suavidad en las transiciones. Todos los movimientos realizados por el Equipo son precisos y deliberadas, sin muchos movimientos “nerviosos” en los brazos, piernas y cuerpo u orientación.
- Trabajo de Equipo: La habilidad del equipo de realizar movimientos juntos para crear una performance unificada.
- Posición del cuerpo: la postura del ejecutante se debe presentar claramente y bien definida la posición de los brazos y piernas ideales para el vuelo.
- Agarres: cada agarre está hecho con suavidad y con control total.
- Nivelación: el ejecutante ajusta el rango de caída y el nivel de acuerdo con cada maniobra.
- Proximidad: los ejecutantes se mantienen cerca uno del otro, nunca distanciándose a más de un cuerpo de distancia entre ellos.
- Transiciones: las maniobras más complejas en concordancia con las figuras que se intentan

Ejemplos de pequeños errores:

- Maniobra: terminar levemente fuera de dirección, pequeño bamboleo, etc.
- Maniobra: brazos doblados hacia abajo o hacia adelante, rodillas dobladas.
- Maniobra: cuando se hace el agarre se produce tensión y movimientos.

Ejemplos de errores medianos:

- Maniobra: bastante fuera de dirección, bamboleo, rotación insuficiente, etc.
- Maniobra: agarres realizados con considerable fuerza, sin completo control.

Ejemplos de errores graves:

- Maniobra: no se realizan los movimientos requeridos o se realizan de forma tan pobre que la Maniobra es casi irreconocible.

- No generar movimiento hacia adelante (usando las propiedades aerodinámicas del *Wingsuit*).
- Maniobra: los agarres realizados con considerable fuerza, resultando en un vuelo sin control en uno o ambos Ejecutantes.

B-3 Puntaje del Cámara

Los jueces dan dos (2) puntaje al trabajo del Cámara: uno por Calidad (entre 0.0 y 7.0, con un decimal); y uno para Trabajo Progresivo (entre 0.0 y 3.0 con un decimal) para cada una de las tres (3) Rondas Libres utilizando la siguiente guía, basándose en el error(es) mayor(es) juzgado en el trabajo del cámara:

Calidad:

- 6 - 7 puntos - El trabajo del Cámara es impecable, sin errores a simple vista y vuelo creativo.
- 4 - 6 puntos - El trabajo del Cámara tiene algunos errores menores.
- 2 - 5 puntos - El trabajo del Cámara tiene varios errores medianos.
- 1 - 3 puntos - El trabajo del Cámara tiene varios errores graves.
- 0 - 1 puntos - El trabajo del Cámara no muestra las maniobras de los Ejecutantes.

Trabajo Progresivo:

- 3 puntos - La rutina se realiza con una cantidad significativa de trabajo progresivo exitoso.
- 2 puntos - La rutina se realiza con algunos trabajos progresivo.
- 2 puntos - La rutina se realiza con una cantidad mínima de trabajo progresivo
- 0 puntos - La rutina se realiza sin trabajo progresivo.

Ejemplos de buen trabajo del Cámara:

- El video es suave y no “salta de un lado a otro”.
- Los competidores ocupan la mayor parte del video y permanecen en cuadro.
- El Cámara permanece a distancia constante de los Ejecutantes.

Ejemplos de Trabajo Progresivo:

- Vuelo de Espaldas
- *Carving*
- Vistas desde varios ángulos
- Utiliza técnicas avanzadas de vuelo (p.ej, *Carving* alrededor de los ejecutantes, vuelo de espalda) que dan como resultado ángulos creativos sin que pierda el encuadre o la proximidad.

Ejemplo de pequeños errores:

- Pérdida momentánea de encuadre o foco, ocasionales pequeños errores de distancia, etc.

Ejemplo de errores medianos:

- Pérdida momentánea de imagen, encuadre, foco o errores de distancia de alrededor del 20% o más en la secuencia.

Ejemplo de grandes errores:

- Contacto con uno o ambos ejecutantes.
- Pérdida de control, lo que resulta en pérdida del encuadre de los ejecutantes o no realiza el video.
- El 50% de la rutina no puede ser juzgada.

B-4 Puntaje del Plan de Vuelo

La calificación del Plan de Vuelo sólo se necesita para las rondas de las rutinas libres. Los jueces deben calificar, entre 0.0 y 10.0 con hasta un decimal, teniendo en cuenta la siguiente guía:

Técnica

- Variedad de movimientos: Ejecuta varios tipos de movimientos (utilizando diferentes orientaciones) dentro del Plan de Vuelo.
- Dificultad: El grado de dificultad de los movimientos y transiciones en la rutina.
- Trabajo en Equipo: La cantidad y tipo del trabajo de e dentro del plan de vuelo – constante interacción

mostrando habilidades combinadas de todos los Miembros del Equipo, sincronización con el cámara.

- Manejo del Tiempo de Trabajo: Habilidad para utilizar el tiempo de trabajo y trabajar el plan de vuelo dentro del tiempo.
- Complejidad en los agarres, si los hubiera.

Ejemplos para Técnica:

- Los dos (2) Ejecutantes mantendrán la distancia adecuada a lo largo de cada secuencia.
- Todas las superficies de vuelo y/o ángulos de vuelo son utilizados (panza abajo y de espaldas, ángulos más agudos).
- Se muestra una constante interacción y trabajo en equipo.
- La rutina muestra una gran variedad de set de secuencias armadas que varían en complejidad.
- Separación del equipo después de cada set secuencial.
- Complejidad en los agarres, si los hubiera.

Presentación:

- Entusiasmo visual - La rutina deberá mantener todo el tiempo la atención de la persona que la observa.
- Variedad dinámica - Entretenido sin que sea innecesario.
- Originalidad: Coreografía creativa, principio y fin interesantes.

Ejemplos de Presentación:

- La Rutina tiene un principio y un final definidos.
- El tiempo de trabajo está utilizado en su totalidad.
- La rutina tiene un alto nivel de creatividad, conteniendo nuevas maniobras que fluyen de una secuencia a la siguiente.
- La rutina se disfruta y es estéticamente agradable para observar.

ANEXO C – PERFORMANCE, RECORRIDO DE VUELO DESIGNADO (DFP), PENALIDADES

