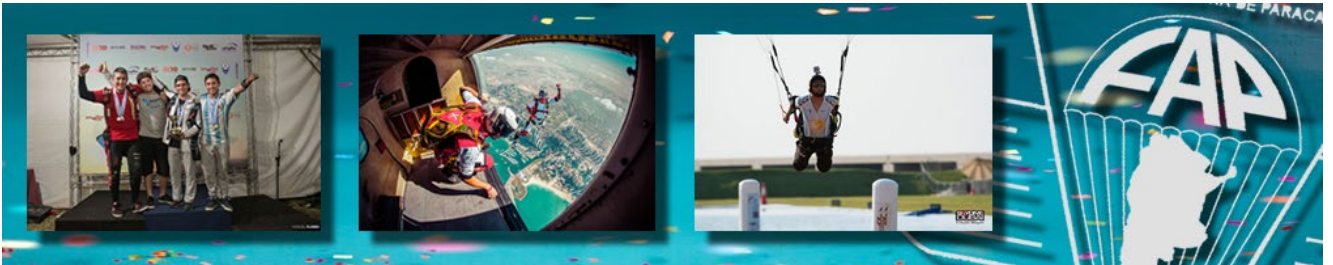


**FÉDÉRATION AÉRONAUTIQUE INTERNATIONALE
INTERNATIONAL PARACHUTING COMMISSION**



REGLAS DE COMPETENCIA DE PILOTAJE DE VELÁMENES



Edición 2021

Válido a partir del 1º de Marzo de 2021.

COLEGIO DE JUECES

FEDERACIÓN ARGENTINA DE PARACAIDISMO © 2021

PAGINA DEJADA EN BLANCO INTENCIONALMENTE

CAPÍTULO 1 – AUTORIDAD DE LA FAP

1.1. 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 el 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. La revisión de seguridad no incluye el paracaídas principal ni sus componentes. El equipo también será examinado, controlando que no haya un desgaste anormal y/o modificaciones no autorizadas o no aprobadas.
- (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.
- (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 o el Director de la Competencia.
- (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.
- (8) Los concursantes pueden usar instrumentos de apoyo, de conformidad con las RAAC y estas Reglas.
- (9) El competidor es único y exclusivamente responsable por el mantenimiento de la aeronavegabilidad de su sistema de paracaídas y sus sistemas de ayuda.

CAPÍTULO 2 - DEFINICIONES Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

PAI /AIW: Peso adicional individual que puede llevar un competidor como está determinado en el cuadro del Anexo E.

Cuerpo /Body: La estructura anatómica de una persona, incluyendo la ropa y el calzado.

Velamen Caído (VC) /Canopy Down CD: Es la situación, en el Evento de Velocidad cuando el velamen de un competidor toma contacto superficial antes que el competidor detenga el reloj al romper con su cuerpo el haz del sensor de la Puerta 5. El pilotín no se considera parte del velamen.

Curso Cerrado /Closed Course: Si por cualquier razón el Jefe de Jueces o el Controlador FAI decidieran clausurar el circuito, una lata de humo naranja y/o cualquier otro indicador adecuado serán colocados al comienzo del circuito o en otro lugar apropiado. El tipo de indicador y su ubicación serán descriptos en la reunión de competidores antes de comenzar el evento.

Problema de Control: Es una condición en el paracaídas que hace imposible intentar un acercamiento seguro al circuito.

Circuito /Course: El circuito trazado que los competidores deben recorrer, que está formado por puertas y marcas de líneas laterales en concordancia con los detalles del Anexo A, B, C y D. Las líneas laterales forman parte del circuito.

Marcador del Circuito /Course marker: Objetos que marcan e indican los límites del circuito como lo indica el Anexo A.

Director Técnico del Circuito: Una persona nombrada por el Organizador y aceptado por el Colegio de Jueces FAP para ese puesto. El Director Técnico del Circuito es responsable por el planeamiento, armado y mantenimiento de los circuitos, antes y durante la competencia.

Resultado Básico (RB) /Default Result) (DR): El Resultado mínimo en todos los eventos es de 3 puntos.

Aterrizaje Caído /Down-Landing: Es el aterrizaje donde el contacto con la superficie se hace con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.

PN /DWIPE: Es el peso normal que incluye vestimenta, calzado, equipo del paracaídas y todo el equipo que se usa en el salto excluyendo el peso agregado (ver 5.3 "Equipamiento y Pesos").

Puerta de Entrada /Entry Gate) (P1) (ver puerta): La primera puerta del circuito. En Freestyle, la superficie del agua es la entrada al circuito.

Puerta de Salida /Exit Gate) (P5): (ver puerta) La última puerta del circuito.

Puerta /Gate: Son los dos marcadores del circuito o sensores electrónicos separados lateralmente por una distancia variable como se especifica en el Anexo A.

Barrilete /Kited: Cuando el Competidor mantiene el velamen (excluyendo el pilotín) volando sin que el velamen toque superficie alguna.

Aterrizaje /Landing: El aterrizaje comienza con el contacto de cualquier parte del cuerpo del competidor con la superficie de la tierra, excluyendo el contacto del arrastre en el agua y termina con la detención completa.

Zona de Aterrizaje: En el evento de Precisión, las zonas de aterrizaje marcadas como Z1 a Z10 y CZ, son áreas definidas dentro de los límites del circuito con puntajes asignados que están especificados en el Anexo D.

Golpe en un Marcador /Marker Strike: En todos los eventos, cualquier parte del cuerpo del competidor o su equipo, hacen contacto con un marcador del circuito, sensor, transmisor o cualquier aparato fijo de juzgamiento, causando que éste deje de funcionar o que necesite una reparación de cualquier tipo, como lo determine el Jefe de Jueces.

Resultado Mínimo (MR): En todos los eventos el puntaje mínimo es de cero puntos.

Entrada Errada / Missed Entry (ME): No ha puntuado la P1 (G1) por cualquier razón o, en el Evento de Freestyle, no toca el agua.

Salida Errada /Missed Exit (MX): No ha puntuado la puerta de salida por cualquier razón.

No hay arrastre en el agua /No wáter drag: No está mostrando claramente el contacto con el agua con cualquier parte del cuerpo.

Aterrizaje Fuera del Circuito /Off course landing: Es una situación donde una parte del cuerpo del Competidor hace contacto con la superficie por fuera del circuito y que no mantiene simultáneamente un contacto con la superficie dentro de los límites del circuito.

POP: Es el Período Oficial de Práctica.

Volando por Fuera /Out flying (OF): Cuando ninguna parte del cuerpo del competidor permanece dentro del circuito y no ocurre ningún contacto con la superficie.

Equipo de Paracaídas: Para los cálculos del peso descrito en 5.3.3, el equipo de paracaídas consiste en el sistema del paracaídas (arnés completo) y el casco.

Tarjeta Roja / Red Card (RC): Es una penalidad impuesta por personas autorizadas durante la competencia, por acciones o vuelos que son declarados inseguros o por comportamiento antideportivo como se describe en estas reglas en el Código Deportivo Sección General.

Resultado: El puntaje de una evaluación, después que se ha aplicado el procedimiento de cálculo en párrafo 6.8 o los puntos que resulten de los Puntos Básicos o el Resultado Mínimo.

Área de Seguridad /Safety Zone: Son las áreas fuera del circuito como están especificadas en el Anexo A5.

Puntaje /Score: La evaluación de los Jueces a la performance de un competidor mientras vuela por el circuito; p. ej.: tiempo en segundos para Velocidad, distancia en metros para Distancia, puntos en la Zona de Precisión, puntos en Freestyle. El puntaje mínimo es Cero (0).

Puerta Puntuable / Scoring a gate: Una Puerta otorga puntos cuando cualquier parte del cuerpo del competidor rompe el plano imaginario entre los marcadores del circuito que forman la puerta o cortan el haz del sensor electrónico de la puerta.

Puntuando una Puerta de Agua: Mostrar claramente un contacto ininterrumpido con la superficie

realizando un arrastre de agua con cualquier parte del cuerpo, cuando se pasa a través de la línea imaginaria que corre entre el borde principal (del frente) del marcador de una puerta de agua.

Aterrizaje Parado / Stand Up Landing (UP): Es un aterrizaje donde ninguna parte del cuerpo toma contacto con la superficie de la tierra salvo los pies.

Contacto con la Superficie: El punto en el cual cualquier parte del cuerpo del competidor toma contacto con cualquier parte de la superficie incluyendo estructuras naturales o realizadas por el hombre y materiales.

Extensión Vertical (VE): Cuando un competidor pasa entre, pero por encima de los marcadores del curso que forman una puerta y por lo tanto la puerta no recibe puntos. Extensión Vertical aplica a las puertas como se especifica en las reglas de los párrafos 6.1 a 6.7.

RV / VR: Revisión de video.

PRV / VRP: Panel de Revisión de Video.

Puertas de Agua / Water gates (P1-P4): Son las puertas ubicadas en la porción de agua del circuito.

Arrastre de agua / Water Drag: Contacto con la superficie, realizado mediante un arrastre con cualquier parte del cuerpo sobre o a lo largo de la porción de agua del circuito.

Aterrizaje en el Agua / Water landing (WL): Es un aterrizaje en la porción de agua del circuito. Para el evento de Freestyle, un aterrizaje será considerado como un aterrizaje de agua a menos que el competidor se detenga completamente fuera del agua.

Tarjeta Amarilla / Yellow Card (YC): Una penalidad, generalmente reconocida como una advertencia, emitida por personas autorizadas durante la competencia por acciones o vuelo que son considerados inseguros o por comportamiento antideportivo como se describe en estas reglas y en el Código Deportivo: Sección General. Una tarjeta amarilla puede, pero no es requisito, que sea otorgada antes de una tarjeta roja. Dos tarjetas amarillas emitidas durante una misma competencia son equivalentes y tendrán el mismo resultado que una tarjeta roja.

CAPÍTULO 3 – REGLAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETENCIA

3.1. Objetivos de la Competencia

- (1) Determinar los Campeones de pilotaje de velámenes.
- (2) Promover la seguridad y desarrollar el entrenamiento de pilotaje de velámenes y la competencia.
- (3) Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas deportivos, jueces y el personal de apoyo de todo el país.
- (4) Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencia, conocimiento e información.
- (5) Mejorar los métodos de juzgamiento y sus prácticas.

3.2. Composición de las Delegaciones

Cada delegación puede estar compuesta por:

- (1) Un Jefe de Equipo
- (2) Un máximo de 8 Competidores. No hay distinción de sexos.

3.3. Composición de un Equipo de Pilotaje de Velámenes

- (1) Un Equipo estará compuesto por tres competidores.
- (2) Para delegaciones con solo tres competidores registrados, los competidores formarán automáticamente un equipo en el momento que se registran a menos que el Jefe de equipo no esté de acuerdo.
- (3) Para delegaciones con más de tres competidores registrados, El Jefe de Equipo determinará la composición de los equipos. Esto debe hacerse antes que se complete el orden de salida en la reunión inicial de competidores.

3.4. Programa de los Eventos

- (1) La competencia constará de tres rondas en cada uno de los eventos de Velocidad, Distancia y Precisión, como se describe en §4.

- (2) El organizador debe especificar en su solicitud el tipo de los eventos incluidos y en el caso de Velocidad en circuito Curvo la dirección del giro (izquierda o derecha)
- (3) La cantidad mínima de rondas necesarias para que un evento sea válido será de una ronda. Una competencia válida requiere de un evento válido en cualquiera de Velocidad, Distancia o Precisión.
- (4) Freestyle será ofrecido como un evento en sí mismo.
- (5) La competencia se realizará en un máximo de 4 días.
- (6) Durante la competencia, ningún competidor podrá realizar saltos que no sean de competencia.

CAPÍTULO 4 – DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA

4.1. Formato Estándar de los Eventos de Competencia

- (1) Velocidad Curva 70m: Volar un paracaídas lo más rápido posible a través de la P1 hasta la P5 mientras se mantiene dentro de los límites del diseño del circuito curvo. Ver §6.1 y §6.2 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- (2) Distancia con Arrastre 50m: Volar el paracaídas lo más lejos posible desde la puerta de entrada arrastrando en el agua en o antes de P1, volando a través de P1 y P5 (50m), y aterrizando dentro de los límites del circuito. Ver §6.1 y §6.5 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- (3) Precisión: Volar un paracaídas a través de la puerta P1, realizar un arrastre de agua en la mayor cantidad posible de puertas de agua y seguir hasta aterrizar exactamente dentro de una zona de aterrizaje. Ver §6.1 y §6.7 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.

4.2. Formato alternativo de los Eventos de Competencia

- (1) Si se eligen formatos alternativos, deben estar incluidos en la propuesta. Pueden ser ofrecidos como reemplazos de una o más rondas del formato estándar de Arrastre de Distancia o Velocidad Curva como se describe en §4.1 manteniendo el número de rondas y eventos o como un adicional al formato de competencia estándar (ej. Freestyle).
- (2) Distancia de Arrastre 50 m:
Volar el paracaídas lo más rápido posible, arrastrando en el agua en o antes de P1, y continuar a través de la P1 y P5 en el circuito recto. Ver 6.1 y 6.3 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- (3) Velocidad Máxima en 50m:
Volar un paracaídas lo más rápido posible a través de las P1 a la P5 en el circuito recto. Ver §6.1 y §6.4 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- (4) Distancia Máxima:
Volar un paracaídas lo más lejos posible desde la puerta de entrada volándolo a través de la P1 y aterrizando dentro de los límites del circuito. Ver §6.1 y §6.6 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.

CAPÍTULO 5 – REGLAS GENERALES

5.1. Condiciones del Viento e Indicadores

- (1) La velocidad máxima del viento permitida, medida por un anemómetro, es de 7 m/s en cualquier dirección del circuito excepto para Precisión donde es de 5 m/s en cualquier dirección.
- (2) Deberá haber un sistema de medición anemométrica del viento, ubicado de acuerdo con la Sección 5, párrafo 4.3.5 que será controlado en intervalos de 10 minutos. Si el viento excede los 5 m/s, se deberá monitorear constantemente hasta que el viento permanezca por debajo de los 5 m/s por lo menos por 5 minutos. En Zona de Precisión, si el viento excede los 3 m/s será monitoreado constantemente hasta que el viento haya permanecido por debajo de los 3 m/s por lo menos por 5 minutos.

- (3) Una manga, que sea capaz de responder a vientos de por lo menos 2 m/s será colocada dentro de los 50 metros del circuito.
- (4) Un indicador de la dirección del viento (*streamer*) capaz de responder a vientos de menos de 2 m/s será montado en un poste dentro de los 20 metros de la P1.
- (5) El Jefe de Jueces decidirá las posiciones de la manga y de los indicadores de la dirección del viento, asegurándose que ambos sean totalmente visibles para los competidores que se aproximan al circuito. Esta decisión no puede ser protestada.

5.2. Altura mínima de Salida en Una Pasada será de:

- (1) 1 200 metros SNT con 1 o 2 competidores
- (2) 1 500 metros SNT con 3 o 4 competidores
- (3) 1 750 metros SNS con 5 o 6 competidores

5.3. Equipamiento y Pesos

- (1) Todos los competidores deberán usar un casco rígido para proteger su cabeza.
- (2) Un equipo de protección debe ser utilizado y es enfáticamente recomendado. Este será de un tipo determinado que no interfiera con el equipo del paracaídas del competidor o que comprometa la seguridad, como lo determine el Juez de Evento.
- (3) El peso normal del competidor, en el momento del control llevado a cabo por el Juez de Evento, es calculado y asentado. Este peso es la base que define la cantidad máxima de peso adicional permitido en concordancia con la lista del Anexo E.
- (4) Será permitida una diferencia de un kilo por encima del peso original base medido en §5.3 (3). Esta diferencia está permitida para cubrir discrepancias entre distintas balanzas usadas o que un competidor esté mojado si se lo pesa después del salto.
- (5) Cualquier componente de peso adicional debe tener un sistema de liberación rápida con una sola manija. La manija de desprendimiento debe tener libre acceso y estar ubicada en la parte del frente del torso del competidor. Además, debe estar hecha de modo tal que permita en caso de una emergencia, ser operada rápidamente por una persona de rescate. No debe soltarse por sí misma y debe ser aceptada por Juez de Evento.
- (6) Debe ser provista una balanza capaz de indicar el peso en incrementos de 1/10 kilogramos. Una segunda balanza idéntica debe estar disponible para uso del Juez de Evento.
- (7) El Controlador FAI determinará aleatoriamente el control de peso de los competidores antes y durante la competencia.

5.4. Período Oficial de Práctica

- (1) El Período Oficial de Práctica es el período que comprende los 2 días anteriores a la fecha oficial de inicio de la competencia. Las fechas y otros detalles de este deben estar incluidos en los Boletines Oficiales de Información.
- (2) El Organizador debe dar a los competidores la posibilidad de hacer saltos de práctica en todos los circuitos del evento durante el Período Oficial de Práctica. La agenda y los detalles de los distintos eventos de los circuitos deben ser consensuados por el Jefe de Jueces y el Director del Evento y ser anunciados al inicio de cada día para que los competidores y los jueces puedan aprovechar el periodo del entrenamiento.
- (3) Durante los Saltos Oficiales de Entrenamiento, todos los competidores deben hacer por lo menos un (1) salto de entrenamiento en el circuito. Es responsabilidad del competidor el cumplimiento de esta regla para poder competir. Por una razón fundada, esta regla puede ser cancelada con el acuerdo mutuo del Controlador FAP, el Jefe de Jueces y el Jurado.
- (4) Durante el Período Oficial de Práctica y antes de iniciarse la competencia, el Jefe de Jueces conducirá una práctica sobre el cierre del circuito. La hora de esta práctica debe anunciarse con el suficiente tiempo para que los oficiales y competidores puedan asistir. Esta debe ser una práctica completa y es obligatoria para todos los Jueces y Oficiales incluyendo el uso de humo, el personal del servicio

médico de emergencia y la simulación de la llamada a una ambulancia. El Controlador FAP debe aprobar el sistema que fue puesto en práctica y enviar un informe de los resultados al Jurado antes de la iniciación de la competencia.

5.5. Orden de los Saltos y la Asignación de la Salida

- (1) El orden de los saltos para la primera ronda será determinado por los resultados del último Campeonato Nacional. Los participantes estarán agrupados en orden inversa de posiciones y saltarán al final de la ronda.
- (2) Para aquellos Competidores Individuales que no compitieron en el último Campeonato Nacional, su orden de salto será determinado por sorteo realizado por el Jefe de Jueces, serán ubicados en los diferentes embarques y saltarán al principio de la ronda.
- (3) Una persona designada por el Director del Evento supervisará y registrará el orden de salida asignado en cada pasada como fuera determinado por los competidores.
- (4) Si los competidores no notifican al Jefe de Jueces de cualquier cambio en el orden de salida asignado, antes de los 15 minutos previos a la llamada de embarque, recibirán el Puntaje Mínimo.
- (5) El orden de las pasadas de salida será rotado un 20%, redondeado hacia abajo, con el comienzo de una nueva ronda, en cualquier evento, al día siguiente. La rotación será realizada sacando el primer 20% del orden de salto y colocándolos al final del orden de salto. El Director del Evento puede también usar el mismo procedimiento para rotar el orden de salida en las pasadas cuando comienza un diferente evento en el mismo día.
- (6) El Director del Evento puede hacer uso de un orden inverso de salto actualizado para cualquier ronda en cualquier evento si el tiempo lo permite.
- (7) Si el Director del Evento y el Jefe de Jueces están de acuerdo, un evento puede comenzar antes de que termine otro. Este evento incompleto puede ser completado más tarde en la competencia. Ningún evento tiene prioridad sobre otro evento.
- (8) Si hubiera una opción de la colocación de una doble entrada al circuito, una que permita la navegación del circuito en más de una dirección, la opción puede ser seleccionada para una ronda completa solamente. La configuración del circuito debe permanecer como fuera descripta en la postulación.

5.6. Violación a las Reglas de Seguridad

- (1) Los competidores deben retirarse del circuito inmediatamente después del aterrizaje. Si un competidor no cumple con esta regla y consecuentemente crea un peligro para otro competidor, el Jefe de Jueces le puede sacar una tarjeta amarilla, salvo que las circunstancias estén fuera del control del competidor, como lo determine el Juez de Evento.
- (2) El Jefe de Jueces o el Juez de Evento pueden sacar una tarjeta amarilla a un competidor por violación a las reglas de seguridad. Serán sacadas, en general, por acciones peligrosas, insuficiente control del velamen o manejo errático del velamen.
- (3) Una segunda tarjeta amarilla es equivalente a una tarjeta roja como se indica en §5.6 (5).
- (4) El Jefe de Jueces y el Controlador FAI, juntos y de mutuo acuerdo, pueden emitir una tarjeta roja antes de sacar una tarjeta amarilla por cualquier acción que represente un peligro inmediato y riesgo a la seguridad del competidor u otros en el suelo. Ejemplo de estas acciones pueden ser, pero no están limitadas a aproximaciones bajas sobre la gente o volar el velamen de forma descontrolada hacia cualquier persona u objetos dentro o fuera del circuito.
- (5) La emisión de una tarjeta roja resultará en la descalificación del competidor lo que impide su participación en la competencia, incluyendo el quite de los resultados ya obtenidos por él durante la competencia. Será marcado como “descalificado” y se anotará en la clasificación por debajo de todos los otros competidores.

5.7. Temas de Seguridad

- (1) El Jefe de Jueces o el Controlador FAI pueden suspender la competencia en cualquier momento si el viento o las condiciones climáticas presentan un riesgo para la seguridad de los competidores aun cuando las condiciones del viento estén dentro de los límites. Entonces el Director del Evento debe notificar al piloto para que este suspenda el lanzamiento de competidores.
- (2) El piloto de la aeronave indicará a los competidores cuando pueden saltar. A todos los competidores se les explicará, en la reunión previa al evento, las señales específicas a utilizar para la salida y para el apunte.
- (3) El Director del Evento informará a los competidores, a través del piloto, si una orden de salida o altura de salida son cambiadas o si el lanzamiento de los competidores debe ser suspendida. El Director del Evento debe informar al Jefe de Jueces de cualquiera de estos cambios o la suspensión de saltos.
- (4) Los competidores deben entrar al circuito en el mismo orden de salida del avión.
- (5) Debe haber suficiente distancia en el tiempo de salida de los competidores que permita una separación segura para el juzgamiento y mantenimiento del circuito. Sin embargo, si no es posible entrar en el circuito en el orden de salida del avión debido a circunstancias fuera del control del competidor, el competidor puede entrar en el circuito (siempre y cuando no interfiera con otros competidores), y recibir el puntaje determinado por los Jueces. De otro modo se aplicará el punto §5.5 (4)
- (6) Durante todos los eventos, una persona nombrada por el Jefe de Jueces, estará equipada con un aparato que emita un sonido fuerte para avisar al personal de la competencia cuando los competidores están en aproximación, con las siguientes señales:
 - (a) Tres señales cortas indicando que el próximo competidor ha salido de la aeronave.
 - (b) Una señal larga, cuando cada competidor inicie el giro hacia la aproximación final. En este momento el personal de la competencia debe despejar el circuito y tomar sus posiciones a lo largo del circuito.

5.8. Problemas de Control del Equipamiento

- (1) Un competidor que experimente un problema de control o una mal función que requiera el uso del paracaídas de reserva, no debe volar sobre el circuito y debe utilizar una zona alternativa segura para su aterrizaje.
- (2) Un competidor que experimente una mal función del paracaídas principal que le cree un problema de control que no requiere la activación del paracaídas de reserva, no debe aterrizar en el circuito.
- (3) Una persona calificada, nombrada por el Jefe de Jueces, llevará a cabo una inspección inmediata del equipo en cuanto el competidor haya aterrizado, para confirmar que el competidor si sufrió una mal función y que ésta no fue creada por el competidor mismo (por ej.: error de plegado). El competidor no debe modificar la condición del velamen o del equipo antes de la inspección.

5.9. Resaltos Relacionados con Problemas del Equipamiento

- (1) Si un competidor experimenta un problema de control o una mal función, no creada por el mismo, se le garantizará un resalto durante la competencia, de otro modo se aplicará el puntaje real del salto en cuestión.

5.10. Resaltos Relacionados con Condiciones Climáticas

- (1) Si el viento excede el límite máximo en cualquier momento durante el período posterior a que el competidor inicie el giro para la aproximación final y termina con el aterrizaje del competidor, se aplicará lo siguiente:
 - (a) No se dará puntaje para Distancia ni para la Velocidad y el competidor realizará un resalto.
 - (b) En la Zona de Precisión y Freestyle, el competidor debe aceptar el puntaje alcanzado dentro de los 10 segundos en los que el recibió esta información, de otro modo deberá realizar un resalto para esta ronda.

- (c) Si el viento excede los 5 m/s, en Velocidad y Distancia o 3 m/s para Zona de Precisión y un cambio de la dirección del viento de más de 90 grados dentro de los 2 segundos (cuando se registra automáticamente), al competidor que aterrice dentro de los 30 segundos después del cambio del viento, el Jefe de Jueces le ofrecerá un resalto. La decisión del competidor de aceptar el resalto debe ser tomada dentro de los 10 segundos a partir del momento en que se le avisó de esta opción; de otro modo el puntaje recibido se considerará aceptado y éste se anotará.
- (2) Si un competidor experimenta condiciones climáticas adversas, confirmadas por el Jefe de Jueces, al competidor se le ofrecerá un resalto. La decisión del competidor de aceptar el resalto debe ser tomada dentro de los 10 segundos a partir del momento en que se le avisó de esta opción; de otro modo el puntaje recibido se considerará aceptado y ésta será anotado.

5.11. Resaltos Relacionados con Interferencia Externa

- (1) Al competidor que sufra una interferencia, en el suelo o en el aire, provocada por otros competidores, paracaidistas u objetos temporarios, se le puede ofrecer un resalto a decisión del Jefe de Jueces.
- (2) A cualquier competidor que sufra una interferencia como resultado de otro competidor que no libere el circuito, se le ofrecerá un resalto si el Jefe de Jueces así lo decide.
- (3) Si dos competidores se aproximan y/o entran muy juntos en el circuito, y en el proceso crean interferencia ente ellos, un resalto puede ser ofrecido a uno, a los dos o a ningún competidor, con la sola decisión del Jefe de Jueces.
- (4) La decisión del competidor para el resalto debe hacerse dentro de los 10 segundos en los que fue avisado de esta oferta, de lo contrario el puntaje para ese salto se considera automáticamente aceptado y registrado.

5.12. Resaltos Relacionados con Factores Técnicos

- (1) Si una mal función del sistema electrónico de tiempo y el del puntaje en el evento de Velocidad no permite calificarlos, se otorgará un resalto a los competidores afectados.
- (2) Si un marcador del circuito o cualquier equipo técnico de puntuación ha sido declarado fuera de servicio y no puede ser reparado antes que el siguiente competidor vuele el circuito, el/los siguiente/s competidor/es serán beneficiados con un resalto sólo si el marcador dañado afecta en forma adversa el proceso de puntaje para un competidor como lo determine el Jefe de Jueces.
- (3) En el caso que el circuito esté cerrado, los competidores no están autorizados a entrar o navegar el circuito.
- (4) Si no fuera seguro mantenerse fuera del circuito y/o un área alternativa de aterrizaje no estuviera disponible, el competidor puede realizar un aterrizaje normal no-agresivo en el circuito.
- (5) Al competidor que cumpla con el punto anterior, le será garantizado un resalto a decisión del Jefe de Jueces, de otro modo se aplicará el Puntaje Mínimo para ese salto.

5.13. Procedimientos para los Resaltos

- (1) Todo competidor al que se le otorgue un resalto debe recibir el Formulario de Resalto de manos del Jefe de Jueces para entregarlo al Director del Evento.
- (2) El competidor debe realizar el resalto lo antes posible como fuera determinado por el Director del Evento quién informará al Jefe de Jueces, con anterioridad al llamado de los 15 minutos para embarque, en qué tanda y en qué orden de salida será realizado el resalto.

CAPÍTULO 6 – PUNTAJES

6.1. Puntaje en todos los Eventos

- (1) Si no estuviera especificado, el punto §6.1 se aplica para todos los eventos.
- (2) Puntuando en la P1 en todos los eventos recibirá por lo menos el Puntaje Básico, a menos que haya una descalificación.

- (3) Excepto en el caso de no puntuar en la P1 o descalificación, si vuela por fuera del circuito, golpea un marcador, aterriza fuera del circuito, velamen en el suelo, extensión vertical, o no hubo arrastre en el agua, se aplicará en el salto una pena después que se ha puntuado en la P1, el resultado para ese salto será de Resultado Básico.
- (4) Un Resultado Mínimo se aplica a un salto en las siguientes situaciones:
- (5) Una entrada errada, no importa donde aterrice el competidor.
 - (a) La no utilización de un casco protector mientras se vuela el circuito de la competencia.
 - (b) Si no se avisa de un cambio en el orden de salto o creando una interferencia, como se determine por el Jefe de Jueces (ver el párrafo §5.5 (6)).
 - (c) Si se excede en el Peso Permitido según el Anexo E.

6.2. Puntaje para Velocidad Curva de 70 metros

- (1) El competidor debe interrumpir los haces de los sensores con una parte o partes del cuerpo en la P1 para comenzar y en P5 para que el tiempo se detenga, y por lo menos, una parte del cuerpo del competidor debe permanecer dentro de los límites del Circuito Curvo de Velocidad desde la P1 hasta la P5. Volando por fuera y en extensión vertical se aplicarán desde la P2 hasta la P5 y un aterrizaje fuera del curso se aplica después que la P1 ha sido puntuado, pero antes que se haya puntuado en la P5.
- (2) El contacto del competidor con la superficie, dentro de los límites del circuito, está permitido siempre y cuando el competidor mantenga su velamen volando (*kitting*) para que no incurra en paracaídas abajo antes que anote en la P5 con alguna parte del cuerpo. Si se da una situación de paracaídas abajo después de la P5 no se afecta el puntaje conseguido.
- (3) El puntaje para el salto de un competidor es el tiempo que le lleva volar el circuito, medido en milésima de segundo. (1/1000 seg.)

6.3. Puntaje para Velocidad con arrastre de 50 metros

- (1) El competidor debe hacer el arrastre de agua en algún punto antes o en la P1, de otro modo no se aplicará el arrastre en el agua.
- (2) Con excepción de vuelo fuera del circuito, se aplica el §6.1.

6.4. Puntaje para Velocidad Máxima 50 metros

- (1) Con excepción de Vuelo fuera del Circuito o no arrastre en el agua, se aplica §6.1.

6.5. Puntaje para Distancia con arrastre 50 metros

- (1) El competidor debe hacer un arrastre en el agua en algún punto antes o en la P1, de otro modo no se aplica el arrastre de agua.
- (2) Se permite tocar el agua dentro del circuito.
- (3) Se aplica el Aterrizaje fuera del Curso. Se aplicará extensión Vertical en la P5 a los 50 metros.
- (4) El aterrizaje del competidor debe comenzar y llegar a la detención completa dentro de los límites del circuito. Se aplicará aterrizaje fuera de circuito si el contacto con la superficie ocurre fuera del circuito y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del circuito al mismo tiempo.
- (5) El puntaje de un competidor para un aterrizaje según §6.5 (4) será:
- (6) 35 metros si aterriza entre la P1 y P5 o el contacto con la superficie se hizo en la parte de tierra del curso antes de la P5.
- (7) 50 metros si el aterrizaje es en la P5.
- (8) La distancia medida para el aterrizaje después de los 50 metros al punto del circuito que ha sido tocado durante el aterrizaje más cercano a la P1, medido en metros con dos decimales.

6.6. Puntaje para Distancia Máxima

- (1) Está permitido tocar el agua antes y dentro del circuito, pero esto no es un requisito.

- (2) Después de puntuar en la P1, el aterrizaje del competidor debe comenzar y terminar con una detención completa dentro de los límites del circuito. El aterrizaje fuera de circuito se aplica si el contacto con la superficie ocurre fuera del circuito y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del circuito al mismo tiempo.
- (3) El puntaje de un competidor para un aterrizaje según 6.6 (2) será:
 - (a) 35 metros si aterriza entre las P1 y P5 o el contacto con la superficie se hizo en la parte de tierra del circuito antes de la P5.
 - (b) 50 metros si el aterrizaje es en la P5.
 - (c) La distancia medida para el aterrizaje después de los 50 metros al punto del circuito que ha sido tocado durante el aterrizaje más cercano a la P1, medido en metros con dos decimales.

6.7. Puntaje para Precisión

- (1) El aterrizaje del competidor debe comenzar y llegar a la detención completa dentro de los límites del circuito. Se aplicará aterrizaje fuera de circuito si el contacto con la superficie ocurre fuera del circuito y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del circuito al mismo tiempo.
- (2) Un competidor debe haber ganado puntos por una Puerta de Arrastre de Agua por lo menos en una Puerta de Agua para que pueda hacerse acreedor de puntos en la zona de aterrizaje. Se ganarán puntos por cada una de las Puertas de Arrastre de Agua. Los valores de los puntajes para las Puertas de Agua se encuentran en el Anexo F.
- (3) Un competidor debe ganar puntos en la zona de aterrizaje en por lo menos una de las zonas de aterrizaje para que pueda recibir puntos en la Puerta de Arrastre de Agua. El aterrizaje en el agua después de marcar puntos en la P1 le otorgarán el puntaje Básico. Los valores de los puntos de la Zona de Aterrizaje están en el Anexo F. El competidor recibirá el puntaje de la zona con el menor puntaje de todos los que ha tocado durante su aterrizaje.
- (4) El puntaje de un competidor para una ronda en la Zona de Precisión es la suma de los puntos de las Puertas de Agua y de la Zona de Aterrizaje menos 10 puntos deducidos si no aterriza de pie.

6.8. Cálculo de los puntos

El cálculo para transformar las calificaciones en puntos para cada ronda es el siguiente:

- (1) A los competidores se los posiciona en cada ronda de cada evento de acuerdo con el puntaje otorgado para esa ronda (Distancia y Precisión, el puntaje más alto primero y en Velocidad el puntaje más bajo primero).
- (2) Distancia y Precisión: Se asigna con 100% al competidor posicionado primero en cada ronda expresados como 100 puntos. El resto de los puntajes de los competidores de esa ronda son calculados como el porcentaje del resultado del competidor posicionado primero –expresado en puntos, calculados con tres decimales sin aplicar redondeos.
- (3) Velocidad: cada tiempo registrado en segundos se eleva a una potencia de 1.333, calculado y mostrado con tres decimales sin aplicar redondeos. El puntaje calculado resultante del competidor posicionado primero en cada ronda se determina como el 100%, expresado como 100 puntos. Los puntajes para el resto de los competidores de esa ronda se calculan con el porcentaje inverso del resultado del puntaje del competidor posicionado primero, expresado en puntos y calculados con tres decimales sin aplicar redondeos.

CAPÍTULO 7 – JUZGAMIENTO

7.1. Conferencia de Jueces

- (1) El Jefe de Jueces organizará la conferencia de jueces previa al comienzo de la competencia. Todos los Jueces deben estar presentes en esta conferencia.
- (2) Todos los miembros del Panel de Jueces deben ser Jueces FAP de Pilotaje de Velámenes.

- (3) Los Jueces en Entrenamiento pueden ser utilizados en el Panel de Jueces siempre y cuando estén bajo la directa supervisión del Juez del Evento o del Jefe de Jueces en Entrenamiento y deben haber estado presentes en la Conferencia de Jueces.
- (4) El Organizador debe proveer y designar 4 personas adicionales para asistir a los jueces durante toda la competencia. Las 4 personas deben ser aprobadas con anterioridad por el Jefe de Jueces y deben ser Jueces Nacionales no estén calificados para PV o al menos demostrar un aceptable conocimiento de las reglas.
- (5) Cada performance deberá ser evaluada por al menos por 3 miembros del Panel de Jueces.
- (6) Por decisión del Jefe de Jueces, los saltos de práctica pueden ser juzgados. El período de tiempo durante el cual los eventos serán juzgados durante el Período Oficial de Práctica será anunciado por el Jefe de Jueces.
- (7) Los Jueces serán colocados estratégicamente a lo largo del circuito en concordancia con las necesidades específicas del evento y con el equipo técnico en uso específico para ese evento específico como lo determinará el Jefe de Jueces.
- (8) En todos los eventos, los puntajes serán indicados por los jueces designados, con las respectivas señales o métodos determinados por el Juez del Evento.
- (9) Cuando no se logren puntajes en las puertas esto será indicado por los jueces asignados, con la señal correspondiente.
- (10) Los puntajes de los aterrizajes en la Zona de Precisión, incluyendo Aterrizaje de Pie y Distancia de Arrastre son indicadas y anotadas en planillas distintas y por dos personas distintas. Estos puntajes serán transmitidos al procesador de cómputos o como haya determinado el Jefe de Jueces.
- (11) Los Jueces deben anotar cualquier violación de una regla por parte de un competidor cualquiera sea la razón (Ejemplo: Volar Fuera del Curso, Fuera de Circuito, cambios en el orden de salida, interferencia, problemas de control, etc.), así como también la necesidad de Revisión de Video,
- (12) Todos los Jueces deben estar atentos a los vuelos imprudentes de los competidores. Si un Juez presencia algo que piensa que es un acto peligroso, debe informar al Jefe de Jueces para que saque Tarjeta Amarilla o Tarjeta Roja, si esta fuera su decisión.

CAPÍTULO 8 – CAMARAS DE VIDEO

8.1. Uso del Sistema de las Cámaras de Video

- (1) En cada evento, debe haber una instalación de un sistema de cámaras de video, que sea capaz de poder reproducir en cámara lenta. Este sistema debe guardar todas las imágenes en un disco duro. Las imágenes de cualquiera de las cámaras deben estar sincronizadas y deben permitir acceso instantáneo.
- (2) Un Sistema Cámaras de Video o sistema electrónico será usado como una herramienta adicional para verificar los puntajes según lo determine el Jefe de Jueces, en cualquier evento.
- (3) La ubicación de las cámaras deberá estar relacionada a cada evento para la supervisión del circuito y para los requisitos específicos de cada evento para las puertas, entradas al circuito y las zonas de aterrizaje. La ubicación de las cámaras no puede ser protestada.
- (4) Si el Jefe de Jueces decide que la instalación del video en el circuito permite que el juzgamiento se pueda hacer por video en todas las partes del circuito, los principios de evaluación mínimo (ver §7.1 (4) se aplica para el juzgamiento por video.

8.2. Revisión de un Video

- (1) Por solicitud de un miembro del panel de juzgamiento y si un pedido de Revisión de Video (RV) ha sido anotado en la hoja de juzgamiento, el Juez de Evento ordenará una revisión del salto en cuestión lo antes posible.
- (2) La solicitud de una Revisión de Video será anotada en el Formulario de Revisión de Video, la que deberá ser entregada al Juez de Evento para que inicie el procedimiento de Revisión de Video.

- (3) El Panel de Revisión de Video estará compuesto por el Jefe de Jueces y, si fuera posible, el miembro del panel que solicitó la revisión y/u otro juez.
- (4) El ciclo de Revisión de Video comprende de hasta de tres revisiones de la/s parte/s del salto en cuestión. Se puede utilizar la cámara lenta después de la primera revisión.
- (5) En cualquier momento durante el proceso de revisión y sin que haya una discusión, los jueces pueden entregar su decisión utilizando el siguiente procedimiento:
- (6) Confirmación del puntaje de la hoja de cómputos original del juez
- (7) Determinar el resultado de la revisión del video utilizando un proceso de votación presenciado por el Jefe de Jueces: Cualquier decisión debe ser dada claramente con un SI o NO únicamente, (por ejemplo, con pulgares arriba o abajo cuando se da la orden o indicando con una "S" o una "N" en papel, etc.) sin la posibilidad de decisiones a medias u otras opciones más que un SI o NO.
- (8) El puntaje original anotado en una hoja de cómputos sólo puede cambiarse con la decisión unánime del Panel de Revisión de Video.
- (9) Una decisión mayoritaria del Panel de Revisión de Video deja el puntaje original sin cambios. Si por alguna razón, no hubo puntaje alguno anotado en la hoja de cómputo, entonces, el voto de la mayoría será utilizado como una decisión.
- (10) El Jefe de Jueces revisará la decisión del Panel de Revisión de Video, anotará el resultado en el formulario de Revisión de Video y ajustará el puntaje del competidor en la lista de cómputos y el listado de resultados, si fuera aplicable.
- (11) Los puntajes no serán finales hasta que los datos y/o los medios de grabación sean revisados, si fuera necesario. El Jefe de Jueces será el responsable de determinar cuál es el puntaje y la posición final del competidor.

8.3. Solicitud de revisión de *Video -Challenge*

- (1) Los competidores tienen derecho a solicitar una revisión de video en los eventos de distancia, velocidad curva y zona de precisión.
- (2) Los competidores sólo pueden solicitar revisión de puntajes juzgados de su propia performance.
- (3) Esta solicitud debe contener la puerta, zona o el indicador de la penalidad que se está solicitando.
- (4) No se aceptará ninguna solicitud en donde la puerta, la zona o el indicador de penalidad no estén cubiertos por una cámara oficial en funcionamiento cubierta en la sección 8.1. Si ya se hubiera realizado una revisión de video por la puerta, zona o indicador de penalidad solicitado por un juez antes que el puntaje oficial sea publicado, no puede ser solicitado por el competidor.
- (5) El importe para solicitar una revisión es de ARS 2 000.
- (6) El formulario de solicitud de revisión y el importe deben ser entregados al Jefe de Jueces dentro de la hora en que el puntaje relevante ha sido publicado.
- (7) La revisión de video de una solicitud se realizará de acuerdo con la sección 8.2 de Revisión de Video.
- (8) Al competidor se le dará la oportunidad de observar el/los video/s en cuestión después de que se ha completado la revisión.
- (9) Si durante el proceso de revisión, el video no puede ser rebobinado o es declarado no-juzgable, no se cambiará el puntaje, el monto entregado será devuelto al competidor y el competidor mantendrá el derecho de solicitar otra revisión durante la competencia.
- (10) Si el puntaje se mantiene después de la revisión, el puntaje no será cambiado, el monto de la revisión será retenida por el Jefe de Jueces y el competidor ya no tendrá derecho a solicitar otra revisión durante la competencia.
- (11) Si la revisión de video es favorable para el competidor, el puntaje publicado será cambiado en concordancia, el monto de la revisión será devuelto al competidor y el competidor retiene el derecho de solicitar revisión de otros videos durante la competencia.
- (12) Los competidores pueden pedir la revisión de varias partes del video de un salto por un solo monto de revisión.

- (13) Cada una de las revisiones se procesarán en el orden en el que fueron solicitadas por el competidor.
- (14) Después que la primera revisión fue adversa, las revisiones subsiguientes no serán revisadas, el puntaje publicado será cambiado por la revisión previa exitosa sino, de otro modo se aplicará §8.3(7)
- (15) Si todas las solicitudes fueron a favor, se aplicará §8.3(7)

CAPÍTULO 9 – DETERMINACIÓN DE LOS CAMPEONES

9.1. Campeones del Evento

- (1) **Campeón Individual del Evento:** En cada evento válido, Velocidad, Distancia o Precisión, el campeón de un evento es el competidor con el total más alto en puntos después de los puntos de todas las rondas completas.
- (2) **Campeón del Combinado:** Es el competidor con el total más alto de la suma de los puntos en los tres eventos válidos. Si hubiera menos de tres eventos válidos, no habrá un Campeón Combinado.
- (3) **Equipo Campeón Nacional Combinado:** Es el equipo que acumula la mayor suma de puntos usando los puntos combinados sumados de cada miembro del equipo, siempre y cuando haya tres eventos válidos. Si haya menos de tres eventos válidos, no habrá un Equipo Campeón Nacional Combinado.

9.2. Desempates

- (1) Si en un evento específico, dos o más competidores tienen el mismo total acumulado de puntos en los tres primeros lugares de un evento, se aplicará el siguiente procedimiento para quebrar el empate:
 - (a) Un salto de desempate en el evento específico.
 - (b) Si no se pudiera hacer un salto, primero el resultado más alto, luego el segundo resultado más alto y entonces el tercer resultado más alto en cualquiera de las rondas completas en este evento específico y así sucesivamente hasta que se quiebre el empate.
 - (c) Si el empate no puede quebrarse, los competidores ocuparán el mismo puesto.
- (2) Para el campeón combinado, si dos o más competidores tienen el mismo total acumulado de puntos en los primeros tres lugares en la General, el siguiente procedimiento se aplicará en el orden listado para quebrar el empate:
 - (a) Primero, el resultado más alto, luego el segundo resultado más alto, después el tercer resultado más alto en cualquiera de las rondas completas, y se continúa así hasta que se quiebre el empate.
 - (b) Si no se puede quebrar el empate el mejor puntaje de distancia individual en una ronda completa ocupará el puesto más alto.
 - (c) Si el empate no puede ser quebrado, los competidores ocuparán el mismo puesto.

9.3. Entrega de Medallas

- (1) **Campeón de Velocidad:** 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- (2) **Campeón de Distancia:** 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- (3) **Campeón de Zona de Precisión:** 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- (4) **Campeón Combinado:** 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- (5) **Equipo Campeón Nacional de Pilotaje de Velámenes:** 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.

ANEXO A: ESPECIFICACIONES GENERALES DEL CIRCUITO

- A.1 Todos los circuitos deben comenzar sobre un cuerpo de agua.
- A.2 Todos los circuitos deben tener 10 metros de ancho a lo largo de ellos.
- A.3 El cuerpo de agua debe tener un mínimo de 15 metros de ancho y por lo menos 65 metros de largo.
- A.4 Si fuera necesario, el cuerpo de agua debe contar con una zona de seguridad de por lo menos 20 metros antes de la P1. Sin embargo, si el lugar lo permite, se recomienda que el área de seguridad sea lo más amplia posible.
- A.4.1 El cuerpo de agua debe tener una profundidad mínima de 0.60 metros sobre el ancho mínimo desde el comienzo del pond a la P2.
- A.4.2 Los requisitos mínimos para la profundidad del pond comenzando en la P2 indicados en §A.4.1, pueden ir disminuyendo gradualmente hasta el final de la pond, siempre y cuando tenga una profundidad mínima de:
- 0.50 metros en la P3 a
 - 0.40 metros en la P4
- Las medidas del pond descritas más arriba también se aplican para Freestyle.
- A.4.3 Por razones de seguridad, el nivel del agua debe mantenerse lo suficientemente alto para permitir una transición suave desde el nivel del agua a la superficie del suelo alrededor de las zonas de salida del pond (máximo permitido 5 cm.).
- A.4.4 Si el agua es más profunda que 1.5 metros, se requiere de personal de rescate con equipo adecuado.
- A.5 Todos los circuitos deben contar con una zona de seguridad de 5 metros a lo largo de ambos lados y al final del circuito entre las líneas laterales y el área de espectadores, indicadas por mecanismos de demarcación los que no deben medir más de 3 metros de altura deben estar aprobados por el Jefe de Jueces y el Director Técnico del Curso.
- A.6 Área de las Puertas y Área del Blanco
- A.6.1 La zona de las puertas es la parte del circuito entre las P1 y P5 en Velocidad Curva y Distancia con Arrastre, en Zona de Precisión el área entre la P1 a la línea del agua.
- A.6.1.1 En un circuito recto, la distancia entre la P1 y P5 es de 50 metros, en un circuito curvo la distancia es de 70 metros medidos a lo largo de la línea central.
- A.6.1.2 La distancia entre P1 y la línea de demarcación entre la Zona 1 y la Zona 2 es de 50 metros.
- A.6.2 Los marcadores del circuito para la P1 en todos los eventos, P2, P3, P4 y P5 en Velocidad Curva y Distancia de Arrastre deben tener un mínimo de 0.20 metros de diámetro y tener una altura de 1.5 metros con una diferencia de +/- 5 cm. medidos desde la superficie. Deben estar fijos en la posición de manera tal que el centro del eje central del marcador sólo se pueda mover un máximo de 10 cm. de la posición aprobada.
- A.6.3 Los marcadores del circuito entre P2 y P5, si no está especificado de otro modo, pueden ser marcadores boyas con un diámetro mínimo de 0.20 metros.
- A.6.4 La zona del blanco es la parte del circuito después de la línea de agua, la cual debe estar indicada con líneas laterales hechas con cintas o marcas que sean claramente visibles desde arriba. La línea de agua puede también ser marcada a discreción del Jefe de Jueces.
- A.7 Todos los circuitos y los sistemas de video deben ser aprobados por el Jefe de Jueces.
- A.8 Para el Evento de Velocidad, debe haber un marcador electrónico de circuito extra, con el color apropiado, para cada lado del circuito, listo para reemplazar a alguno que se rompa.
- A.9 Para el evento de velocidad debe haber un aparato electrónico para mostrar el tiempo sincronizado con el Sistema de Tiempo de Velocidad o el Sistema de Cómputo. Debe estar ubicado cerca del circuito para que sea visible por los competidores y espectadores.

ANEXO B: ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE VELOCIDAD

B.1 ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO CURVO DE VELOCIDAD.

B.1.1 El circuito entre las P1 y P5 tendrá 70 metros de largo medidos a lo largo de la línea central del circuito.

B.1.2 El circuito tendrá un ángulo de 75° y un radio de 53.48 metros.

B.1.3 Los Sensores Electrónicos deben estar colocados de tal manera que el circuito tenga una longitud de 70 metros medidos a lo largo de la línea central.

B.1.4 En las puertas P1 y P5 se instalará un sistema de sensores dobles, sujetos a la aprobación del Jefe de Jueces.

B.1.4.1 Los sensores electrónicos serán colocados por dentro (después) de la P1 y por fuera (después) de la P5.

B.1.4.2 Los sensores electrónicos serán colocados de la siguiente manera: El sensor de arriba deberá ser colocado al mismo nivel que los marcadores de arriba en las puertas P1 y P5. El sensor de abajo deberá ser colocado a aproximadamente a 0.9 m debajo del sensor de arriba. Ambos sensores deben estar colocados a la misma distancia del centro hacia afuera a lo largo de P1 y P5 respectivamente.

B.1.5 Deberá haber 5 pares de marcadores del circuito incluyendo la P1 y la P5 distribuidos en forma pareja a lo largo del curso.

B.1.5.1 Los marcadores del circuito de la parte interna del circuito deberán ser de un color contrastante y más oscuro que los marcadores por fuera del trazado curvo vistos desde arriba.

B.1.5.2 Los marcadores del circuito de la P1 y los marcadores del circuito curvo del trazado en la porción de agua del circuito, deberían ser del tipo inflable, dejando un ancho de circuitos de aproximadamente 10 metros.

B.1.5.3 Un mínimo de 10 metros al final del circuito debe estar fuera del agua.

B.1.6 La dirección del trazado curvo debe estar especificado en la propuesta aceptada para el evento y debe ser publicada en los Boletines Oficiales de Información. El circuito curvo puede tener la curva en cualquier dirección; a derecha o izquierda.

B.2 CIRCUITO DE VELOCIDAD CON ARRASTRE DE 50 METROS

B.2.1 El circuito es recto y deberá tener un largo de 50 metros entre los sensores de la P1 y P5, medido a lo largo de la línea central.

B.2.1.2 La medición de la velocidad deberá hacerse utilizando un sistema de sensores dobles como se describe §B.1.4.

B.2.1.3 Los marcadores del circuito deben tener las mismas medidas y alturas como se describen en B.1. Los marcadores de tipo PE o PVC son aceptables si está determinado por el Director Técnico del Curso y el Jefe de Jueces.

B.2.1.4 Los marcadores en las puertas P2, P3 y P4 deberán tener un diámetro mínimo de 0.20m

ANEXO C: ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE DISTANCIA

C.1 ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE DISTANCIA CON ARRASTRE

C.1.1. Comenzando en la P5, una cinta métrica de un mínimo de 150 metros de largo, que muestre incrementos de 1 cm., debe ser colocada en un costado del circuito en forma plana y de ser posible sobre la marcación del circuito.

C.1.2 La línea de los 50 metros debe estar marcada de una forma bien visible.

C.1.3 El Récord Nacional en vigencia deberá estar visiblemente marcado.

C.1.4 A 50 metros de la Puerta de Entrada, los marcadores del circuito con una altura aproximada de 1.5 metros y un diámetro mínimo de 0.20 metros deberán marcar la P5.

C.1.5 Todos los elementos que se usen en el circuito deberán estar colocados de manera tal que no formen obstáculos ni riesgos para las personas en o alrededor del circuito.

C.1.6 Todos los aparatos y los lugares donde serán colocados deben estar aprobados por el Jefe de Jueces y el Controlador FAI.

C.1.7 Longitud del circuito

C.1.7.1 Las locaciones que están ubicadas hasta aproximadamente 1.000 metros SNT necesitan que el largo del circuito tenga como mínimo 200 metros, preferentemente 50 metros más que el Récord Nacional Vigente.

C.1.7.2 Las locaciones que están ubicadas por encima de los 1.000 metros SNT necesitan que el largo del circuito tenga un mínimo de 280 metros, preferentemente 50 metros más que el Récord Nacional Vigente.

C.2 ESPECIFICACIONES DEL CURSO DE DISTANCIA MAXIMA

C.2.1 Las dimensiones y condiciones del circuito deben estar en concordancia con C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 y C.1.6.

C.2.2 El largo mínimo requerido para el circuito debe ser de 280 metros, preferentemente 50 metros más que el Récord Nacional vigente.

ANEXO D: ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE PRECISIÓN

D.1 El circuito consiste en dos hileras de marcadores, que forman una serie de cuatro puertas y también de zonas de aterrizaje.

D.2 El cuerpo de agua deberá cubrir 44 metros (± 1 metro) desde la entrada de la P1 hasta la línea del agua. La línea de agua puede ser adicionalmente marcada si el Jefe de Jueces lo considera necesario.

D.3 Las puertas de agua P1 hasta la P4, están aproximadamente a una distancia de 12 metros entre puerta y puerta.

D.4 La distancia desde la puerta de agua P4 hasta la línea de agua será de 8 metros, ± 1 metro.

D.5 La distancia desde P1 a la línea entre la Zona 1 y la Zona 2 es de 50 metros.

D.6 Zonas de aterrizaje: La forma, tamaño y valor de las zonas de aterrizaje deben ser como se describen en el Anexo F.

D.7 Las líneas de demarcación indican las áreas separando cada zona. Así como las líneas laterales, deben estar hechas de un material que minimice lesiones, fáciles y rápidas de reparar y además lo suficientemente anchas como para que sean claramente visibles desde arriba y deben ser aceptadas por el Director Técnico del Curso y por el Jefe de Jueces.

D.8 Las líneas de demarcación de la Zona Central deben ser de un color contrastante con el de las otras líneas de demarcación de zonas.

D.9 La zona 7 debe tener indicadores por fuera de la zona para indicar su ubicación (por ejemplo, banderas, etc.).

D.10 Líneas de Zonas

D.10.1 Las líneas de marcación son parte de la zona con el mayor puntaje.

D.10.2 La línea al final de la zona 10 está definida como parte de la zona 10.

D.11 Las zonas deben estar rellenas y cubiertas con un material designado para minimizar lesiones y debe ser aceptado por el Director Técnico del Curso y el Controlador FAI. El área de precisión debe estar rellena con gravilla del tamaño de una arveja o material similar de entre 2 mm y 10 mm de diámetro y debe tener un relleno de por lo menos 30 cm de espesor. Esta gravilla debe estar al mismo nivel que cualquier parte del circuito o tierra adyacente al curso, p.ej.: el borde del pond o la continuación del circuito de Distancia.

D.12 Todas las especificaciones dadas más arriba deben estar aprobadas por el Controlador FAP.

ANEXO E: LISTADO PARA EL PESO EQUIPADO Y EL PESO ADICIONAL INDIVIDUAL

Nota: El máximo de peso individual adicional permitido es de 15.9 kg.

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Total Weight (kg)
<77.2	15.90	93.10
<77.6	15.60	93.20
<78.1	15.30	93.40
<78.5	15.00	93.50
<79.0	14.60	93.60
<79.5	14.30	93.80
<79.9	14.00	93.90
<80.4	13.70	94.10
<80.8	13.40	94.20
<81.3	13.00	94.30
<81.7	12.70	94.50
<82.2	12.40	94.60
<82.6	12.10	94.70
<83.1	11.80	94.90
<83.5	11.50	95.00
<84.0	11.10	95.10
<84.5	10.80	95.30
<84.9	10.50	95.40
<85.4	10.20	95.60
<85.8	9.90	95.70
<86.3	9.50	95.80
<86.7	9.20	96.00
<87.2	8.90	96.10
<87.6	8.60	96.20
<88.1	8.30	96.40
<88.6	8.00	96.50

DWIPE (kg)	AIW (kg)	Total Weight (kg)
<89.0	7.60	96.60
<89.5	7.30	96.80
<89.9	7.00	96.90
<90.4	6.70	97.10
<90.8	6.40	97.20
<91.3	6.00	97.30
<91.7	5.70	97.50
<92.2	5.40	97.60
<92.6	5.10	97.70
<93.1	4.80	97.90
<93.6	4.50	98.00
<94.0	4.10	98.10
<94.5	3.80	98.30
<94.9	3.50	98.40
<95.4	3.20	98.60
<95.8	2.90	98.70
<96.3	2.50	98.80
<96.7	2.20	99.00
<97.2	1.90	99.10
<97.6	1.60	99.20
<98.1	1.30	99.40
<98.6	1.00	99.50
<99.0	0.60	99.60
<99.5	0.30	99.80
≤ 99.9	0.00	99.90
100+	0.00	

PROCEDIMIENTO DE PESAJE:

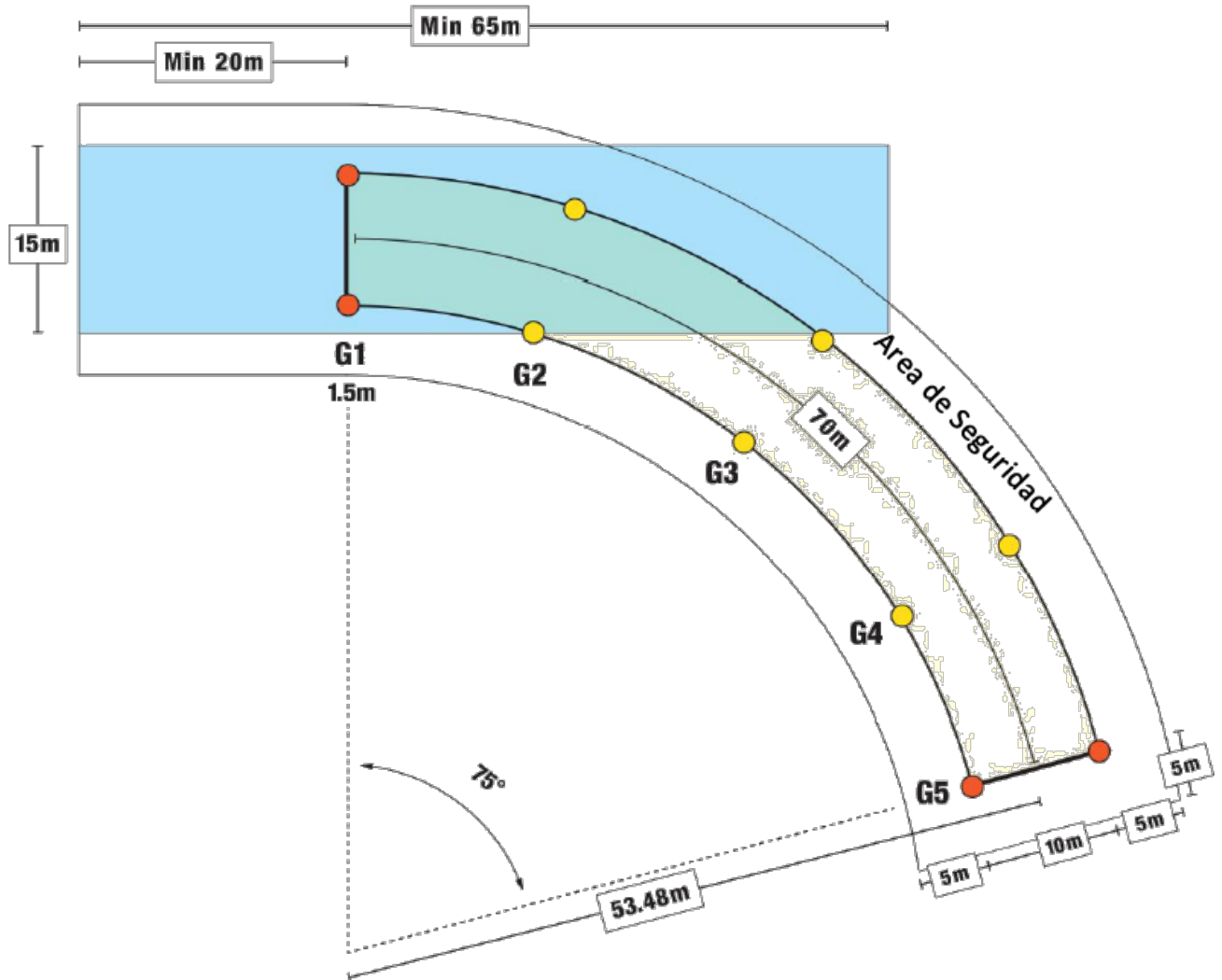
En el momento del chequeo del Peso:

- Se determina el peso del competidor vestido menos un kilogramo permitido por discrepancias.
- El peso obtenido será utilizado para determinar el Peso Individual Adicional (AIW) permitido de acuerdo con la lista en el Anexo E.
- El Peso Individual Adicional del competidor es pesado y comparado con el Peso Individual Adicional determinado en el punto 2 de más arriba.
- Si el Peso Individual Adicional determinado después de un salto, es mayor al Peso Individual Adicional determinado antes de la competencia, el Puntaje Mínimo será otorgado para esa ronda.

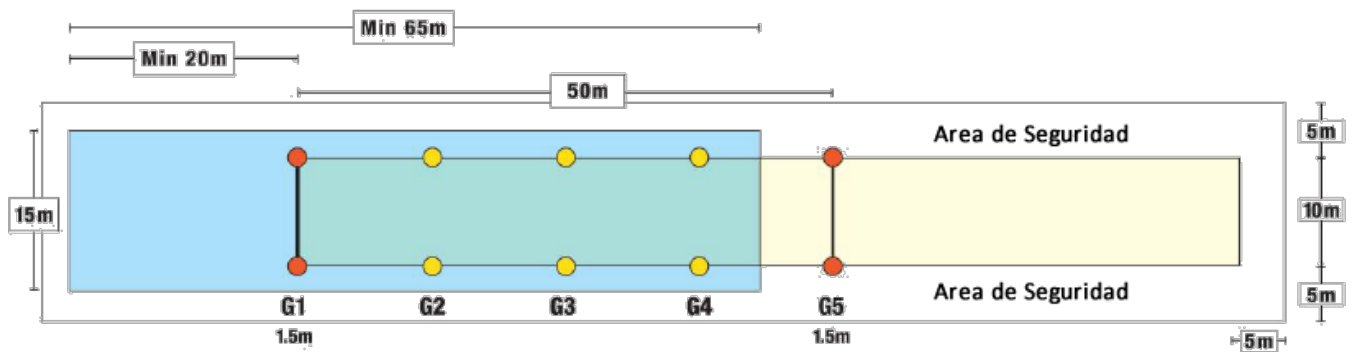
ANEXO F: EJEMPLOS DE DISEÑO DE CIRCUITOS

F.1 CIRCUITOS DE VELOCIDAD

F.1.1 Circuito de Velocidad Curvo (Curso de Velocidad 70 metros)

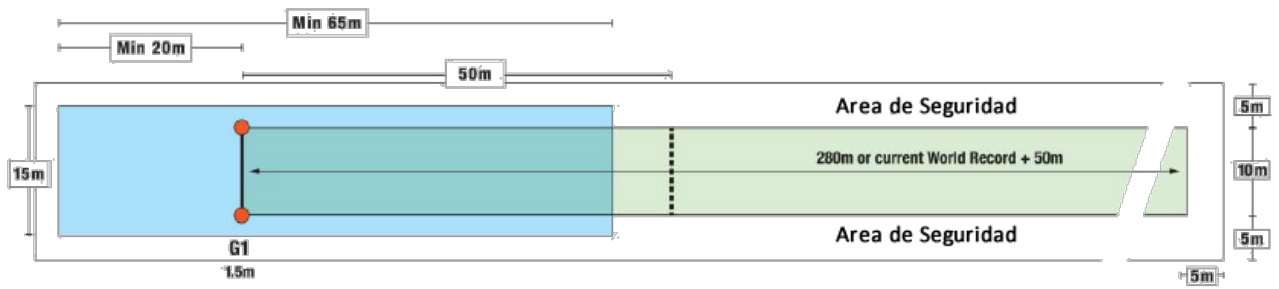


F.1.2 Curso recto de Velocidad (Velocidad con arrastre 50 metros y máxima velocidad 50 metros.)

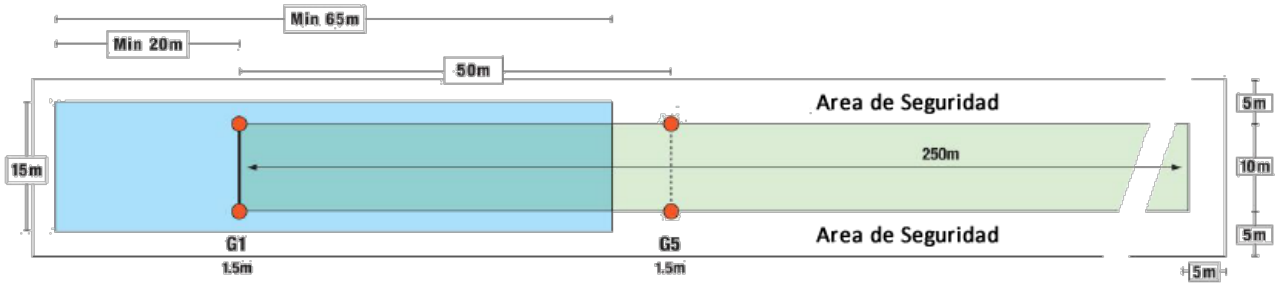


F.2 CIRCUITOS DE DISTANCIA

F.2.1 Máxima Distancia

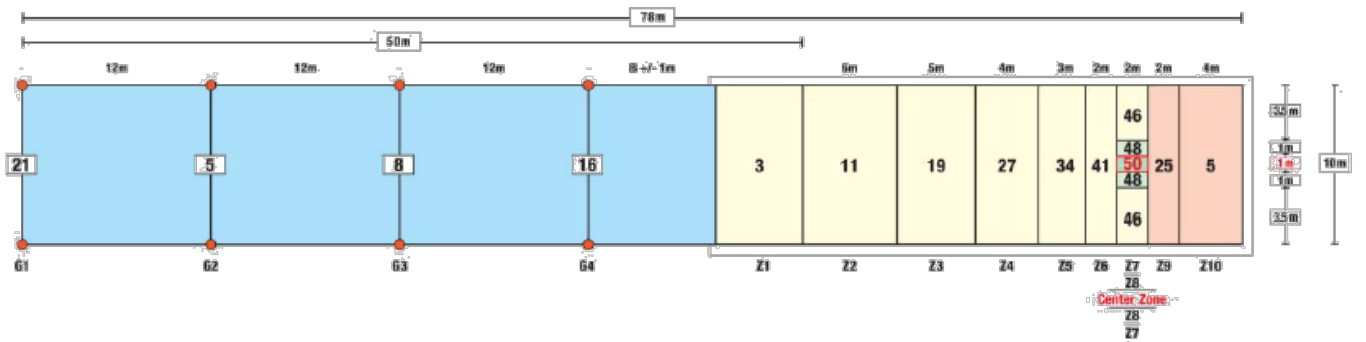


F.2.2 Distancia con arrastre



Referido al Anexo C1.7 y C2.2

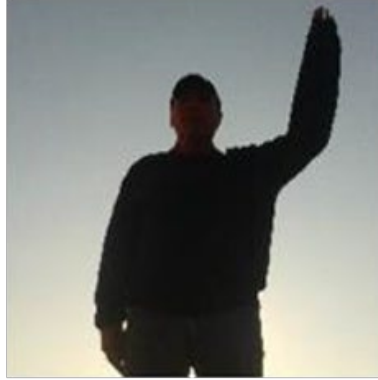
F.3 CIRCUITO DE PRECISI3N



ANEXO G: SEÑALES RECOMENDADAS DE JUZGAMIENTO



Falta de Entrada (EP) / Missed Entry



Extensión Vertical (EV) / Vertical Extension (VE)
Sin Arrastre (SA) / No Water Drag (NW)



Aterrizaje Fuera de Circuito (FC)
Vuelo Fuera del Circuito (OF)



Aterrizaje de Precisión