

FÉDÉRATION AÉRONAUTIQUE INTERNATIONALE
INTERNATIONAL PARACHUTING COMMISSION



*Federación
Aeronáutica
Internacional*

Reglas de Competencia

PARA

EVENTOS ARTÍSTICOS

Edición 2017
Válido a partir del 1° de marzo de 2017

Traducido por Mónica Barber, Editado y Publicado por la Federación Argentina de Paracaidismo

FEDERACION AERONAUTICA INTERNACIONAL

**Maison du Sport International, Av. De Rhodanie 54 - CH-1007 LAUSANNE -
Switzerland**

Derechos de Autor 2017

Todos los derechos reservados. El contenido de este documento es propiedad de la Federación Aeronáutica Internacional (FAI). Toda persona que actúe en nombre de la FAI o uno de sus Miembros, está autorizado a copiar, imprimir y distribuir este documento, bajo las siguientes condiciones:

- 1- Este documento será utilizado sólo como información y no podrá se utilizado con fines comerciales.**
- 2- Cualquier copia de todo o parte de este documento debe incluir esta nota.**
- 3- Las regulaciones de leyes aéreas, tráfico aéreo y control en los respectivos países son respetados en cualquier evento. Deben ser observadas y, si aplica, tienen precedencia sobre cualquier regulación deportiva.**

Tómese en cuenta que cualquier producto, proceso o tecnología descrita en este documento puede estar sujeto a otros derechos de Propiedad Intelectual por la FAI u otras entidades y que no están citadas aquí.

DERECHOS PARA LOS EVENTOS DEPORTIVOS INTERNACIONALES FAI

Todos los eventos deportivos internacionales organizados en su totalidad o en parte bajo las reglas de la Federación Aeronáutica Internacional (FAI) Código Deportivo(1) son nominados Eventos Deportivos Internacionales FAI(2) Bajo los Estatutos FAI(3), FAI es dueña y controla todos los derechos relacionados con los Eventos Deportivos Internacionales FAI(4). Los miembros(4) FAI deben, dentro de sus territorios(5) nacionales asegurar la propiedad de los Eventos Deportivos Internacionales FAI y requiere que éstos sean registrados en el Calendario Deportivo FAI(6).

El organizador de un evento que desee explotar los derechos de cualquier actividad comercial en ese evento, debe solicitar con antelación la autorización a la FAI. Los derechos que sustenta FAI pueden, por contrato, ser transferidos al Organizador de un evento que incluye, pero no está limitado a propaganda en o para eventos FAI, utilizar el nombre y logo del evento con propósitos de merchandising y la utilización de cualquier sonido, imagen, programa o información, ya sean grabadas electrónicamente o de otra forma o transmitido en vivo. Esto incluye específicamente a todos los derechos para el uso de cualquier material, electrónico u otro incluyendo el software, que formen parte de cualquier método o sistema para juzgamiento, resultados, evaluación de performance o información utilizada en cualquier Evento Deportivo Internacional FAI(7).

Cada Comisión FAI de Deportes Aéreos(8) está autorizada a negociar pre-contratos en nombre de la FAI con miembros FAI u otras entidades autorizadas por el correspondiente miembro FAI si corresponde, la transferencia de parte o todos los derechos a cualquier Evento Deportivo Internacional FAI (excepto los eventos de los Juegos Aéreos Mundiales(9)) que es organizado en su totalidad o en parte bajo la Sección del Código Deportivo(10) para el cual esa Comisión es responsable(11). Cualquiera de estas transferencias de derechos serán a través de un Convenio con el Organizador(12) como se especifica en los reglamentos FAI en vigencia, Capítulo 1, párrafo 1.2, Reglas para la Transferencia de Derechos a los Eventos Deportivos internacionales FAI.

Cualquier persona o entidad que acepta la responsabilidad de organizar un Evento Deportivo FAI, ya sea por contrato escrito o no, al hacerlo, está aceptando los derechos de propiedad FAI listados más arriba. Cuando no se hayan establecido por escrito la transferencia de derechos, la FAI mantiene todos los derechos de ese evento. Sin importar si ha habido convenio o transferencia de derechos, la FAI tendrá gratis para su archivo y/o uso promocional, total acceso a cualquier sonido y/o imagen de cualquier Evento FAI. FAI siempre se reserva el derecho hacer arreglos de todas o cualquier parte de cualquier evento grabado, filmado o fotografiado para tal fin, sin costo.

- 1 Estatuto FAI, Capítulo 1, párrafo 1.6
- 2 Código Deportivo FAI, Sección General, Capítulo 3, 3.1.3
- 3 Estatuto FAI, Capítulo 1, 1.8.1
- 4 Estatuto FAI, Capítulo 2, párrafo 2.1.1
- 5 Reglamento FAI, Capítulo 1, 1.2.1
- 6 Código Deportivo FAI, Sección General, Capítulo 3, 3.4
- 7 Estatuto FAI, Capítulo 1, párrafo 1.2.3
- 8 Estatuto FAI, Capítulo 5, 5.2
- 9 Código Deportivo FAI, Sección General, Capítulo 3, 3.1.7
- 10 Código Deportivo FAI, Sección General, Capítulo 1, 1.2 y 1.4
- 11 Estatuto FAI, Capítulo 5, 5.2.3.7
- 12 Reglamento FAI, Capítulo 1, 1.2.2

INDICE

Capítulo 1: Autoridad FAI

1.1 Autoridad FAI

Capítulo 2: Definición de Palabras y Frases utilizadas en estas Reglas

2.1 Equipo
2.2 Dirección
2.3 Movimiento
2.4 Agarres y Contactos
2.5 Rutina
2.6 Tiempo de Trabajo

Capítulo 3: Los Eventos

3.1 Disciplina
3.2 Objetivo de los Eventos
3.3 Altura de Salida
3.4 Campeones Mundiales

Capítulo 4: Reglas Generales

4.1 Procedimiento de Salida
4.2 Orden de Salto
4.3 Abortar un Salto
4.4 Grabación de Video aire-aire
4.5 Resaltos
4.6 Túnel de Viento

Capítulo 5: Reglas Específicas para los Eventos

5.1 Equipos
5.2 Rutinas
5.3 Cantidad de Rondas

- 5.4 Orden de Salto de las Rutinas
- 5.5 Finales

Capítulo 6: Juzgamiento y Calificación

- 6.1 General
- 6.2 Calificación de Rutinas Libres
- 6.3 Calificación de Rutinas Obligatorias
- 6.4 Cálculo de los Puntajes
- 6.5 Reglas de Juzgamiento
- 6.6 Saltos de Entrenamiento

Capítulo 7: Reglas Específicas para el Campeonato

- 7.1 Composición de las Delegaciones
- 7.2 Cronograma de la Competencia

ANEXOS

- Anexo A1- Secuencias Obligatorias de Freestyle
- Anexo A2- Secuencias Obligatorias de Freefly
- Anexo B- Posiciones básicas del cuerpo, orientaciones y rotaciones
- Anexo C- Dificultad
- Anexo D- Descripción de la Rutina

1- Autoridad FAI

La competencia se llevará a cabo bajo la autoridad otorgada por la FAI, de acuerdo con las reglas del Código Deportivo de la FAI, Sección General y Sección 5 tal como fueron aprobadas por el IPC y validadas por la FAI y estas reglas. Todos los participantes aceptan estas reglas y los reglamentos FAI desde el momento en el que se inscriben en la competencia.

2- Definición de palabras y frases usadas en estas Reglas

- 2.1 Equipo:** Un equipo de Freestyle está compuesto por un (1) Competidor Ejecutante y un Camarógrafo de video. Un equipo de Freefly está compuesto por dos (2) Competidores Ejecutantes y un Camarógrafo de Video.
- 2.2 Encabezamiento:** Es la dirección en la cual el Competidor presenta el frente de su torso.
- 2.3 Movimiento:** Es un cambio en la posición del cuerpo y/o una rotación sobre uno o más de los tres (3) ejes del cuerpo o una posición estática. Ver Anexo B.
- 2.4 Agarres y Contactos:**
- 2.4.1 **Agarre:** es un contacto estacionario reconocible de la(s) mano(s) de uno de los competidores realizado de una manera controlada, sobre una parte específica del cuerpo del otro Competidor.
 - 2.4.2 **Contacto:** es un contacto estacionario reconocible, realizado de una manera controlada de el/los pie(s) de uno de los Competidores sobre una parte específica del cuerpo de otro Competidor.
- 2.5 Rutina:** Es una secuencia de movimientos realizados durante el tiempo de trabajo.
- 2.5.1 **Rutina Obligatoria:** es una rutina compuesta por secuencias obligatorias y movimientos elegidos por el Equipo.
 - 2.5.2 **Rutina Libre:** es una rutina compuesta por movimientos que han sido elegidos en su totalidad por el Equipo.
- 2.6 Tiempo de Trabajo:** Es el período de tiempo durante el cual los Equipos pueden realizar una rutina durante un salto. El Tiempo de Trabajo comienza en el instante que cualquiera de los miembros del Equipo se separa de la aeronave, como determinen los jueces, y finaliza 45 segundos más tarde.

3. Los Eventos:

- 3.1 Disciplina:** Está compuesta por Freestyle y Freefly. No se separa por género.
- 3.2 Objetivo de los eventos:** El objetivo del Equipo es el de registrar una secuencia de movimientos en caída libre con el máximo de puntaje posible.

3.3 Altura de Salida: Es de 3.960 m. (o 13.000 pies) SNT.

3.4 Campeones Mundiales:

3.4.1 Después de toda(s) la(s) ronda(s) completas se declararán a los Campeones Mundiales de Freestyle y Freefly.

3.4.2 Los Campeones Mundiales de Freestyle y los Campeones Mundiales de Freefly son los equipos con el puntaje total más alto para todas las rondas completas. Si dos (2) o más Equipos tienen el mismo puntaje, si el tiempo lo permite, los tres (3) primeros puestos serán determinados por una Ronda Libre de desempate. Si el empate persiste, el procedimiento como lo indica el párrafo 5.5.3 será aplicado (incluyendo todas las rondas libres completas) hasta que se puedan determinar claramente las posiciones.

3.4.2.1 Si el empate persiste, el siguiente procedimiento será aplicado hasta que se determinen los puestos:

- i) el mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje, etc. en cualquier ronda libre completa.
- ii) el mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier ronda obligatoria completa.

3.4.3 Los premios y medallas serán entregadas de acuerdo a:

- Todos los Miembros de un Equipo que ocupe el Primero, Segundo y Tercer puesto recibirán medallas.
- Las banderas de los países de los Equipos que en los Eventos ocupen el Primer, Segundo y Tercer puesto serán izadas y el himno nacional de los países de los Equipos que ocupen el Primer puesto.

4 Reglas Generales

4.1 Procedimiento de salida: No existen limitaciones para los saltos salvo los que impone el Jefe de Pilotos por razones de seguridad.

4.2 Orden de los Saltos: El orden de salto para la primera ronda de competencia de cada evento se hará en el orden inverso al orden de posiciones del último Campeonato Mundial de Paracaidismo o Copa Mundial de Eventos Artísticos. Los equipos que no entren en este procedimiento saltarán al principio de la ronda y el orden de salida estará determinado por un sorteo. Después de la ronda cinco (5) comenzarán las rondas finales. Las rondas finales se realizarán en orden inverso de salto que se implementará después de la ronda cinco (5) y seis (6). El orden de salto definido se mantendrá a lo largo de la competencia excepto cuando haya algún cambio logístico considerado necesario por el Jefe de Jueces y el Director del Evento.

4.3 Aborto del Salto: El Equipo puede elegir no saltar por alguna razón pertinente y puede descender en la aeronave. Si la pasada final es abortada y el Jefe de Evento decide que la razón es pertinente, el salto se realizará lo antes posible (Código Deportivo, párrafo 5.2.8).

4.4 Grabación de video Aire-Aire:

- 4.4.1 El Camarógrafo entregará la evidencia de video requerido para juzgar cada salto y para mostrar la performance del Equipo a terceros. Es responsabilidad del Camarógrafo mostrar claramente el inicio del tiempo de trabajo.
- 4.4.2 Un Controlador de Video será nombrado por el Organizador y aprobado por el Jefe de Jueces antes del comienzo de la Reunión de Jueces. El Controlador de Video puede inspeccionar el equipo de video para verificar que cumple con los requerimientos de performance determinados por el/ella. Además, a determinación del Juez de Evento, podrá hacer inspecciones en cualquier momento durante la competencia mientras no interfiera con la performance de los equipos. Si algún equipo de video en caída libre no cumpliera con los requerimientos de performance determinados por el Controlador de Video, el equipo será declarado no apto para la competencia y no podrá ser utilizado.
- 4.4.3 Para estas reglas, el “equipo de video en caída libre” consistirá de un sistema completo de video utilizado para grabar la evidencia de video de la performance de un Equipo en caída libre, incluyendo la(s) cámara(s), medios de grabación, cables y batería. El equipo de video en caída libre debe poder entregar una señal Alta Definición 1080 de señal digital con un rango mínimo de 25 cuadros por segundo a través de una tarjeta de memoria (clase 10 mínimo) aprobada por el Controlador de Video.
- 4.4.4 El Controlador de Video es responsable de asegurar la compatibilidad del equipo de video de caída libre con la del sistema de cómputos.
- 4.4.5 La(s) cámara(s) debe ser fijada(s) en forma estática en el casco. No se permite utilizar ninguna rotación, caída o movimientos, ajustes de zoom mecánicos o digitales o, cualquier efecto digital (excluyendo “Toma fija” u otra imagen de estabilización). El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos resultará en una calificación de cero (0) puntos.
- 4.4.6 Tan pronto como resulta posible, después que el salto ha sido completado, el Camarógrafo debe entregar el equipo de video en caída libre (incluyendo el medio utilizado para grabar el salto) para su copiado en la estación de copiado designada. La evidencia de video debe permanecer disponible para su revisión o copiado hasta que todos los puntajes sean publicados como finales.
- 4.4.7 Panel de Revisión de Video: El Panel de Revisión de Video será establecido antes de comenzar con el Salto Oficial de Entrenamiento y estará compuesto por el Jefe de Jueces, el Presidente del Jurado y el Controlador FAI. El Panel de Revisión de Video puede solicitar la ayuda del Controlador de Video. Las decisiones tomadas por el Controlador de Video son finales y no están sujetas a protestas o revisiones del Jurado.
- 4.4.8 El Camarógrafo debe grabar, instantes antes de saltar, del elemento dentro de la aeronave, el número de ronda y la fecha. Esta grabación debe continuar con el salto sin que se detenga la grabación. El incumplimiento de este requisito resultará en una calificación de (0) puntos.

4.4.9 El Organizador debe proveer a los Equipos con alguna manera de identificación que muestre el número del equipo y que será grabado por el Camarógrafo justo antes de saltar. La grabación debe continuar con el salto sin que la grabación se haya detenido.

4.5 Resaltos:

4.5.1 En el caso de que evidencia de video sea considerada insuficiente para el juzgamiento por la mayoría del Panel de Jueces, el equipo de video será entregado directamente al Panel de Revisión de Videos para que determine las condiciones y las circunstancias que rodean este evento. En este caso, una situación de resalto será manejada de la siguiente manera:

4.5.1.1 Si el Panel de Revisión de Videos determina que ha habido una infracción intencional a esta regla por parte del equipo, no se concederá un resalto y el equipo recibirá cero (0) puntos para ese salto.

4.5.1.2 En el caso que el Panel de Revisión de Videos determine que la insuficiencia de éste se debe a condiciones climáticas y otra causa que no pudo haber sido controlada por el Equipo, se otorgará un resalto.

4.5.1.3 Si el Panel de Revisión de Video determina que la insuficiencia de la evidencia de video se debe a un factor que pudo haber sido controlada por el Equipo, no se otorgará un resalto y el Equipo recibirá el puntaje que se obtenga de la parte de la evidencia de video juzgable.

4.5.2 Un contacto u otros tipos de interferencia entre un miembro(s) de un equipo y/o su cámara no sientan base para que un equipo solicite un resalto.

4.5.3 Problemas con el equipo de un competidor (excluyendo el equipo de video en caída libre) no da lugar a un resalto.

4.5.4 Condiciones meteorológicas adversas durante un salto no son base para una protesta. Sin embargo, se podrá otorgar un resalto debido a condiciones meteorológicas adversas de acuerdo a la decisión del Jefe de Jueces.

4.6 Túnel de viento: No se permite a los competidores utilizar el túnel de viento (simulador de vuelo) después que ha comenzado la competencia.

5. Reglas Específicas de los Eventos

5.1 Los Equipos

5.1.1 Los equipos pueden estar formados por competidores de ambos sexos.

5.1.2 A los miembros de un Equipo se les permite intercambiar sus posiciones dentro del equipo.

- 5.1.3 Un equipo puede representar sólo a un (1) NAC.
- 5.1.4 Cada miembro de un Equipo puede competir como máximo en dos (2) equipos para un Evento de Primera Categoría, como Competidor o como Camarógrafo.

5.2 Rutinas:

Las disciplinas están compuestas por Rutinas Obligatorias y Rutinas Libres.

- 5.2.1 Rutinas Obligatorias: Consisten en cuatro (4) Secuencias Obligatorias como están descritas en el correspondiente Anexo A y de otros movimientos escogidos por el Equipo. El orden en el cual estas Secuencias Obligatorias y los otros movimientos se realicen será determinado por el Equipo.
- 5.2.2 Rutinas Libres: Los movimientos de la(s) rutina(s) libre(s) son elegidos en su totalidad por el equipo.
- 5.2.3 Los Equipos deben entregar al Jefe de Jueces un video de su(s) Rutina(s) Libre(s) por lo menos 24 horas antes del inicio de la competencia (Los Equipos pueden, opcionalmente incluir una lista escrita de los elementos y/o presentar y explicar su Rutina Libre al panel). Los equipos deben entregar el orden de las Secuencias Obligatorias y los Valores Máximos elegidos por ellos (para ambas Rondas Obligatorias) al Jefe de Jueces antes del inicio de la competencia. Para esto, el Jefe de Jueces entregará un formulario (ver anexo D).
 - 5.2.3.1 Si no se entrega el orden de las Secuencias Obligatorias y sus Valores Máximos, esto significará una calificación de cero (0) puntos para esa ronda.
 - 5.2.3.2 Si no se entrega el video de las Rutinas Libres, esto significará una calificación de cero (0) puntos para la Dificultad en todas las Rutinas Libres.

5.3 Cantidad de Rondas:

5.3.1 Para toda la competencia:

Rondas Obligatorias	2 rondas
Rondas Libres	5 rondas
Rondas Mínimas	1 ronda

5.4 El orden de salto de las Rutinas: debe ser L-O-L-L-O-L-L

L: Rutina Libre O: Rutina Obligatoria

5.5 Rondas Finales: La 6° y 7° rondas serán las rondas finales y deberán juzgarse en orden inverso a las posiciones.

6. Juzgamiento y Calificación

6.1 General: Cuando cualquier miembro de un Equipo deja la aeronave, el salto será evaluado y calificado.

6.2 Calificación de las Rondas Libres:

Antes del comienzo de la competencia, los Jueces mirarán los videos entregados y determinarán el puntaje para la dificultad, entre 0.0 y 10.0 expresado como un número con un decimal, teniendo en cuenta los siguientes lineamientos:

Dificultad: Es el grado de dificultad de todos los movimientos y transiciones y el trabajo del equipo en el salto.

La dificultad incluye, pero no está limitada a la habilidad de movimientos verticales, horizontales y ejecutar múltiples rotaciones con orientación horizontal de panza abajo, de espaldas abajo, de costado, cabeza abajo y/o cabeza arriba y cualquier otra orientación posible, así como la habilidad de combinar habilidades técnicas y crear efectos complejos de movimientos, incluyendo al camarógrafo. Ver Anexo C.

Durante la competencia, los Jueces otorgan en el juzgamiento, el criterio de un puntaje entre 0.0 y 10.0 expresado en un número hasta con un decimal teniendo en cuenta los siguientes lineamientos:

Ejecución:

- Precisión, Control: es la habilidad del equipo para demostrar control del cuerpo (incluida punta de pies en Freestyle) y un control adecuado de la proximidad de todos los miembros del Equipo, incluyendo al Camarógrafo.

Presentación:

- Creatividad: Es cuando la composición de la rutina es original con nuevos movimientos, coreografía original y/o nueva presentación en antiguos movimientos. Rutina tiene una buena fluidez con un marcado comienzo y un final definido, haciendo un pleno uso del tiempo de trabajo. La Rutina es estéticamente agradable de ver en todo momento, con/sin variación dinámica.
- Trabajo del Camarógrafo: Buen uso del/los ángulo/s de video, la interactividad creativa y/o la iluminación para mejorar la presentación. Imagen clara y enfocada. El cuadro del video es firme y correcto. Ninguna parte del casco/equipo/partes del cuerpo del camarógrafo debe aparecer en el cuadro.

6.3 Calificación de las Rutinas Obligatorias:

Los jueces otorgan al equipo un puntaje (entre 0,0 y 10,0 con hasta un decimal) por la Presentación (como en la Rutina Libre) y por cada una de las cuatro (4) Secuencias Obligatorias relativas al Valor Máximo de las Secuencias Obligatorias elegidas por los Equipos, utilizando la siguiente guía:

100% Valor Máx.	movimientos realizados y filmados en forma impecable y sin errores.
80% Valor Máx.	movimientos realizados o filmados con algunos errores pequeños.
50% Valor Máx.	movimientos realizados y filmados con varios errores medianos.
30% Valor Máx.	movimientos realizados y filmados con uno o varios errores graves.
0 Puntos	movimientos no son realizados o identificados o una imagen no juzgable de la cámara.

Ver el Anexo A como Guía en la calificación de los errores comunes en algunas Secuencias Obligatorias.

Ejemplo de Pequeños Errores:

- **Movimiento:** Se termina con una pequeña desviación del encabezado, pequeños bamboleos, etc.
- **Camarógrafo:** Pérdida momentánea del cuadro o foco, errores menores ocasionales de distancia, etc.

Ejemplo de Errores Medianos:

- **Movimiento:** Desviación significativa del encabezamiento, bamboleo, rotación insuficiente, etc.
- **Movimiento:** Ejecución incorrecta de movimientos requeridos, giros en la dirección equivocada, etc.
- **Movimiento:** (para Freestyle) puntas de pies no estiradas, rodillas dobladas.
- **Camarógrafo:** Pérdida momentánea de imagen, marco, foco o errores de distancia de alrededor del 20% o más en la Secuencia Obligatoria, etc.

Ejemplo de Errores Graves:

- **Movimiento:** Completa falta de los elementos solicitados o realización tan pobre que el movimiento es apenas reconocible.
- **Camarógrafo:** Figuras no juzgables a lo largo de más del 50% de la Secuencia Obligatoria, etc.

La presentación en las Rutinas Obligatorias son calificadas por el principio y el final de la rutina, y por el/los movimiento/s realizado/s entre las Secuencias Obligatorias. Si los Jueces no pueden identificar ninguno de los elementos de Presentación, la calificación para la presentación será de 0,0 puntos.

- 6.3.1 Los jueces sólo calificarán las Secuencias Obligatorias que reconozcan. Si se realiza un intento de realizar una Secuencia Obligatoria y los jueces la reconocen como tal, el puntaje para esa secuencia se inicia. El juzgamiento de cada secuencia comienza cuando los Jueces ven que el Equipo inicia la secuencia descrita como la posición de inicio (después de la transición del movimiento anterior con o sin una detención momentánea). El juzgamiento de cada secuencia termina cuando los Jueces observan que el Equipo completa o desiste de formar los requerimientos de performance para la secuencia.

6.4 Cálculo del Puntaje: El puntaje de cada ronda se calcula del siguiente modo:

- **Rondas Obligatorias:** Para cada Secuencia Obligatoria y Presentación, se descartarán el puntaje más alto y el más bajo y, de los tres (3) puntajes restantes se hará un promedio sin aplicar redondeo. El promedio de los puntajes serán sumados y el resultado dividido por (5), redondeado a un decimal.
- **Rondas Libres:** Se descarta el puntaje más alto y el más bajo de la calificación de los jueces para la parte Ejecución y Presentación. Los restantes tres (3) puntajes de Ejecución y Presentación se promedian por separado sin aplicar redondeos. Para determinar el

puntaje Técnico, los puntajes para Dificultad y Ejecución serán sumados y el resultado será dividido por dos (2), sin redondear. Los puntajes de Técnica y Presentación serán sumados y el resultado será dividido por dos (2) y redondeados al primer decimal.

- 6.4.1 El redondeo se hará de la siguiente forma: los valores intermedios se convertirán de dos decimales a uno, redondeado al décimo más cercano, excepto cuando el segundo dígito del decimal está exactamente en el medio de los dos valores, en este caso se redondeará al más alto de los dos.
- 6.4.2 Los puntajes totales para los eventos son calculados sumando todos los puntajes oficiales del Equipo en las rondas completas.
- 6.4.3 Todas las calificaciones de cada juez serán publicadas.

6.5 Reglas de Juzgamiento

- 6.5.1 Los saltos serán juzgados utilizando la evidencia de video provista por el Camarógrafo.
- 6.5.2 Un panel de cinco (5) jueces deberán evaluar la performance de cada Equipo. Si fuera posible, una ronda completa debería ser juzgada por el mismo Panel de Jueces.
 - 6.5.2.1 Rutinas Obligatorias: los cinco (5) jueces evaluarán las rutinas.
 - 6.5.2.2 Rutinas Libres: Los cinco (5) Jueces evaluarán la parte Técnica y la Presentación.
- 6.5.3 Los Jueces observarán cada salto una (1) vez con una segunda vista opcional.
- 6.5.4 Todas las pasadas serán a velocidad normal. A criterio del Juez de Evento se podrá observar por tercera vez un salto de una Ronda Obligatorias o una parte de ella a velocidad normal o a velocidad reducida (70%).
- 6.5.5 Los jueces utilizarán un sistema electrónico de puntuación para grabar sus evaluaciones de las performances. Para marcar el final del tiempo de trabajo se utilizará la pantalla detenida, en cada observación, basándose únicamente en el tiempo tomado en la primera observación. Los Jueces pueden corregir el puntaje de su evaluación aún después que el salto ha sido juzgado. Las correcciones de los puntajes de las evaluaciones pueden hacerse antes que el Jefe de Jueces firme la hoja de cómputos.
- 6.5.6 El cronómetro será operado por los jueces o por la(s) persona(a) designada(s) por el Jefe de Jueces y comenzará cuando un miembro de un Equipo deja la aeronave. Si los Jueces no pueden determinar el momento de inicio del tiempo de trabajo, se seguirá el siguiente procedimiento:
El tiempo de trabajo comenzará cuando el Camarógrafo se separe de la aeronave y una penalización igual al 20% (redondeado hacia abajo) del puntaje para ese salto será deducida del puntaje de ese salto.

6.6 Saltos de Entrenamiento

- 6.6.1 Cada Equipo, en cada evento, tendrá la opción de realizar dos (2) saltos oficiales de entrenamiento, antes de la competencia. El mismo tipo de aeronave y su configuración más los sistemas de juzgamiento y calificación que se utilizarán en la competencia serán utilizados para el salto oficial de entrenamiento.
- 6.6.2 Antes de comenzar con los saltos de entrenamiento, el Jefe de Equipo tiene la opción de explicar la(s) hoja(s) descriptiva de la Rutina Libre entregada. Si por razones climáticas no son posibles los saltos de entrenamiento, el Equipo puede entregar un máximo de dos saltos de entrenamiento realizados con anterioridad para que reciban puntuación y una explicación de los movimientos. Los saltos de entrenamiento (previos y oficiales) no recibirán puntaje por Presentación.

7. Reglas Específicas de la Competencia

7.1 Composición de las Delegaciones: Cada delegación puede estar compuesta por:

- Un (1) Jefe de Delegación,
- Un (1) Jefe del Equipo
- Un máximo de dos (2) Equipos para Campeonatos Mundiales o Continentales.
- La cantidad máxima de Quipos para una Copa Mundial será establecida por el organizador.

7.2 Cronograma de la Competencia

La competencia será organizada dentro del marco de un (1) día de saltos oficiales de entrenamiento y un tiempo máximo de cuatro (4) días consecutivos de entrenamiento. Se debe reservar tiempo, antes de la finalización de la competencia, para permitir que se completen las rondas finales.

ANEXOS A1, A2, B, C y D

ANEXO A1-	Secuencias Obligatorias de Freestyle
ANEXO A2-	Secuencias Obligatorias de Freefly
ANEXO B-	Posiciones básicas del cuerpo, orientaciones y rotaciones
ANEXO C-	Dificultad
ANEXO D-	Descripción de la Rutina

ANEXO A1

SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE FREESTYLE REQUERIMIENTOS DE PERFORMANCE Y CRITERIOS DE JUZGAMIENTO

- El orden en que estas Secuencias Obligatorias pueden ser realizadas será determinado por el Equipo.
- El Equipo debe entregar al Jefe de Jueces el orden de las Secuencias Obligatorias y los Valores Máximos elegidos antes de comenzar la competencia (ver párrafo 5.2.3. y Anexo D).
- Cada equipo debe asegurarse que la ropa y/o el Camarógrafo no obstaculicen la capacidad de los jueces para ver con claridad que se cumpla la performance requerida. (Por ejemplo, si los jueces no pueden ver los brazos y/o piernas rectos, entonces deben asumir que el paracaidista no tiene sus brazos y/o piernas rectos).
- Los pies deben estar en punta y las rodillas rectas, excepto cuando se expresa en las descripciones. De otro modo, el puntaje máximo para la Secuencia Obligatoria es 90% del Valor Máximo.
- El Juzgamiento de cada secuencia comienza cuando los Jueces ven que el Equipo da comienzo a la secuencia en concordancia a la posición de inicio descrita (después de la transición del movimiento previo con o sin una detención momentánea).
- El juzgamiento de cada secuencia termina cuando los Jueces ven que el Equipo completa o desiste de realizar los requerimientos de performance de esa secuencia.
- El Camarógrafo debe mantener una consistente distancia con el Ejecutante a través de cada Secuencia Obligatoria, excepto donde la descripción de la Secuencia específicamente describa lo contrario.
- La imagen de video debe estar derecha, con el cielo in la porción superior de la imagen a lo largo de cada una de las Secuencias Obligatorias, excepto cuando en la Secuencia se describa específicamente de otro modo.

PRIMERA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 2)

FR-1 Secuencia del Eagle

Half Eagle (medio Eagle)

- Al principio, el Ejecutante debe estar en orientación Head Down.
- Las piernas deben estar alineadas con el torso (visto desde el costado).
- El Ejecutante va por debajo del Camarógrafo mientras este va hacia arriba moviéndose alrededor de un centro imaginario entre ellos de modo tal que ambos quedan en posiciones y orientaciones opuestas a las que originalmente comenzaron.
- El movimiento debe ser realizado como un solo movimiento continuo.

- El Eagle debe permanecer con la misma dirección.

Requisitos para el Cámara:

- El Camarógrafo debe mostrar el frente del Ejecutante y debe mantenerse en ese lugar a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: del Medio Eagle si este se realiza como está descrito aquí arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: para un Eagle Completo

- El Medio Eagle es realizado como se describe arriba, entonces
- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminan en sus relativas posiciones del principio.

Valor Máximo 10 pts.: Para un Eagle Completo con un Truco.

- El Medio Eagle es realizado como se describe arriba, entonces
- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminan en sus relativas posiciones del principio.
- El Ejecutante debe realizar un Ttight Tuck Front Loop (truco) en el medio de la segunda parte del Eagle (cuando el/ella está por encima del Cámara).
- El Camarógrafo debe mostrar el frente del Ejecutante y debe mantenerse en ese lugar a lo largo de toda la secuencia, con excepción del full Ttight Tuck Front Loop.

Guía de Juzgamiento

- Cuando no hay un Front Loop, cuando lo requerido se realiza, el puntaje máximo será del 60% del Valor Máximo.

FR-2 Secuencias de Carving

Carve

- El Ejecutante debe estar en orientación head-down de frente al Cámara
- El Ejecutante y el Cámara deben orbitar 360° alrededor de un centro imaginario.

Requisitos del Cámara

- El Cámara debe mostrar el frente del Ejecutante a lo largo de la secuencia.
- El Cámara debe mostrar la imagen como si el Ejecutante permaneciera estático mostrando que sólo el fondo se está moviendo.
- El Cámara debe estar al mismo nivel del Ejecutante a lo largo de la secuencia y mostrar una porción del suelo dentro del marco del video.
- El Cámara debe mantener la misma distancia con el Ejecutante a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: si el Carve se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Layout Carve con un Carousel de 360°

- El Carve se realiza como se describe aquí arriba.
- El Ejecutante debe mantener la posición de Layout a lo largo de toda la secuencia.
- En el medio del Carve de 360°, el Ejecutante debe realizar una pirueta de 360°
- Cámara debe mostrar el frente del Ejecutante a lo largo de toda la secuencia excepto cuando realiza el Carousel.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta un Switching Layout Carve

- El Carve se realiza como se describe aquí arriba, pero en la posición Layout y

cambiando a cara hacia afuera.

- El Ejecutante debe mantener la posición de Layout a lo largo de toda la secuencia.
- En el medio del Carve de 360°, el Ejecutante debe hacer una pirueta de 180° colocarse cara afuera.
- Si el Ejecutante está haciendo un Carve hacia su hombro derecho, la pirueta debe hacerse hacia la derecha o vice versa.
- Sin parar, el Ejecutante debe continuar el Carve cara afuera de 180°.
- El Cámara debe mostrar el frente del Ejecutante por los primeros 180° del Carve y la espalda del Ejecutante por los segundos 180° del Carve.

FR-3 Secuencia Horizontal Twisting

Requisitos del Cámara

- La imagen debe estar cabeza arriba con el cielo en la parte superior del cuadro.
- El Cámara debe estar en el mismo nivel, permanecer en el lugar y mostrar al Ejecutante de frente.

Valor Máximo 5 pts.: Tres (3) Vueltas seguidas

- Al principio el Ejecutante está en orientación panza-abajo.
- Para una Vuelta Completa, el torso debe rolar por 360° mientras que simultáneamente gira horizontalmente 360°.
- El torso debe estar panza-abajo en el comienzo de la rotación, de lado cuando el giro el 90° del giro se completa, en su espalda cuando se completan 180° del giro y del otro costado cuando se completan los 270° del giro.
- Las piernas deben permanecer juntas y estiradas.
- Debe haber por lo menos un ángulo de 160° entre el frente del torso y los muslos a lo largo de toda la secuencia.
- La cara debe estar frente al Cámara (el Ejecutante mirando al lente de la cámara) y manteniendo la misma dirección a lo largo de toda la rotación.
- Se deben ejecutar tres (3) rotaciones completas sin parar.

Valor Máximo 10 pts.: Thomas Flair a un Head-down Split

- Al comienzo el Ejecutante esta en orientación panza-abajo
- Debe realizar tres (3) rotaciones de Thomas Flair
- Los dedos de los pies deben estar en punta a lo largo de toda la secuencia.

Thomas Flair

- A lo largo de un Thomas Flair, el torso debe realizar un giro de 360° mientras que simultáneamente gire horizontalmente 360°.
- El torso debe estar en orientación panza-abajo al principio de la rotación, de lado cuando el 90% de la rotación está completa, de espalda cuando los 180° del giro está completo y en el otro costado cuando el giro de 270° esta completado.
- Las piernas deben permanecer en posición Stradle separadas con por lo menos 90° entre ellas y con las rodillas estiradas.
- La cara debe permanecer enfrentando al Cámara y mantener la misma dirección a lo largo de toda la rotación.

Medio Thomas Flair a un Head Down Split

- Sin parar, se debe realizar un medio Thomas Flair adicional hacia una posición de

Head Down Split.

FR-4 Secuencia de Looping

Back Layout Loops

- El comienzo es una posición de Layout con una orientación de Head-up.
- Se deben realizar tres (3) rotaciones de 360° completas en Layout Back Loop, sin detenerse,
- El movimiento de Loop debe permanecer sobre el eje horizontal sin inclinarse o ladearse o cambiar de dirección.
- El torso debe estar derecho y las piernas en línea con el torso sin ninguna inclinación de cintura.

Requisitos del Cámara

- El Cámara debe estar en el mismo nivel que el Ejecutante y mostrar al Ejecutante por el costado al inicio de la secuencia, debe permanecer en su lugar.

Valor Máximo 3 pts.: si los Layout Back Loops se realizan como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Layout Loop con un Medio Twist

- Si el primer Back Loop se realiza como se describe aquí arriba.
- Se debe realizar un Medio Twist dentro y con suavidad ejecutado dentro del segundo Loop.
- Después de una detención momentánea en la orientación de cabeza-arriba, se debe realizar un Full Front Loop.

Valor Máximo 10 pts.: si los Layout Back Loops se realizan con un Full Twist.

- Layout Back Loops son realizados como como se indica aquí arriba.
- Un Full Twist se debe realizar dentro y con suavidad ejecutado dentro del segundo Loop.
- Los Loops deben ser suaves y parejos.
- La Secuencia debe terminar en una posición de layout y orientación cabeza-arriba, en la misma dirección que al principio.

SEGUNDA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 5)

FR-5 Secuencia de Reverse Eagle

Half Reverse Eagle

- Al principio, el Ejecutante está en orientación cabeza-arriba.
- El Ejecutante pasa por debajo del Cámara mientras que el Cámara pasa por encima, moviéndose alrededor de un centro imaginario entre ellos de manera tal que ambos terminan en posiciones y orientaciones como tenían originalmente.
- El Reverse Eagle debe ser realizado como un solo movimiento continuo.
- El Reverse Eagle debe permanecer con la misma dirección.

Requisitos del Cámara

- El Cámara debe mostrar al Ejecutante por el frente durante toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: si el Reverse Eagle se realizan como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Full Reverse Eagle

- Si el Reverse Eagle se realiza como se describe aquí arriba, entonces
- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminen en sus relativas posiciones iniciales.

Valor Máximo 10 pts.: si el Full Reverse Eagle se realiza en Posición Layout.

- Si el Reverse Eagle se realiza como se describe aquí arriba, entonces:
- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminen en sus relativas posiciones iniciales.
- Las piernas deben estar en línea con el torso (cuando se mira desde el costado) a lo largo de toda la secuencia.

FR-6 Volando en Angulo

ESTA SECUENCIA OBLIGATORIA **NO** DEBE SER LA PRIMERA EN REALIZARSE

- El Ejecutante debe estar aproximadamente en orientación diagonal de 45° con la cabeza hacia abajo.
- El Ejecutante debe estar en posición de Layout, sin ningún doblez en la cintura, a lo largo de toda la secuencia,
- El Cámara debe demostrar que está al mismo nivel con respecto a la orientación diagonal aproximada de 45° a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: si se mantiene la pose de Vuelo en Angulo

- El Ejecutante está volando de espaldas.
- Este ángulo de vuelo debe mantenerse por lo menos por 3 segundos.
- El Cámara debe mostrar al Ejecutante de costado a lo largo de toda la secuencia.
- El Cámara debe mostrar el horizonte a un ángulo aproximado de 45°

Valor Máximo 7.5 pts.: si se el Vuelo en Angulo con un 360° Barrel Roll

- Al principio y al final, el Ejecutante debe estar mirando hacia arriba.
- El Ejecutante realizará una rotación de 360° en el eje Cuerpo-Cabeza-Cola mientras que mantiene una orientación de aproximadamente 45° diagonal.
- La imagen de video debe estar derecha mostrando el cielo en la parte superior del cuadro (horizontal en el cuadro) a lo largo de toda la secuencia.
- El Cámara deberá mostrar el horizonte en un ángulo diagonal de aproximadamente 45°.
- Al principio y al final, el Cámara debe mostrar al Ejecutante desde el costado de él/ella.

Valor Máximo 10pts.: si se hace el Vuelo en Angulo con un 180° Barrel Roll con el Cámara haciendo un Carve

- Al principio, el Ejecutante debe estar mirando hacia arriba.
- El Ejecutante realizará una rotación de 180° sobre el eje del Cuerpo-Cabeza-Cola mientras que mantiene una orientación diagonal de aproximadamente 45°
- El Ejecutante debe terminar mirando hacia abajo.
- Al principio y al final, el Cámara debe mostrar el horizonte a un ángulo diagonal de aproximadamente 45°.
- El Cámara debe hacer un Carve sobre el Ejecutante durante los 180° de rotación.
- El Cámara debe mostrar una imagen como si el Ejecutante estuviera estático con el

fondo en movimiento.

- El Cámara debe mantener una vista directa del costado del Ejecutante.

Guía de Juzgamiento

- Cuando esta secuencia obligatoria es realizada primero en la rutina obligatoria, el máximo puntaje será el 30% del Valor Máximo.

FR-7 Secuencia Cartwheel

Cartwheel

- Se comienza en posición Straddle con orientación Cabeza-arriba.
- El torso debe estar erguido sin ningún doblez en la cintura a lo largo de toda la secuencia.
- La cabeza, los hombros y el torso deben estar en línea enfrentando la misma dirección a lo largo del Cartwheel (sin ningún giro con el torso).
- La secuencia debe terminar en posición Straddle con orientación cabeza-arriba.
- El Cámara debe mostrar el frente del Ejecutante y estar al mismo nivel durante toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: Un solo Cartwheel

- Se debe realizar una rotación completa de 360° Cartwheel en la posición Straddle.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecutna Dos Cartwheels

- Se deben realizar dos rotaciones completas de Cartwheel de 360° (en la misma dirección y sin detenerse) en posición Straddle.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecutan Dos Cartwheels con Dos Rolls Sincronizados

- Se deben realizar dos rotaciones completas de Cartwheel de 360° (en la misma dirección y sin detenerse) en posición Straddle.
- El Cámara debe realizar un Roll Sincronizado con el Ejecutante durante el segundo Cartwheel mostrando una imagen como si el Ejecutante estuviera estático y que sólo el fondo se moviera.

FR-8 Secuencia Head-Up Straddle Spin

- El Ejecutante está en posición Straddle, sin doblar la cintura y en orientación cabeza-arriba.
- Los giros pueden hacerse en ambas direcciones.
- El Cámara debe mostrar al principio y al final el frente del Ejecutante.

Valor Máximo 3 pts.: si se ejecuta un Head-Up Straddle Spin

- El Straddle debe girar rápidamente ejecutando tres (3) rotaciones de piruetas dentro de los cinco (5) segundo de iniciada la primera rotación.
- El Cámara debe estar al mismo nivel durante toda la secuencia.

Valor Máximo 5 pts.: si se ejecutan Head-Up Straddle Spins con un Carve Sincronizado

- El Straddle debe girar rápidamente con tres y medio piruetas (3.5) realizadas dentro de los 5 segundos de iniciada la primera rotación.
- Sincronizado con las rotaciones del Ejecutante, el Cámara debe realizar un Carve de 180° con rotación opuesta a la del Ejecutante.
- El Cámara debe estar al mismo nivel a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecutan Head-Up Straddle Spins con un Medio Eagle

- El Straddle debe girar rápidamente con tres y medio piruetas (3.5) realizadas dentro de los 5 segundos de iniciada la primera rotación.
- Sincronizado con las rotaciones del Ejecutante, el Cámara debe realizar un medio Eagle pasando por debajo del Ejecutante con un medio giro de cámara 180° en el punto más bajo del giro en la dirección opuesta a la rotación del Ejecutante.
- Al final, el Cámara debe estar al mismo nivel.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el Cámara, pasando por debajo del Ejecutante, durante el medio Eagle hace que la cámara gire en la dirección incorrecta, el puntaje máximo será del 30% del Valor Máximo.

ANEXO A2

SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE FREEFLY

REQUERIMIENTOS DE PERFORMANCE Y CRITERIOS DE JUZGAMIENTO

- El orden en el que estas Rutinas Obligatorias pueden ser realizadas será determinado por el Equipo.
- El Equipo debe entregar el orden de las Secuencias Obligatorias y los Valores Máximos elegidos al Juez de Evento antes de comenzar la competencia (ver párrafo 5.2.3 y Anexo D).
- El requerimiento de “enfrentados” significa que los Ejecutantes deben estar con sus cabezas al mismo nivel y mirándose.
- Estar al “mismo nivel” quiere decir que el centro de sus cuerpos deben estar al mismo nivel.
- La calificación de cada secuencia comienza cuando los Jueces ven al equipo iniciar la secuencia en la posición de inicio descrita (después de la transición del movimiento anterior con o sin una detención momentánea).
- El juzgamiento de cada secuencia termina cuando los Jueces ven que el Equipo completa o desiste de realizar los requerimientos de performance de esa Secuencia.
- El Camarógrafo debe mantener consistentemente la distancia con el punto central de los Ejecutantes a lo largo de cada Secuencia Obligatoria, excepto cuando la descripción de la Secuencia indique específicamente otra cosa.
- La imagen de video debe estar derecha, con el cielo en la porción de arriba del cuadro a lo largo de cada Secuencia Obligatoria, excepto cuando la descripción de la Secuencia indique específicamente otra cosa.

PRIMERA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 2)

FF-1 Doble Joker Inverso

Doble Joker

- Un ejecutante está en orientación cabeza arriba, el otro está enfrente cara a cara pero cabeza abajo.
- Se realiza un agarre mano derecha con mano derecha (o mano izquierda con mano izquierda) y este agarre debe mantenerse durante toda la secuencia.
- La formación se rota 180° hacia adelante. Por ejemplo: el Ejecutante que está cabeza arriba se mueve directamente sobre el otro ejecutante a una posición cabeza abajo. Simultáneamente, el ejecutante que está cabeza abajo, se mueve directamente desde abajo a una orientación cabeza arriba. (No se permiten rotaciones de costado). Esta rotación de 180° debe ser continua.

- Los ejecutantes finalizan con orientaciones y encabezamientos opuestos.
- Luego de esta rotación de 180° (la detención en el medio es solo momentánea), la formación rota en dirección inversa (180° por arriba) hasta que los ejecutantes finalizan en sus encabezamiento y orientaciones originales.

Requisitos para el Camarógrafo.

- El Camarógrafo debe mostrar a los Ejecutantes de costado
- El Camarógrafo debe estar al mismo nivel que el punto central de los Ejecutantes.

Valor Máximo 5 pts.: si el Doble Joker Inverso se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Doble Joker Inverso con un Roll Sincronizado

- Si el Doble Joker Inverso se ejecuta como está descrito aquí arribas más lo siguiente:
- El Cámara debe realizar un Roll Sincronizado con los Ejecutantes, mostrando una imagen como si los Ejecutantes estuvieran estático con sólo el fondo en movimiento.

Valor Máximo 10 pts.: si el Doble Joker Inverso se realiza en posición de Layout con un Roll Sincronizado.

- El Doble Joker Inverso es realizado como se describe aquí arriba más lo siguiente:
- Los Ejecutantes deben mantener la posición de Layout, sin doblar la cintura, con las rodillas estiradas, a lo largo de toda la secuencia.
- Cámara debe realizar un Roll Sincronizado con los Ejecutantes, mostrando una imagen como si los Ejecutantes estuvieran estáticos y lo que gira es el fondo.

Guía de Juzgamiento

- Ubicación equivocada del agarre (no mano derecha con mano derecha o no mano izquierda con mano izquierda), el puntaje máximo será del 70% del Valor Máximo.
- Agarre equivocado que no es mano con mano, dará un puntaje máximo de 70% del Valor Máximo.
- Cuando el Camarógrafo hace el giro en la dirección equivocada, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.

FF-2 Cat Barrel Roll

Posición Cat

- Ambos Ejecutantes están en una orientación panza abajo.
- Un Ejecutante tiene agarres en la parte inferior de las piernas del otro Ejecutante, la mano derecha en la parte inferior de la pierna derecha y la mano izquierda en la parte inferior de la pierna izquierda.
- La parte superior de las piernas deben estar alineadas con el torso.
- Ambos Ejecutantes deben realizar, simultáneamente, un Full Barrel Roll, sobre el mismo eje, manteniendo la misma dirección.
- Los giros (Barrel Rolls) puede hacerse en ambas direcciones.

Requisitos para el Camarógrafo.

- Al inicio el Camarógrafo debe estar en línea con los ejes Izquierdo-Derecho de los Ejecutantes mostrando un costado de los Ejecutantes.
- El Camarógrafo debe estar al mismo nivel que el punto central de los Ejecutantes y permanecer en la misma posición a lo largo de la secuencia.

Valor Máximo 5 pts.: si el Cat Barrel Roll se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Doble Cat Barrel Roll

- Si el Cat Barrel Roll es realizado como se describe pero con dos (2) giros.
- Ambos Ejecutantes, al mismo tiempo, realizan dos (2) giros de Full Barrel Rolls consecutivos, sin detenerse, sobre el mismo eje, manteniendo el mismo encabezamiento.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta un Doble Cat Barrel Roll en Posición Layout

- Si el Cat Barrel Roll es realizado como se describe pero con dos (2) giros.
- Ambos Ejecutantes, al mismo tiempo, realizan dos (2) giros de Full Barrel Rolls consecutivos, sin detenerse, a lo largo del mismo eje y el mismo encabezamiento.
- Los Ejecutantes deben mantener la posición de Layout, sin doblar la cintura, con las rodillas derechas a lo largo de toda la secuencia.

Guía de Juzgamiento

- Si uno o ambos agarres están en lugares equivocados (por ej., no en la parte inferior de la pierna) el puntaje máximo será de 70% del Valor Máximo.
- Si los dos Barrell Rolls no son consecutivos y suaves, el puntaje máximo será del 80% del Valor Máximo.

FF-3 Turning Totem

Totem

- Ambos Ejecutantes están con orientación cabeza arriba, con el mismo encabezamiento.
- Un Ejecutante debe mostrar un contacto de pies-con-hombro, con los pies separados uno a cada lado de la cabeza del Ejecutante de abajo, sin ningún agarre adicional.
- El pie izquierdo del Ejecutante de arriba debe estar sobre el hombro izquierdo del Ejecutante de abajo y el pie derecho del Ejecutante de arriba debe estar sobre el hombro derecho del Ejecutante de abajo.
- Ambos Ejecutantes deben realizar una giro de 360°.
- La Pirouette puede ser realizada en cualquier dirección.
- Ambos Ejecutantes deben permanecer en el mismo eje y en posición de Layout durante los giros, sin bambolearse.

Requisitos para el Camarógrafo.

- El Camarógrafo debe mostrar el frente de ambos Ejecutantes, a nivel con la cabeza del ejecutante inferior, manteniéndose en ese lugar a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 5 pts.: si el Turning Totem se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Layout Top Turning Totem

- Si el Turning Totem es realizado como se describe más lo siguiente:
- El Ejecutante de arriba debe estar en posición Layout sin doblar en la cintura y con las rodillas derechas a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta un Layout Turning Totem

- Si el Turning Totem es realizado como se describe más lo siguiente:
- Cada Ejecutante debe estar en posición Layout sin doblar la cintura con las rodillas derechas a lo largo de toda la secuencia.

Guía de Juzgamiento

- Posición equivocada del cuerpo (cuando no están en posición de layout cuando se lo solicitó) el puntaje máximo será de 50% del Valor Máximo.
- Si hay agarres de asistencia (p.ej. manos en pies) el puntaje máximo será de 70% del Valor Máximo

FF-4 Head Down Carve

Head Down Carve

- Ambos Ejecutantes están en orientación cabeza-abajo, enfrentados y al mismo nivel.
- Ambos Ejecutantes comienzan un Carve alrededor de un centro imaginario entre ellos.
- Los Ejecutantes deben realizar por lo menos un 360° Carve
- Los Carve deben ser circulares, no elípticos.
- Los Ejecutantes deben mantener la misma distancia entre ellos y permanecer cara a cara durante toda la secuencia.

Requerimientos del Cámara

- El Cámara debe hacer un Carve alrededor y en la dirección opuesta de los Ejecutantes, manteniendo la misma distancia y el mismo nivel.
- El Cámara debe realizar por lo menos un Carve de 360° a la misma velocidad que los Ejecutantes.
- El Cámara debe permanecer en el mismo nivel que los Ejecutantes.

Valor Máximo 5 pts.: si el Head Down Carve se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Head Down Carve con Carousel

- El Head Down Carve es ejecutado como se describe aquí arriba y luego un Carousel.
- En cuanto los Ejecutantes terminan el Carve de 360°, cada uno debe realizar un giro individual de 360° arqueando la cintura.
- El Cámara debe estar quieto, mostrando los costados de los Ejecutantes al principio y al final del Carousel.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta un Head Down Carve mirando hacia afuera (Out Face)

- El Head Down Carve es ejecutado como se describe aquí arriba pero mirando hacia afuera (sin un Carousel).
- Ambos Ejecutantes están en orientación Head Down, mirando hacia afuera dándose la espalda.
- Los Ejecutantes deben realizar un Carve de por lo menos 720°.
- El Cámara deberá realizar un Carve de por lo menos 720° a la misma velocidad que los Ejecutantes.

SEGUNDA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 5)

FF-5 Full Eagle

Eagle

- Los dos Ejecutantes están en orientación cabeza abajo, enfrentando al Cámara.
- Los Ejecutantes van debajo del Camarógrafo mientras que el Camarógrafo va por arriba, moviéndose alrededor de un centro imaginario entre ellos para que terminen en posiciones y orientaciones opuestas a las que estaban al principio. El movimiento continúa hasta que los Ejecutantes y el Camarógrafo terminan en sus posiciones relativas iniciales.
- Este Full Eagle debe ser un solo movimiento continuo.
- El Full Eagle debe permanecer con el mismo encabezamiento

Requisitos para el Camarógrafo.

- El Cámara debe mostrar a los Ejecutantes de frente a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: si el Full Eagle se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 5 pts.: si se ejecuta un Linked Full Eagle (agarrados)

- Si el Full Eagle es ejecutado como se describe aquí arriba, con agarres
- Ambos Ejecutantes permanecen tomados con un agarre mano-con-mano (mano izquierda de un Ejecutante con la mano derecha del otro Ejecutante o vice versa) a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Full Eagle Linked con un giro de 360° (Pirouette)

- El Linked Full Eagle es realizado como se describe aquí arriba.
- Ambos Ejecutantes permanecen tomados con un agarre mano-con-mano (mano izquierda de un Ejecutante con la mano derecha del otro Ejecutante o vice versa) a lo largo de toda la secuencia excepto para los Giros de 360°.
- Los Ejecutantes deben simultáneamente realizar un giro individual de 360° en la mitad de la segunda parte del Eagle (cuando están por encima del Cámara).
- El Cámara debe mostrar a los Ejecutantes de frente a lo largo de toda la secuencia, con excepción del giro.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta un Linked Full Eagle con un Front Loop

- El Full Eagle es realizado como se describe aquí arriba pero agarrados y con un Front Loop.

- Ambos Ejecutantes permanecen tomados con un agarre mano-con-mano (mano izquierda de un Ejecutante con la mano derecha del otro Ejecutante o vice versa) a lo largo de toda la secuencia.
- Los Ejecutantes deben realizar un Tuck Front Loop (truco) en el medio de la segunda parte del Eagle (cuando están sobre el Camarógrafo).
- El Cámara debe mostrar a los Ejecutantes de frente durante toda la secuencia, excepto cuando están haciendo el Full Tuck Front Loop.

Guía de Juzgamiento

- Cuando no se realice el truco (Pirouette o Front Loop), el puntaje máximo será del 60% del Valor Máximo.
- Cuando el agarre no es mano con mano cuando se lo requiere, el puntaje máximo será del 75% del Valor Máximo.

FF-6 Angle Flying

ESTA SECUENCIA OBLIGATORIA **NO** DEBE SER LA PRIMERA EN REALIZARCE

- Ambos Ejecutantes deben estar en orientación diagonal de aproximadamente 45° con la cabeza más abajo.

Valor Máximo 3 pts.: si se mantiene la pose de Vuelo en Angulo

- Uno de los Ejecutantes debe estar mirando hacia arriba y el otro Ejecutante debe estar mirando hacia abajo, cara a cara.
- Este ángulo de vuelo debe mantenerse por lo menos por 3 segundos.
- El Cámara debe mostrar a los Ejecutantes de costado.
- El Cámara debe mostrar el horizonte a un ángulo aproximado de 45°.

Valor Máximo 5 pts.: si se el Vuelo en Angulo está sincronizado con Back Loops

- Al principio y al final, ambos Ejecutantes están lado-a-lado mirando hacia arriba
- Ambos Ejecutantes deben simultáneamente realizar un Full Back Loop.
- El Cámara debe mostrar el frente de los Ejecutantes desde arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se el Vuelo en Angulo con Barrel Rolls Sincronizados

- Al principio y al final, ambos Ejecutantes deben estar lado-a-lado, mirando hacia abajo.
- El Cámara debe mostrar, al principio y al final, a los Ejecutantes de costado.
- Ambos Ejecutantes deben simultáneamente realizar un 360° Barrel Roll.
- El Cámara debe simultáneamente realizar un Carve de 180° pasando por encima de los Ejecutantes y terminar en el lado opuesto del punto central de los Ejecutantes.

Valor Máximo 10 pts.: si se realiza el Vuelo en Angulo Carving

- Al principio, uno de los Ejecutantes debe estar mirando hacia arriba y el otro mirando hacia abajo, cara a cara.
- Al principio y al final, el Ejecutante que mira hacia abajo debe estar en posición Layout, sin doblar la cintura.
- Al principio y al final, el Cámara debe mostrar a los Ejecutantes de costado.
- Al principio y al final, el Cámara debe mostrar el horizonte en un ángulo aproximado de 45°.

- Los Ejecutantes deben realizar un Carve de 180°, cara a cara en la misma línea diagonal de vuelo,
- El Carve debe ser redondo, no elíptico.
- Durante el Carve, los Ejecutantes deben permanecer en nivel (basándose en la línea perpendicular a la diagonal)
- El Cámara debe realizar simultáneamente un Carve de 180° por debajo de los Ejecutantes, en la dirección contraria y terminar en el lado opuesto del punto central de los Ejecutantes.
- El Cámara debe mantener la misma distancia y el mismo nivel que el punto central de los Ejecutantes.

Guía de Juzgamiento

- Cuando esta Secuencia Obligatoria es realizada primero en la rutina obligatoria, el máximo puntaje será del 30% del Valor Máximo.

FF-7 Back Layouts Sincronizados

Back Layouts

- Ambos Ejecutantes comienzan en posición Layout con orientación cabeza arriba, lado a lado con el mismo nivel y encabezamiento.
- Simultáneamente, ambos Ejecutantes realizan un Layout Loop completo hacia atrás.
- El movimiento del Loop debe ser suave, alrededor del mismo eje horizontal, sin bamboleos.
- Ambos Ejecutantes, simultáneamente, terminan en orientación de cabeza-arriba, lado-a-lado, ambos enfrentando al Cámara.

Requisitos para el Camarógrafo.

- Al principio, el Camarógrafo debe estar frente a ambos Ejecutantes.
- El Camarógrafo debe permanecer al mismo nivel que el punto central de los Ejecutantes y permanecer en el lugar durante toda la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: si los Back Layouts se realizan como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecutan Dos Back Layouts

- Sin detenerse, ambos ejecutan simultáneamente un segundo Full Layout Back Loop.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta Dos Back Layouts con Medio Twist

- Si los Layouts se ejecutan como se describe aquí arriba.
- Sin detenerse, ambos Ejecutantes simultáneamente realizan un segundo Full Layout Back Loop con un Medio Twist.
- El Medio Twist debe ser ejecutado dentro y suavemente ejecutado a lo largo del Loop y realizado en la misma dirección.
- Ambos Ejecutantes simultáneamente y en orientación cabeza-arriba, lado a lado, ambos de espaldas al Cámara.

Guía de Juzgamiento

- Cuando cada Ejecutante está realizando el Twist en diferentes direcciones, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.

- Cuando no se realiza ningún Twist (cuando es requerido), el puntaje máximo será del 30% del Valor Máximo.

FF-8 Secuencia de Agarre en Head-Up

- Ambos Ejecutantes están en orientación Head-Up.
- Después de hacer el/los agarre/s requeridos, ambos Ejecutantes simultáneamente sueltan el/los agarre/s.
- La distancia entre los Ejecutantes debe mantenerse igual a lo largo de la secuencia.

Valor Máximo 3 pts.: si se realiza un Head-up Side-by-Side Grip 360°

- Después del inicio, ambos Ejecutantes están Side-by-Side (la posición de sentado está permitido).
- Se toman el agarre de mano-con-mano (mano izquierda con derecha y mano derecha con izquierda).
- Después que se suelta el/los agarre/s, ambos Ejecutantes simultáneamente realizan una giro de 360° mientras que permanecen al mismo nivel y retoman el mismo grip.
- Al principio, el Cámara debe mostrar el frente de los Ejecutantes, al mismo nivel, mantener el nivel y permanecer en su lugar

Valor Máximo 5 pts.: si el Head-Up es Face-to-Face Grips 360°

- Al principio, ambos Ejecutantes están cara-a-cara (La posición de sentado está permitida).
- Se hace un agarre doble mano-con-mano (mano izquierda con derecha y derecha con izquierda).
- Después de soltado el agarre, ambos Ejecutantes simultáneamente realizan un giro de 360° manteniendo el mismo nivel.
- Ambos Ejecutantes vuelven a tomar ambos agarres al mismo tiempo.
- Al principio, el Cámara debe mostrar el costado de los Ejecutantes, al mismo nivel, mantener el nivel y permanecer en su sitio.

Valor Máximo 7.5 pts.: si se ejecuta un Stand-Up Side-by-Side Grip 360° en Posición Layout

- Ambos Ejecutantes deben mantener la posición de Layout a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10 pts.: si se ejecuta un Stand-Up Face-to-Face Grips 360° en Posición Layout

- Ambos Ejecutantes deben mantener la posición de Layout a lo largo de toda la secuencia.

Guía de Juzgamiento

- Posición del cuerpo equivocada (cuando no están en posición Layout y esta es requerida), el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.
- Cuando el agarre doble de manos no se hace simultáneamente, el puntaje máximo será del 80% del Valor Máximo.
- Cuando se hace un (1) solo agarre cuando deberían ser dos (2), el puntaje máximo será del 70% del Valor Máximo.
- Cuando cualquiera del/los agarre/s no son mano-con-mano, el puntaje máximo será del 75% del Valor Máximo.

ANEXO B

POSICIONES BASICAS DEL CUERPO, ORIENTACIONES Y ROTACIONES

A. DEFINICION DE LAS PARTES DEL CUERPO

El Cuerpo consiste de todo el cuerpo del Ejecutante y su equipo.

El cuerpo del paracaidista está definido en partes específicas, como sigue:

- **Cabeza** (head): la parte del cuerpo sobre del cuello.
- **Hombro** (shoulder): la parte superior del cuerpo entre el cuello y la parte superior del brazo.
- **Torso** (torso): El cuerpo, incluidos los hombros y el paracaídas, pero excluyendo los brazos, las piernas, cabeza y cuello.
- **Brazo** (arm): Todo el brazo, desde el arnés, incluido la parte superior del brazo, la inferior, muñeca y mano (el hombro no está incluido).
- **Brazo superior** (upper arm): La parte del brazo entre el hombro y el codo.
- **Brazo inferior** (lower arm): La parte del brazo entre el codo y la muñeca.
- **Mano** (hand): es la parte del brazo después de la muñeca.
- **Pierna** (leg): toda la pierna desde el arnés del paracaídas, incluyendo la parte superior de la pierna, la rodilla, la parte inferior de la pierna y el pie.
- **Parte superior de la pierna** (upper leg): es la parte de la pierna entre la banda de pierna del arnés del paracaídas y la rodilla.
- **Rodilla** (knee): es la parte de la pierna entre la parte superior de la pierna y la parte inferior de la pierna.
- **Parte inferior de la pierna** (lower leg): es la parte de la pierna entre la rodilla y el tobillo.
- **Pie** (foot): es la parte de la pierna después del tobillo.
- **Planta del pie o suela** (sole): es la parte del pie donde las personas se paran.

Los agarres pueden ser tomados y los contactos pueden hacerse en estas partes.

B - POSICION DEL CUERPO

El cuerpo puede estar en un arco, en posición Layout o Pike con las extremidades en varias posiciones. Estas definen la cantidad de ángulo en la cintura y el ángulo de la parte superior de las piernas con relación al torso. Hay otras posiciones que se definen por la posición de las piernas. Los brazos se dejan libres para controlar la posición. Sólo para descripción de encabezamiento, el torso significa el frente del torso.

B-1 Posición Arco

- El torso está arqueado a la altura de la cintura/cadera, de manera tal que el ángulo entre el frente del torso y los muslos es mayor a 180° (si se mira desde el costado).
- Si ambas piernas están juntas con las rodillas estiradas, el ángulo entre el frente del torso y ambos muslos debe ser mayor que 180° (si se mira desde el costado).
- Si las piernas están en una posición creativa, por lo menos un muslo debe mostrar un ángulo mayor a 180° desde el frente del torso (si se mira desde el costado).
- La cabeza puede estar arqueada hacia atrás.

B-2 Posición Layout

- El torso está erguido, sin doblar la cintura (visto de costado).
- Si ambas piernas están estiradas con las rodillas derechas, ambas piernas deben estar en línea con el torso (si se mira desde el costado).
- Si las piernas están en una posición creativa, por lo menos un muslo debe mostrar un ángulo mayor a 180° desde el frente del torso (si se mira desde el costado).

B-3 Posición Pike

- El torso está inclinado hacia adelante a la altura de la cintura de tal manera que el ángulo entre el torso y los muslos es menor a 180° (si se mira desde el costado).
- Si ambas piernas están estiradas y las rodillas derechas o en una posición creativa, el ángulo entre el frente del torso y los muslos debe ser menor a 180° (si se mira desde el costado).
- Para un Loose Pike, el ángulo entre el frente del torso y los muslos está entre los 90° y 180° (si se mira desde el costado).
- Para un Tight Pike, el ángulo entre el frente del torso y los muslos es menor a 90° (si se mira desde el costado).

B-4 Posición Tight Tuck

- El torso está inclinado hacia adelante a la altura de la cintura/cadera de tal manera que el ángulo entre el torso y los muslos sea menor a 90° (si se mira desde el costado).
- Las piernas están dobladas en las rodillas, de manera tal que el ángulo entre la parte superior de la pierna y la parte inferior de la pierna sea menor a 90° . No es necesario que las rodillas estén totalmente pegadas al pecho.
- Las rodillas pueden estar juntas o separadas.
- Para un Loose Tuck, los dos ángulos descriptos están entre 90° y 180° (si se mira desde el costado).

B-5 Posición Sit

- El torso debe estar vertical con orientación cabeza arriba.
- El ángulo entre el frente del torso y los muslos es entre 90° y 145° (si se mira desde el costado).
- Las piernas están dobladas de manera tal que el ángulo entre la parte superior y la parte inferior de las piernas esté entre 90° y 145° (si se mira desde el costado).
- La parte inferior de las piernas deben estar paralelas al torso.
- Las rodillas pueden estar juntas o separadas.

B-6 Posición Stag

- Una pierna está completamente estirada y derecha en la rodilla.
- La otra pierna está doblada hacia delante a la altura de la cadera y la rodilla está doblada para poder colocar los dedos del pie al costado de la rodilla de la pierna estirada. La rodilla que se dobla, debe tener un ángulo de por lo menos 90°.
- Un Open Stag es cuando la parte inferior de la pierna que está doblada está paralela con la parte superior de la pierna que está estirada (El dedo no está colocado en la rodilla de la pierna estirada).
- La rodilla de la pierna colocada en el Stag apunta hacia afuera.
- El cuerpo puede estar en un arco, posición Layout o Pike mientras está en la Posición Stag.

B-7 Posición Straddle

- Las piernas están separadas, de lado a lado, con un ángulo no menor a 90° entre ellas (si se ve desde el frente).
- Ambas rodillas están derechas/estiradas.
- El cuerpo puede estar arqueado (Posición Straddle Arqueado), en un Layout (Posición Layout Straddle) o Pike (Posición Piked Straddle) con las piernas en una Posición Straddle.

B-8 Posición Split

- Las piernas están separadas, hacia el frente y hacia atrás, con un ángulo no menor a 90° entre ellas (mirado desde el costado).
- Ambas piernas están estiradas.

B-9 Posición Tee

- El torso está erguido, sin doblar la cintura ni con arco.
- Una pierna está extendida en frente del torso a 90° entre el frente del torso y el muslo (mirado desde el costado).
- El otro muslo está en línea con el torso o tiene un ángulo mayor a 180° con respecto al

torso (mirado desde el costado).

- Ambas rodillas están estiradas.

B-10 Posición Compass

- El torso debe estar en orientación cabeza arriba.
- Una pierna está en línea con el torso.
- Para un Compass Paralelo, se debe levantar la otra pierna hacia delante de tal manera que el ángulo entre el muslo y el torso sea de 90° o menos.
- Para un Compass hacia afuera, la otra pierna se debe separar hacia el costado con la rodilla apuntando hacia arriba, de manera tal que el ángulo entre el muslo y el torso sea de 90° o menos.
- Las dos rodillas deben estar derechas.
- El cuerpo puede estar en un arco o en posición Layout con las piernas en Compass.

C- ORIENTACIONES

Hay seis (6) orientaciones básicas diferentes (no están incluidas las orientaciones en diagonal) en el cual un cuerpo puede posicionarse con respecto al viento relativo (o al suelo cuando está en velocidad terminal sin movimiento horizontal). Estas definen cómo se orienta el torso.

C-1 Orientación Cara a tierra (Belly-down)

El torso está horizontal, con el frente mirando hacia abajo hacia el viento relativo.

C-2 Orientación Espalda a tierra (Back-down)

El torso está horizontal, de espaldas mirando hacia arriba, fuera del viento relativo.

C-3 Orientación De Costado (Sideways)

El torso está horizontal, de costado, con cualquiera de los costados hacia el viento relativo. A velocidad terminal sin movimiento horizontal, el pecho está mirando el horizonte.

C-4 Orientación Cabeza arriba (Head-up)

El torso está vertical con la cabeza hacia arriba, directamente contrario al viento relativo.

C-5 Orientación Cabeza abajo (Head-Down)

El torso está vertical con la cabeza hacia abajo, apuntando directamente al viento relativo.

C-6 Orientación Diagonal

La orientación diagonal es con respecto a la línea del horizonte y del suelo en velocidad terminal. El torso puede estar con la cabeza más arriba o la cabeza más abajo. El torso está en diagonal con respecto a la línea del horizonte y del suelo en un ángulo entre los (6) orientaciones básicas.

D- EJES DE ROTACION

La mayoría de los movimientos involucran alguna forma de movimiento de rotación del cuerpo. Un total de cinco (5) ejes son usados para describir todos los seis (6) movimientos básicos de rotación.

D-1 Ejes del Viento

Hay dos (2) ejes inerciales que permanecen fijos con respecto al viento relativo (o al suelo, cuando está en velocidad terminal sin movimientos horizontales).

- **Eje Vertical**

El eje vertical permanece paralelo al viento relativo (que apunta desde el cielo hacia el suelo cuando se está en velocidad terminal sin movimiento horizontal).

- **Eje Horizontal**

El eje horizontal es cualquier eje perpendicular (90°) al viento relativo (que apunta al horizonte cuando se está en velocidad terminal sin movimiento horizontal). Puede tener cualquier encabezamiento (apuntando a cualquier punto deseado en el horizonte).

D-2 Ejes del Cuerpo

Hay tres (3) ejes del cuerpo que se mantienen fijos con respecto al cuerpo del Ejecutante.

- **Eje del Cuerpo Cabeza-Coxis**

Este eje está orientado a lo largo, desde la cabeza hasta el coxis, normalmente a través del torso del Ejecutante (en la posición de Layout la cabeza y los pies están en la misma línea, cuando el cuerpo está doblado en la cadera este eje está alineado con la columna y no incluye las piernas).

- **Eje del Cuerpo Frente-Espalda**

Este eje está orientado hacia adelante y hacia atrás, apuntando desde el frente hacia la espalda, normalmente a través del estómago del Ejecutante.

- **Eje del Cuerpo Izquierda-Derecha**

El eje de está orientado de costado, apuntando de izquierda a derecha, normalmente a través de la cadera del Ejecutante.

E- ACCIONES BASICAS DE ROTACION

Hay seis (6) acciones básicas de rotación. Los Twists combinan la acción de rotación agregando una rotación sobre el eje que va de la Cabeza hasta el coxis durante una rotación sobre el eje del cuerpo de izquierda a derecha o del frente hacia atrás.

E-1 Giro Plano (Flat Turns)

Involucra una rotación sobre el eje del cuerpo frente-espalda cuando ese eje está alineado con el eje vertical. El encabezamiento del Ejecutante está cambiando. El cuerpo puede estar panza abajo o panza arriba mientras realiza el giro.

E-2 Piruetas (Pirouettes)

Los giros involucran, en general, una rotación alrededor del eje vertical del cuerpo cuando ese eje está alineado con el eje vertical. El encabezamiento del Ejecutante está cambiando. El cuerpo puede estar en orientación cabeza arriba o cabeza abajo mientras realiza la pirueta.

E-3 Barrel Rolls (Rolls)

Un Barrel Roll es una rotación sobre el eje del cuerpo de cabeza a coxis cuando ese eje está alineado con el eje horizontal. Un Barrel Roll puede comenzar y terminar en orientación panza abajo, de espaldas o de costado.

E-4 Ruedas de carro (Cartwheels)

El Cartwheel es una vuelta carnero alrededor del eje frente-espalda del cuerpo cuando ese eje está alineado con el eje horizontal. El cuerpo pasa por un cabeza arriba, orientaciones de costado y/o cabeza abajo durante el curso del Cartwheel. En el Cartwheel no se necesita comenzar o termina en una posición exacta orientación de costado o cabeza arriba o cabeza-abajo. El Cartwheel se considera un Full Cartwheel cuando la cabeza del Ejecutante ha viajada 360° alrededor del eje horizontal desde el punto desde el cual fue comenzado. Un Cartwheel puede ser realizado hacia la izquierda o hacia la derecha.

E-5. Loops

Un Loop es una rotación cabeza-sobre-los-pies alrededor del eje izquierda-derecha cuando ese eje está alineado con el eje horizontal. El cuerpo pasa por una posición de cabeza arriba (Head Up), cabeza abajo (Head-Down) y/o de espaldas durante el curso del Loop. El Loop puede comenzar y terminar en orientación cabeza-arriba, cabeza-abajo y/o de espaldas abajo. Un Loop no necesariamente debe iniciarse o terminar en una orientación exacta de cabeza-arriba, panza-abajo, cabeza-abajo y/o de espaldas. Un Loop se considera un Full Loop cuando la cabeza del Ejecutante ha realizado un trayecto de 360° alrededor del eje horizontal desde el punto en el cual fue iniciado. Hay dos (2) tipos de Loops. (Téngase en cuenta que se le da el nombre de acuerdo a la dirección en la cual ese Loop se ha iniciado, ya que en el caso de los Twisting Loops, la dirección en la cual el Loop se completa puede ser diferente de la dirección a la que se ha iniciado.

Loop atrás (Back Loop)

Un Loop hacia atrás es un Loop donde la rotación se inicia con el torso rotando hacia atrás.

Loop adelante (Front Loop)

Un Loop hacia adelante es un Loop donde la rotación se inicia con el torso rotando hacia adelante.

E-6 Loops de costado (Side Loop)

Un Loop con orientación de costado es una rotación alrededor del eje del cuerpo izquierda-derecha cuando ese eje está alineado con el eje vertical. Por Ejemplo, un Pinwheel es un verdadero un de costado.

E-7 Twists

Los Twists combinan acciones rotativas agregando una rotación alrededor del eje del cuerpo-cabeza-coxis durante una rotación alrededor del eje izquierda-derecha o frente-espalda, alineado ya sea con el eje vertical u horizontal. Hay dos (2) categorías básicas de Twists.

Twists Verticales (Vertical Twists)

Un Twist Vertical es una rotación de cabeza-sobre-pies alrededor del eje horizontal (Loop o Cartwheel) combinado con una rotación alrededor del eje del cuerpo cabeza-coxis. Un Twist Simple o Full Twist está definido como una rotación de 360° alrededor del eje del cuerpo cabeza-coxis sobre el curso de un Loop o Cartwheel de 360°. La cantidad de twist contenida dentro de un Loop o Cartwheel es la cantidad de rotaciones Twist completas después que una rotación Loop o Carthweel de 360° ha sido realizada, cuando se mide desde el punto en el Loop o Cartwheel en donde el Twist se inició. Los Twist pueden se iniciados en cualquier posición en el Loop o Cartwheel y en cualquier dirección.

Twists Horizontales (Horisontal Twists)

Un Twist horizontal es una rotación alrededor del eje vertical (Giro Plano o Loop de Costado) combinado con una rotación alrededor del eje del cuerpo cabeza-coxis. Un Twist Single o Full Twist está definido como una rotación de 360° alrededor del eje del cuerpo cabeza-coxis sobre el curso de 360° de un Giro Plano o Loop de costado. Por ejemplo, un Flip Through is un Twist horizontal.

F- VUELOS CIRCULARES (Circular Pathways)

Hay dos (2) tipos básicos de vuelos circulares que un(los) Ejecutante(s) pueden seguir con respecto a otro miembro del equipo, puede ser realizado mirando hacia adentro o mirando hacia afuera. Los Vuelos Circulares pueden contener movimientos (P.ej. Carousel).

Cara adentro (In-Face)

El frente del torso mira hacia adentro hacia el lado cóncavo del camino, mientras que se mueve alrededor de un centro imaginario.

Cara afuera (Blind (Ciego))

El frente del torso mira hacia afuera, opuesto al otro lado del lado cóncavo del vuelo, mientras que se mueve alrededor de un centro imaginario.

F-1 Carve

El cuerpo del Ejecutante traza un camino circular alrededor de un centro imaginario en aproximadamente un plano horizontal. Carve se realiza mientras está cabeza abajo, cabeza arriba o en otras orientaciones.

F-2 Orbitas Verticales (Vertical Orbits)

El cuerpo del Ejecutante traza un camino circular alrededor de un centro imaginario en un plano vertical. Los Eagles y los Eagles Reverse son dos (2) formas comunes de las Orbitas Verticales que involucran también rotación alrededor del eje del cuerpo Izquierda-Derecha.

Aguila (Eagle)

Un Eagle empieza con cada miembro del equipo está en orientación opuesta, mirando hacia afuera o uno al otro. Un Eagle puede ser realizado por un/los Ejecutante/s con su Camarógrafo o por los dos Ejecutantes entre sí. Los miembros del equipo vuelan en una Orbita vertical mientras están todo el tiempo con la cabeza adelante, pasando por las orientaciones de espalda-abajo, cabeza-arriba, panza-abajo y/o cabeza-abajo (en ese orden, si se hace cara adentro, se debe mantener constante contacto visual). Un Eagle puede iniciarse en cualquier orientación en esta progresión. Un Medio Heagle es cuando se completan 180° de una órbita vertical. Un Full Eagle es cuando se completan 360° de una órbita vertical.

Aguila Inverso (Reverse Eagle)

Un Reverse Eagle comienza con cada miembro del Equipo en orientación opuesta, hacia afuera o hacia adentro mirándose. Un Reverse Eagle puede ser realizado por uno o ambos Ejecutantes con el Camarógrafo o por los dos Ejecutantes entre ellos. Los miembros del Equipo vuelan en Orbita Vertical mientras que constantemente lleva adelante los pies (o el coxis), pasando por las orientaciones de espalda-abajo, cabeza-abajo, panza-abajo y/o cabeza arriba (en ese orden si es cara adentro, manteniendo constante contacto visual). Un Reverse Eagle puede comenzar desde cualquier orientación en esta progresión. Un Medio Reverse Eagle es cuando se completan 180° de órbita vertical. Un Full Reverse Eagle es cuando se completan 360° de órbita vertical.

ANEXO C

DIFICULTAD

“Dificultad” es el resultado combinado de varios factores. Los movimientos están clasificados desde muy fáciles a muy difíciles. Toda la performance de los saltos (figuras, movimientos y transiciones) cuenta para la dificultad.

En general, los factores de dificultad son:

FACILES	DIFICILES
Amplia base de soporte.	Pequeña base de soporte.
Rotación sobre un (1) eje.	Rotaciones sobre más de 1 eje (donde el uso de 3 ejes es más difícil que 2 ejes.
Transiciones entre movimientos sobre el mismo eje.	Transiciones entre movimientos sobre varios ejes.
Un Twist en los Loops	Múltiples twists en los Loops
Movimientos únicos.	Movimientos consecutivos.
No hay cambios de dirección.	Hay cambios de dirección.
No hay sincronización con el camarógrafo	Movimientos sincronizados con el Camarógrafo.
Contacto visual.	No hay contacto visual.

De acuerdo con este listado de factores de dificultad, los siguientes son sólo ejemplos para su calificación.

FREEFLY

Maniobras	Muy Fáciles	Fáciles	Moderadas	Difíciles	Muy Difíciles
Carving cabeza abajo	Enfrentados	Enfrentados con cambios de dirección o giros	Con grips pero de espaldas	De espaldas	De espaldas con cambios de dirección, se incluyen spins, tricks
Carving cabeza arriba			Enfrentados	Enfrentados con cambios de dirección o giros	De espaldas
Eagle cabeza abajo/cabeza arriba	Medio	Completo	Completo con trucos, giros Media reversa	Completo en reversa	Completo en reversa con trucos y giros
Eagle cabeza arriba / cabeza arriba		Medio	Full	Full con trucos y giros	
Movimientos sincronizados	Loop	Loops	Loops con medios giros	Loops con twist completo	Loops con varios twist
Tracking/vuelo angular	Cara a tierra, lado a lado, el fondo está detenido	Lado a lado de espaldas, el fondo está detenido	Lado a lado cara a tierra o de espaldas, el fondo se mueve	Slot swapping/ giros mientras el fondo se mueve. Pies primero.	Tirabuzón en sincron con el cámara incluyendo trucos/giros. Pies primero con los giros/trucos
Cabeza arriba y cabeza abajo	Doble spock compress Totem Joker doble Doble agarre viceversa Estrella cabeza arriba	Suela con suela vertical Rotaciones de Compress vertical Cabeza arriba, doble grip	Doble joker inverso Doble suela a suela. Cabeza a cabeza. Compress vertical switch Rotación de Totem	Cabeza a cabeza con rotaciones Suela a suela con rotaciones	
Posiciones Panza abajo/espalda abajo	Cat Star Compress	Brouette Cat Barrel Roll	Interlock (leg Lock)		
Vuelo del camarógrafo	Estático	Giros en el lugar (Cartwhells)	Se mueve continuamente	Movimientos continuos (se mueve de un eje al otro en carve. Cambios de dirección)	Muestra órbitas elípticas como circulares para mostrar velocidad Gira mientras mantiene movimientos direccionados

De acuerdo con esta lista de factores de dificultad, los siguientes son sólo ejemplos para la calificación.

FREESTYLE

Muy Fáciles	Fáciles	Moderadas	Difíciles	Muy Difíciles
Tuck Loop adelante o atrás LO loop hacia adelante o atrás	Adelante o hacia atrás LO con medio giro	LO hacia adelante o atrás con 1 giro LO Cartwheel con medio giro LO Cartwheel	LO hacia adelante o atrás con 1 giro y medio LO Cartwheel con 1 giro Giros completos consecutivos	LO hacia adelante o atrás con 2 o más twists LO Cartwheel con 1.5 o más giros Giros dobles consecutivos
Straddle de cabeza arriba	Straddle cabeza abajo	Straddle Cartwheel Straddle cabeza arriba y pirouette Swan (cabeza arriba con piernas estiradas y juntas con cuerpo estirado)	Giro en Swan	Giros cabeza abajo con piernas a 90° (Spike)
Flip Through		Thomas Flair		
Pose s simétricas cabeza arriba (ej. Standup, V-Seat, Siffy)	Daffy cabeza arriba Daffy switch, Daffy Swivel, Daffy Reverse Carve cabeza abajo Carve cabeza arriba	Compass Switch, Compass Swivel, Compass Illusion, Compass Inversion Billman, Helicopter	Piruetas Swan, Helix Spin, LO Stag con 1 twist, Eouzan	Carve Ciego con una pirueta de 360° dentro del Carve
Pose s simétricas cabeza arriba (ej. Standup, V-Seat, Siffy)	Daffy cabeza arriba, Daffy switch, Daffy Swivel, Daffy Reverse Carve cabeza abajo Carve cabeza arriba	Compass Switch, Compass Swivel, Compass Illusion, Compass Inversion Billman, Helicopter	Piruetas Swan, Helix Spin, LO Stag con 1 twist, Eouzan	Carve Ciego con una pirueta de 360° dentro del Carve
Tee Tee Reverse Tee Switch Tee Swivel Pirwheel	Tee de espalda, Hélice, Arabian	Piruetas de Stag Kick, Stag Spin	Robin Spin	Robin Spins rápidas (2 o más) con una detención rápida
		Pike Backstop	Cele (Back Loops continuados, posición Tuck + Doble Twist en cada Loop)	Doble Cele (back Loops continuados, posición Tuck + Doble Twist en cada Loop)
	Medio Eagle	Medio Eagle + trucos, Eagle Completo, Medio Eagle Reverse	Medio Eagle Reverse con trucos, Eagle Completo Reverse, Eagle Completo con trucos	Eagle Completo a ciegas, Eagle Completo Reverse + trucos, Medio Eagle con Breaker

No se permiten detenciones entre (o en parte de) los Twists o estas partes serán evaluadas como movimientos de twist simples.

Cambio (Switch)

Es un cambio simultáneo de las piernas posición de la pierna (izquierda a derecha, frente hacia atrás, arriba hacia abajo) mientras mantiene la misma posición y orientación del cuerpo.

Swivel

Es una transición entre posiciones similares pero con piernas opuestas mientras se mantienen las piernas aproximadamente en el mismo lugar. Por ejemplo, un Daffy Swivel puede comenzar con Daffy de derecha (pierna derecha hacia adelante), entonces, cuando se gira la parte superior del cuerpo 180° sobre las piernas de manera tal que el Ejecutante termina en un Daffy de izquierda con el frente a 180° de donde comenzó.

Ilusión (Illusion)

Es una transición donde lo único que cambia es la orientación mientras se mantiene la misma posición del cuerpo (p. ej. De un Tee a un Compass mientras que se mantienen las piernas en la misma posición y rotando el torso sobre las piernas).

Inversión (Inversion)

Es una transición hacia abajo donde lo único que cambia es la orientación mientras se mantiene la misma posición del cuerpo (p. ej.: de un Compass a un Tee, mientras se mantienen las piernas en su lugar y se rota el torso sobre las piernas).

ANEXO D

DESCRIPCION DE LA RUTINA

Instrucciones

Hacer un archivo en Word (se recomienda)

- Baje el Anexo D como un documento de Word en una PC y sávelo, preferentemente bajo el nombre y número de su equipo y su país.
- Complete la información requerida. Si debe hacerse una selección, borre la información que no necesita y deje las que sí necesita.
- Si necesita, puede agregar renglones para la descripción de la Rutina Libre.
- Cuando haya terminado, vuélvalo a salvar con el nombre relacionado a su equipo y evento.
- Imprima el documento y entrégueselo al Jefe de Jueces.

Archivo PDF

- Imprima la página del Anexo D.
- Complete los datos solicitados con una lapicera (azul o negra únicamente). Si necesita hacer una selección coloque un círculo alrededor de la ronda/evento.
- Imprima la última página con más cuadrículas en caso que necesite más renglones para la descripción de la Rutina Libre.
- Cuando termine, envíeselo al Jefe de Jueces.
- **NO escriba fuera de los recuadros, tampoco en los costados o bordes del papel.**

FORMULARIO EN LA PAGINA SIGUIENTE

Nº DE EQUIPO	PAIS DEL EQUIPO			
Por favor indique el evento	FREESTYLE - FREEFLY			
Indique el orden en el cual la secuencia obligatoria será realizada Las secuencias válidas estan en http://www.fai.org/ipc-documents , luego busque "Artistic Events"				
Primera Ronda Obligatoria, Ronda 2				
Valor Máximo de la Secuencia Obligatoria				

Segunda Ronda Obligatoria, Ronda 5				
Valor Máximo de la Secuencia Obligatoria				

Los elementos de la Lista de Rutinas Libres cubre las siguientes rondas (marque como corresponda)	TODAS - 1 - 3 - 4 - 6 - 7
---	---------------------------

Nº	Nombre del Movimiento / Secuencia			Valor de la Dificultad	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					