

**FÉDÉRATION AÉRONAUTIQUE INTERNATIONALE  
INTERNATIONAL PARACHUTING COMMISSION**



REGLAS DE COMPETENCIA DE ESTILO Y PRECISIÓN DE ATERRIZAJE



Edición 2017

Válidas a partir del 1ro de Marzo de 2017

COLEGIO DE JUECES

**FEDERACIÓN ARGENTINA DE PARACAIDISMO**

PAGINA DEJADA EN BLANCO INTENCIONALMENTE

## **Capítulo 1: Autoridad FAP**

## **Capítulo 2: Definición de Palabras y Frases Utilizadas en estas Reglas**

## **Capítulo 3: Los Eventos**

3.1 Disciplinas

3.2 Objetivo del Evento

3.3 Requerimientos de performance

## **Capítulo 4: Reglas Generales**

4.1 Saltos de Entrenamiento

4.2 Orden de los saltos

4.3 Determinación del Ganador

4.4 Ganador de la General

## **Capítulo 5: Reglas del Evento**

5.1 Evento de Precisión en Aterrizaje por Equipo e Individual

5.2 Estilo en Caída Libre

## **Capítulo 6: Trabajo de los Jueces en las disciplinas**

6.1 Precisión en Aterrizaje Individual y por Equipos

6.2 Estilo en Caída Libre

6.3 Otras responsabilidades

## **Capítulo 7: Título de la Competencia**

7.1 Objetivos del Campeonato Argentino

7.2 Programa de los Eventos

7.3 Composición de las Delegaciones

7.4 Valor de las Protestas

7.5 Campeones Nacionales

7.6 Premios y reconocimientos

PAGINA DEJADA EN BLANCO INTENCIONALMENTE

## Capítulo 1. AUTORIDAD FAP

- 1.1. La competencia se llevará a cabo bajo la autoridad de la FEDERACIÓN ARGENTINA DE PARACAIDISMO y está enmarcada en las regulaciones del Código Deportivo FAI, Sección General, y la Sección 5, aprobado por el IPC y validada por la FAI, y estas reglas.
- 1.2. Tienen aplicación además lo especificado en el Anexo FAP al Código Deportivo FAI.
- 1.3. Las Competencias FAP, son exclusivamente para Competidores representantes de sus Instituciones Afiliadas, con Licencia Deportiva FAP/FAI vigente.

## Capítulo 2. DEFINICIONES DE PALABRAS UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

- 2.1. **Maniobra:** un giro o vuelta (loop) comenzando y terminando en la posición horizontal cara a tierra con la cabeza hacia el blanco. Los hombros deben permanecer, todo el tiempo en un plano horizontal.
- 2.2. **Giro:** una maniobra de 360 grados de rotación en el plano horizontal.
- 2.3. **Vuelta (loop):** una maniobra de 360 grados de rotación en un plano vertical.
- 2.4. **Deriva:** movimiento lateral del paracaidista hacia afuera del encabezamiento del blanco después que ha comenzado la primera maniobra.
- 2.5. **Penalidad flecha:** puede ocurrir al comienzo de la primera y tercera vuelta (loop) (cuando sale del giro hacia atrás), cuando el competidor desviado del encabezamiento en la dirección de la vuelta (loop).
- 2.6. **Desviación:** (D) ejecución penalizada de giros o vuelta (loop)s con el cuerpo inclinado o ladeado hacia uno o ambos lados.
- 2.7. **Penalidad S:** (S) Después de la última vuelta (loop) hacia atrás cuando el competidor está fuera de dirección.
- 2.8. **Colchón:** área de aterrizaje donde es ubicado el Aparato Automático de Medición (AAM)
- 2.9. **AAM:** Aparato Automático de Medición.

## Capítulo 3. LOS EVENTOS

- 3.1. Los eventos comprenderán las siguientes disciplinas:

- Precisión de Aterrizaje por equipos
- Precisión de Aterrizaje Individual
- Estilo en caída libre
- Precisión de Aterrizaje Individual Juvenil
- Estilo en caída libre Juvenil

Se hará una clasificación diferenciada para hombres y mujeres solamente en las competencias individuales.

Un competidor Junior es aquel menor de veinticuatro (24) años o cuyo cumpleaños N°24 ocurra durante el año calendario donde se desarrolle la competencia.

### **3.2. Objetivo de los Eventos**

3.2.1. Precisión de Aterrizaje: el objetivo de los competidores es aterrizar sobre o lo más cerca posible del centro del blanco.

3.2.2. Estilo en Caída Libre: se debe realizar una secuencia determinada de maniobras durante la caída libre tan correcta y rápidamente como sea posible.

### **3.3. Requisitos de Performance**

3.3.1. El total acumulado de todas las rondas completas, se utilizará para determinar la posición final de cada equipo o individuo. Un número mínimo de rondas (se especifican en 7.2 y pueden ser modificadas en los Boletines) deben ser completadas para determinar la posición de los equipos o individuos y declarar ganador en cualquiera de los eventos.

3.3.2. Cuando no haya especificación al respecto, debe entenderse que el número mínimo de rondas es dos (2)

## **Capítulo 4. REGLAS GENERALES**

### **4.1. Saltos de Entrenamiento**

4.1.1. No se prevé la realización de saltos de Entrenamiento Oficial.

4.1.2. La existencia de la posibilidad de entrenamiento NO OFICIAL previo a la competencia se indicará en los Boletines Oficiales N°1 o N°2

### **4.2. Orden de los saltos**

4.2.1. El orden de salto de la primera ronda de precisión en equipos será determinado por sorteo,

4.2.2. Los competidores que no integren equipos, serán agrupados y colocados al principio o al final de los equipos sorteados a discreción del Director de Competencia, sin dar esta decisión lugar a protestas.

4.2.3. De haber tiempo suficiente entre el final de una ronda y el principio de la siguiente, el orden de los saltos será inverso al orden de clasificación de la ronda completa. Tal determinación será tomada por el Juez de Evento en conocimiento del Director de Competencia.

4.2.4. De no existir este intervalo, el orden de saltos será a discreción del Juez de Evento, no dando este hecho lugar a reclamos.

### **4.3. Determinación del Ganador**

4.3.1. Evento de Precisión

(1) Al final de todas las rondas completas, el equipo o el competidor con el mínimo puntaje acumulado, será el ganador.

(2) Si no se han completado todas las rondas, el equipo o competidor clasificado primero hasta la última ronda completa, será declarado ganador. Ver Desempates en 7.2.(3).

4.3.2. Evento de Estilo

Al final de todas las rondas completas, el competidor con el menor puntaje total en el evento de Estilo es el ganador. Ver 7.2.(5) para los desempates.

#### **4.4. Campeón Absoluto**

4.4.1. El puntaje final para todos los competidores se calcula sumando el total de cada competidor en los eventos de Estilo y Precisión individual después que se hayan completado todas las rondas incluidas las rondas de desempate y excluyendo a los competidores que participan en un solo evento individual. Sólo los competidores de los dos eventos calificarán para el evento general y deben haber realizado por lo menos un salto tanto en Estilo como en Precisión y deberán ser re-posicionados en concordancia.

4.4.2. El ganador, es el hombre o la mujer con el menor puntaje total. Si dos competidores comparten el mismo total, el título será otorgado al competidor que haya conseguido la posición más alta en cualquiera de los dos eventos. Si aún persiste el empate, se declararán co-campeones. Para todos los puestos se utilizará el mismo procedimiento de desempate.

### **Capítulo 5. REGLAS ESPECÍFICAS DEL EVENTO**

#### **5.1. Prueba de Precisión de Aterrizaje individual y en equipos**

##### **5.1.1. Cinta de Deriva**

- (1) Antes de que comience el evento o si los saltos se interrumpieron por más de sesenta (60) minutos, al menos una cinta de deriva debe ser arrojada, por un juez o un paracaidista experimentado designado por el Jefe de Jueces o el Juez de Evento, sobre el blanco y desde una altura de 100 metros por debajo de la altura de salida.
- (2) La Cinta de Deriva debe tener, aproximadamente, el mismo rango de descenso que los paracaídas utilizados por la mayoría de los competidores. Se les debe dar a los competidores la oportunidad de observar el descenso de la cinta de deriva, el punto de aterrizaje de la misma y el lugar del descenso debe ser marcado en una foto aérea o un plano de la zona de salto y colocado en la zona de embarque para que todos los competidores puedan verlo.
- (3) La continuidad del evento y la oportunidad de los competidores de observar los velámenes en el aire es considerado suficiente como para que todos los competidores evalúen el punto de apertura.
- (4) Cuando el área de embarque no esté cerca del área del blanco, como es determinado por el Jurado, y los competidores han estado en el área de embarque por más de sesenta (60) minutos, deben ser informados de la velocidad y la dirección del viento en el área del blanco, antes de embarcar.

##### **5.1.2. Punto de salida**

- (1) Cada equipo elige su propio punto de salida.
- (2) Cuando se trate de paracaidistas agrupados (ver 4.2.2.), el grupo es considerado a fines del punto anterior como un equipo.

##### **5.1.3. Velocidad del Viento**

- (1) La máxima velocidad del viento permitida a nivel del suelo en el evento de precisión será indicada por el Jefe de Jueces y el Director de la Prueba en un valor no menor a los 6 m/s y no mayor 8 m/s. Este límite se comunicará a los competidores en la charla inicial y se mantendrá durante toda la competencia,
- (2) De haber un sistema continuo de registro de velocidad del viento, y si el competidor no ha marcado un cero, puede aceptar un resalto si aterriza en un período de 15 segundos antes que la velocidad del viento exceda el límite, mientras la velocidad del viento está sobre el límite y hasta 30 segundos después que la velocidad del viento ha

vuelto por debajo del límite. El competidor debe tomar una decisión inmediata y debe comunicar su decisión al Juez del Evento o al Jefe de Jueces, de otro modo está obligado a realizar un resalto.

- (3) El evento será automáticamente interrumpido por un mínimo de 5 minutos si el viento en tierra excede los 9 m/s.

#### 5.1.4. Dirección del viento en superficie

- (1) La manga debe ser capaz de responder a vientos de por los menos 2 m/s. Debe tener un largo mínimo de 4 (cuatro) metros, un diámetro mínimo de boca de entrada de viento de 600mm y una altura mínima de 6 (seis) metros. El Jefe de Jueces decidirá su ubicación, que será un lugar fijo aproximadamente a 50 (cincuenta) metros del centro del blanco. Esta decisión no puede ser protestada.
- (2) Un indicador de la dirección del viento (una cinta) colocado encima de un poste, capaz de responder a vientos de menos de 2 m/s será colocado por el Juez del Evento dentro de los 20 m del círculo. El Juez del Evento decidirá la posición. Esta posición no puede ser protestada.

#### 5.1.5. El Objetivo

- (1) El centro del objetivo, será un aparato automático de medición (AAM), con un disco central de un color contrastante de (2) dos centímetros de diámetro, preferentemente amarillo sobre un fondo negro. El aparato debe permanecer tan plano como resulte posible y ser capaz de medir hasta una distancia mínima de dieciséis (16) centímetros en incrementos no mayores a un (1) centímetro.
- (2) De resultar posible, el AAM, se montará en el centro de una colchoneta delgada de 1,2 metros de diámetro que al ser golpeada indique, 17 (diecisiete) centímetros en toda su superficie. El Jefe de Jueces y/o el Juez de Evento, pueden decidir suspender o eliminar el uso de la colchoneta por cualquier razón pertinente.
- (3) El AAM y su colchoneta delgada inferior se ubican centradas, sobre un colchón, que debe tener las siguientes dimensiones aproximadas:  
Diámetro: Aproximadamente cinco (5) metros.  
Espesor: Un mínimo de treinta (30) centímetros.  
Color: Cualquier color
- (4) El objetivo deberá estar claramente marcado con un círculo de veinte (20) metros de radio centrado en el centro del AAM
- (5) El AAM debe ser reposicionado inmediatamente después que algún competidor lo mueva o cubra su posición, excepto cuando salta en equipo y no hay tiempo suficiente entre los aterrizajes de los otros miembros de ese equipo.
- (6) Para evitar daños al Aparato de Medición se deberá utilizar un calzado adecuado. El competidor deberá reemplazar su calzado al solo requerimiento del Juez de Evento o del Jefe de Jueces. Esta decisión no dará lugar a reclamos.

#### 5.1.6. Presencia en el Objetivo

- (1) Las únicas personas a las que se les está permitido permanecer dentro de los 20 metros del círculo durante los saltos es a los miembros del Panel de Jueces, miembros del Jurado y a los miembros necesarios del personal de la organización.
- (2) Los Jefes de los equipos y los invitados del Organizador están autorizados a permanecer dentro de los veinte (20) metros del círculo dentro de un área reservada por el Juez del Evento y a no menos de quince (15) metros del Aparato Automático de Medición. La



prensa acreditada, los oficiales de radio y TV están autorizados a permanecer en un lugar dentro de los veinte (20) metros del círculo pero a no menos de 5 (cinco) metros del AAM, lugar que será señalado por el Juez del Evento.

- (3) Durante la aproximación final del competidor, sólo los miembros del Panel de Jueces están autorizados a permanecer dentro de los 5 (cinco) metros. Excepciones a esta regla son responsabilidad del Jefe de Jueces y/o el Juez del Evento y no requiere de una aceptación previa de parte de los competidores por equipo o individuales.
- (4) Después del aterrizaje, los competidores deben alejarse del área del blanco inmediatamente.

#### 5.1.7. Resaltos

- (1) Cualquier mal función del paracaídas principal, que produjera problemas de control al competidor, puede merecer un resalto. En este caso, el competidor inmediatamente debe indicar tal problema mediante señales con sus brazos o piernas extendidas, u otra señal adecuada, durante todo su descenso, y no debe realizar intento alguno por aterrizar en el objetivo.

Después de una mal función, la inspección inmediata del equipo luego que el competidor ha aterrizado, debe indicar que el competidor efectivamente ha sufrido una mal función y que ésta no fue creada por el mismo competidor.

- (2) Un problema de control es una condición en la apertura del paracaídas en la cual es virtualmente imposible de intentar una aproximación de precisión al blanco, o aquella en que la configuración del velamen principal, es tal que le impide al competidor demostrar sus habilidades.
- (3) Si hubiera un giro repentino de la dirección del viento de superficie de más de 90 (noventa) grados dentro de los dos (2) segundos cuando la velocidad del viento es superior a los 3 (tres) m/s y es automáticamente registrado por un aparato electrónico, durante un período de treinta (30) segundos antes y terminando quince (15) segundos después que el competidor haya aterrizado, el competidor tiene la opción de aceptar el puntaje para ese salto o hacer un resalto. El competidor debe tomar una decisión de inmediato y debe informar al Juez del Evento o al Jefe de Jueces de su decisión, de no hacerlo, deberá hacer un resalto.
- (4) Si, durante los eventos de Precisión, dos o más competidores se acercan y/o aterrizan en el blanco simultáneamente o muy juntos uno del otro, y en el proceso se molestan uno al otro, el Juez del Evento otorgará un resalto a uno, a ambos o a ninguno. Si esta interferencia ocurre entre miembros de un mismo equipo, durante los saltos de Precisión por Equipo, no se otorgará resaltos.
- (5) Si se constata que un Aparato Electrónico de Medición no funciona correctamente o no fue reseteado y el primer punto de contacto fue sobre el AAM y el punto (4) no se aplica, al/los competidor/es afectado/s se le debe ofrecer un resalto.
- (6) Sólo el/los competidor/res afectado/s harán un resalto y recibirán un nuevo puntaje, el puntaje de este salto aplica para las pruebas individuales y por equipo. La altura de los resaltos será decidida por el Director del Evento y ésta estará entre los 800 y 1.000 metros.
- (7) Si el AAM registra un puntaje pero, en la opinión de los jueces en el blanco el primer punto de contacto no fue en el AAM, al competidor no se le otorgará un resalto y recibirá un puntaje de 16 cm.
- (8) En caso en que un camarógrafo u otro funcionario permitido en el aire o dentro de los 5 (cinco) metros del círculo durante la aproximación de un equipo y/o un competidor

individual, el Jefe de Jueces o el Juez del evento le otorgará un resalto al/los competidor(es) afectados únicamente. Esta decisión no puede ser protestada.

#### 5.1.8. Puntaje de la Precisión de Aterrizaje

- (1) El punto de Aterrizaje es el primer punto de contacto del cuerpo con la superficie o el AAM.
- (2) El AAM debe registrar la distancia entre el punto de aterrizaje y el borde del disco central cuando el punto de aterrizaje es sobre el AAM.
- (3) Cualquier punto de aterrizaje fuera del AAM, recibirá un puntaje de 16 (dieciséis) centímetros.
- (4) Los equipos que compitan con menos de 5 (cinco) miembros, recibirán un puntaje de 16 (dieciséis) centímetros por cada miembro faltante.
- (5) La suma de los mejores puntajes de cada ronda será el puntaje del equipo para esa ronda, excepto cuando uno o más miembros del equipo hayan sido descalificados para esa ronda. Ver el punto 5.5 del Código Deportivo (Penalizaciones y descalificaciones)
- (6) En caso en que no haya separación suficiente entre miembros de un equipo y un competidor aterriza en el AAM que no ha sido reseteado, se le otorgará un puntaje de 16 (dieciséis) centímetros. Los competidores que aterricen fuera del AAM, recibirán un puntaje de 16 (dieciséis) centímetros.

#### 5.1.9. Evento de Precisión de Aterrizaje en Equipo

- (1) Un Equipo consiste en un máximo de cinco (5) miembros. Sin embargo, este número puede reducirse, en función de la capacidad de los aviones utilizados. El número de exacto de Integrantes será indicado en el Boletín N°1 y/o N°2 (Reglas Particulares). Si n es el número de integrantes del equipo, solo los mejores (n-1) puntajes cuentan para la competencia en equipos.
- (2) Cualquier equipo con menos de "n" competidores saltará en equipos compuestos al principio o al final de cada ronda a discreción del Director de Evento. Los miembros de equipos mezclados solo competirán en la competencia individual.
- (3) La altura de salida es de 1.000 metros. El equipo saltará de la misma aeronave, durante la misma pasada sobre el objetivo (Los resaltos serán tratados como saltos individuales). Si las condiciones meteorológicas no permiten saltar desde los 1.000 metros, la altura puede ser bajada hasta los 900 metros, para una ronda completa.
- (4) En el evento de Precisión en Equipos, el orden de saltos determinado en el párrafo 4.2 se utilizará solo para la primera ronda. A posterioridad, el orden de los saltos será en reverso a la ubicación en cada ronda, de acuerdo a lo establecido en 4.2, En caso de desempates, se aplicará el ordenamiento inicial.
- (5) El orden de salto puede ser cambiado para permitir plegados, para acomodar resaltos y para evitar demoras en la competencia como resultado de cambios sustanciales en el orden de salto.

#### 5.1.10. Evento de Precisión de Aterrizaje Individual

- (1) Los puntajes en todas las rondas, excepto en las rondas finales y semifinales, se obtendrán de los saltos de Precisión por Equipos.
- (2) La altura de salida para las rondas finales y semifinales es de 900 metros y saltarán dos competidores por pasada. Si las condiciones meteorológicas no permiten saltar de los 900 metros, la altura puede ser bajada a los 800 metros (un competidor por pasada)
- (3) Para los competidores Juveniles, la altura de salto es de 900 metros, 2 competidores por pasada. Si la altura fuera bajada a 800 metros, sólo 1 competidor por pasada.

## 5.2. Evento de Estilo en Caída Libre

### 5.2.1. Selección de las series de Estilo

- (1) Las primeras 4 (cuatro) rondas consistirán en una serie de maniobras individuales de caída libre sorteadas de las siguientes series.

1°Serie	2°Serie	3°Serie	4°Serie
Giro a la Izquierda	Giro a la Derecha	Giro a la Izquierda	Giro a la Derecha
Giro a la Derecha	Giro a la Izquierda	Giro a la Derecha	Giro a la Izquierda
Vuelta (loop) atrás	Vuelta (loop) atrás	Vuelta (loop) atrás	Vuelta (loop) atrás
Giro a la Izquierda	Giro a la Derecha	Giro a la Derecha	Giro a la Izquierda
Giro a la Derecha	Giro a la Izquierda	Giro a la Izquierda	Giro a la Derecha
Vuelta (loop) atrás	Vuelta (loop) atrás	Vuelta (loop) atrás	Vuelta (loop) atrás

- (2) La quinta ronda consiste en una serie de maniobras individuales, seleccionadas por el competidor de las series en 5.2.1. (1).

### 5.2.2. Procedimiento de los saltos

- (1) Se debe saltar desde una altura de 2.200 (dos mil doscientos) metros.
- (2) La cabecera del objetivo debe estar directamente a favor del viento o directamente en contra del viento. Esta decisión será del camarógrafo en cooperación con el Juez de Observación. De haber algún cambio, los competidores serán avisados a la brevedad. A los competidores que ya están en el aire se les debe avisar del cambio antes que la aeronave entre en la corrida de la nueva cabecera.
- (3) El objetivo debe ser claramente visible desde el aire y de unos, aproximadamente, 200 m<sup>2</sup> de tamaño. La forma y el color del objetivo deberá estar aprobada por el Juez de Evento

### 5.2.3. Orden de Salto

El orden de los saltos para la primera, segunda y tercera ronda es por equipo y está determinada en párrafo 4.2 para la primera ronda del evento de Precisión. Para estas rondas, el jefe de equipo debe informar al organizador (manifiesto) el orden de salida de los miembros de su equipo antes de la primera llamada. El orden de los saltos después de los cortes es para los individuos en el orden inverso a las posiciones.

### 5.2.4. Procedimiento de salida

El punto de salida es especificado y controlado por los jueces. La orden de saltar debe estar dada de manera tal que el ángulo de la óptica de la cámara esté entre los 60 y 80 grados al comienzo del primer giro. Para asegurarse que todos los competidores serán juzgados aproximadamente con el mismo ángulo, los competidores deben dejar la aeronave al momento de recibir la orden de salto. Los competidores que no salten cuando se les da la orden no pueden protestar su puntaje y no se les otorgará un resalto.

### 5.2.5. Deriva

A cualquier competidor que sea llevado por la deriva, 10 grados o más, durante su serie de estilo o que comienza su primer giro fuera del rango dado (60 – 80 grados) se le debe ofrecer un resalto. Si en el resalto, el competidor salta aproximadamente en el mismo punto de salida de todos los otros competidores y aun así tiene una deriva de 10 grados o más al comenzar su primer giro fuera del rango dado de 60-80 grados no recibirá otro resalto y debe aceptar su puntaje.

### 5.2.6. Mal funciones

Una mal función no es motivo para un resalto.

### 5.2.7. Calificación de Estilo en Caída Libre

- (1) El puntaje par un salto de estilo es el tiempo, en segundos y centésimas de segundos, que tarda en completar la serie más los tiempos de penalización por la realización incorrecta de las maniobras.
- (2) El tiempo para completar la serie se medirá solamente hasta los 16 segundos. Cualquier tiempo, incluyendo las penalizaciones, mayor a 16 segundos se computará como 16 segundos.
- (3) El tiempo de trabajo comienza cuando el Competidor comienza la primera maniobra, sea ésta correcta o no.

### 5.2.8. Penalidades para Estilo en Caída Libre

- (1) UNDERSHOOTS (quedarse corto) (-), ARROW (pasarse) penalizaciones al comienzo del primer y tercer giro.

1 a 5°	0,1 segundos
- 10°	0,2 segundos
- 15°	0,3 segundos
- 20°	0,4 segundos
- 25°	0,5 segundos
Y similar a	
- 75°	1,5 segundos
- 80°	1,6 segundos
- 85°	1,7 segundos
- 90°	1,8 segundos
> 90°	16.0 segundos

- (2) OVERSHOOTS (+)

1 a 180°	No hay penalización
> 180°	16.0 segundos

- (3) Desviaciones (D)

- (4) Ultima vuelta (loop) hacia atrás fuera de encabezamiento (S)

- (5) Completar la primera vuelta (loop) antes de alcanzar el nivel horizontal (-), o

- (6) Continuar la primera vuelta (loop) después de haber pasado el nivel horizontal (+)

- (7) Completar la última vuelta (loop) antes de alcanzar el nivel horizontal (-), o

- (8) Continuar la última vuelta (loop) después de haber pasado el nivel horizontal (+)

1 a 30 grados	No hay penalización
31 a 60 grados	0,4 segundos
61 a 90 grados	1,5 segundos
> 90 grados	16,0 segundos

- (9) Omisión de una figura 16.0 segundos
- Una figura agregada 16.0 segundos
- Series incorrectas 16.0 segundos.

## Capítulo 6. TRABAJO DE LOS JUECES

### 6.1. Precisión de Aterrizaje

#### 6.1.1. Decisión del punto de aterrizaje

- (1) Tres Jueces posicionados en o cerca del objetivo, indicarán en forma individual el aterrizaje e indicarán con una señal visible (Mano/brazo, predeterminada por el Jefe de Jueces), si el puntaje que aparece en el indicador es válido o inválido. La decisión de los jueces se hará por simple mayoría.
- (2) Los Jueces en entrenamiento podrán trabajar con los jueces en el área de aterrizaje pero sus indicaciones no serán consideradas.

#### 6.1.2. Otras Responsabilidades

- (1) Se completarán dos hojas de puntuación por separado. El Juez del Evento y el Jefe de Equipo/individuo firmarán una copia que se entregará a la sección de Cómputos. Esto indicará que el puntaje es válido. Por lo menos un juez controlará los resultados de la sección de Cómputos. Si el Jefe de equipo o un individuo se niega a firmar, el puntaje será válido después de dos horas si no se ha presentado una protesta.
- (2) La dirección y velocidad del viento del anemómetro será observada por un asistente nombrado por el Director del Evento y aprobado por el Juez del Evento.
- (3) Uno o más observadores, supervisados por el Juez del Evento, deben observar cada salto realizado, observar los competidores en la apertura y durante el descenso. El observador debe verificar cualquier condición o incidente que pueda dar base para un resalto y/o descalificación por razones de seguridad. Se debe hacer un informe escrito por cualquier observación inusual o incidente.
- (4) Si algún juez observa un cambio en los vientos de altura que impidan que uno o más competidores realicen una aproximación de precisión razonable al blanco, habiendo saltado en el punto correcto, debe informar inmediatamente al Juez del Evento y/o al Jefe de Jueces sobre lo observado. Si el evento se interrumpe, una nueva cinta de deriva debe ser soltada antes de que el evento pueda reiniciarse.
- (5) Si hubiera un serio o súbito cambio en las condiciones meteorológicas, el Jefe de Jueces y/o el Juez del Evento, pueden decidir interrumpir el evento. Esta decisión no puede ser protestada. Esta interrupción debe ser llevada a cabo de manera tal que los competidores involucrados lo vean claramente y se les debe garantizar un resalto, también se les debe avisar a los jueces en el blanco. Una nueva cinta de deriva debe ser lanzada antes que pueda continuar el evento.
- (6) El Juez del Evento y/o el Jefe de Jueces avisará al Director del Evento cuando las condiciones meteorológicas permitan reanudar los saltos.

### 6.2. Estilo en Caída Libre

#### 6.2.1. Observación de las Series de Estilo en Caída Libre

- (1) 5 (cinco) jueces evaluarán la performance de cada competidor utilizando el Monitor asignado.
- (2) Los saltos son juzgados con un sistema de video, las ópticas del mismo deben estar colocadas en el eje de la dirección del vuelo. Si se cambia el sistema, el Panel de Jueces puede determinar si este cambio puede llevarse a cabo para rondas completas solamente, para que todos los saltos de una misma ronda sean juzgados utilizando el mismo sistema de video. Si el Panel de Jueces determina que esto no es necesario, no se llevará a cabo ninguna acción especial

- (3) Los jueces inician sus cronómetros cuando el competidor comienza su primera maniobra, ya sea ésta una correcta o no. La maniobra comienza cuando hay un cambio en el encabezamiento/dirección del torso. Los jueces detienen sus cronómetros cuando el competidor detiene la segunda vuelta atrás o pasa el nivel horizontal, sin importar el encabezamiento. El tiempo de las series se toma del video a velocidad normal.
- (4) Los jueces miran el salto dos veces, una a velocidad normal y una en cámara lenta, cuya velocidad debe ser aceptada por el Jefe de Jueces. En el caso que un juez no hubiera podido tomar el tiempo, se puede mostrar nuevamente el salto a velocidad normal sólo para ese juez. Después de esto los puntajes deben ser comparados.
- (5) Después de realizada la evaluación, si el tiempo no es grabado por la computadora, el juez graba el tiempo de las series lo más cercano a 1/100 segundos, las penalidades que se hayan observado y el puntaje total (la suma del tiempo de las series y las penalidades).

#### 6.2.2. Comparación de las Hojas de Cómputos

- (1) Si las calificaciones no están computarizadas, los puntajes de los jueces son comparados inmediatamente después de que los jueces hayan juzgado el salto. El resultado de la comparación debe ser revisado por lo menos por un juez.
- (2) Cada Juez asigna las penalizaciones a las respectivas maniobras.
- (3) El puntaje de las series es el promedio (promedio aritmético) de los tres puntajes totales redondeado al centésimo de segundo más cercano, habiendo sido descartados el más alto y el más bajo de los 5 (cinco) puntajes realizados.
- (4) El nombre y el club de cada competidor será escrito en la pantalla o en el pizarrón de puntajes de cada juez en el momento de la comparación. Los jueces que estén calificando el salto no serán informados del nombre ni del club del competidor antes que hayan sido completadas las calificaciones del salto.

#### 6.3. Otras responsabilidades

Por lo menos un juez de observación estará posicionado en la(s) cámara(s) de video para observar la pasada de la aeronave, órdenes de salto y asegurar que aproximadamente el mismo ángulo sea usado para toda la ronda. El juez también observará cada salto y debe estar atento por cualquier condición(es) o incidente(s) que puedan resultar en una solicitud de resalto y/o descalificación por razones de seguridad. El juez debe mantener un listado de todas estas observaciones. El Juez del Evento debe estar informado si el ángulo o el indicador de la deriva indicado por la cámara es de 10 grados o más.

## **Capítulo 7. TITULO DE LA COMPETENCIA**

“XX Campeonato Argentino de Paracaidismo en Precisión de Aterrizaje (y Estilo en Caída Libre)”

### **7.1. Objetivo de los Campeonatos Argentinos**

- (1) Determinar los Campeones Argentinos (Masculino y Femenino)
  - Campeón Argentino de Precisión de Aterrizaje
  - Campeón Argentino de Estilo en Caída libre
  - Campeón Argentino Absoluto
  - Campeones Argentinos de Precisión de Aterrizaje por Equipos
- (2) Determinar los Campeones Argentinos Juveniles.

- Campeón Argentino Juvenil de Precisión de Aterrizaje
  - Campeón Argentino Juvenil de Estilo en Caída libre
  - Campeón Argentino Juvenil Absoluto
- (3) Determinar las posiciones nacionales de los Equipos participantes
  - (4) Establecer nuevos Récords Nacionales de Competencia de Precisión de Aterrizaje.
  - (5) Promover y desarrollar el Paracaidismo de Precisión de Aterrizaje y Estilo en Caída libre.
  - (6) Intercambiar experiencias y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas deportivos.
  - (7) Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencia, conocimiento e información.
  - (8) Mejorar las prácticas y métodos de Juzgamiento.

## 7.2. Programa de los Eventos

El Campeonato Argentino, comprenderá los siguientes eventos:

7.2.1. Precisión de Aterrizaje en equipos: El evento consiste en ocho (8) rondas. El mínimo número de rondas para que un evento sea válido es dos (2).

7.2.2. Precisión de Aterrizaje Individual: El evento consiste en ocho (8) rondas, más una ronda semifinal y una ronda final. Los puntajes de las primeras ocho (8) rondas son aquellos obtenidos en las rondas de precisión de Aterrizaje en Equipos. El mínimo número de rondas para que un evento sea válido es dos (2).

- (1) El 25% de los mejores puntajes (mínimo 10) de los competidores hombres y mujeres, luego de la ronda 8, continúan a la semifinal.
- (2) El 50% de los mejores puntajes de los competidores hombres y mujeres, ubicados según sus resultados acumulados luego de la ronda 9 (semifinal) (mínimo 5, pero cuando haya menos de 5, todos pasan adelante), califican para la ronda final.
- (3) Si las condiciones meteorológicas adversas lo obligaran, y no hay tiempo suficiente para completar todas las rondas (después que el número mínimo de rondas se ha completado), el Director del Evento en concordancia con el Jefe de Jueces, puede decidir que para favorecer el evento irá directamente a la ronda final con el 25% de los competidores mejores posicionados.

7.2.3. En el caso de un empate **en los primeros tres lugares** en el evento de Precisión de Aterrizaje por Equipos o Individual, se aplicarán las siguientes reglas:

- (1) Si el mínimo de rondas se han completado y en la opinión del Director del Evento, en concordancia con el Jefe de Jueces, no hubiera tiempo suficiente para completar la siguiente ronda con todos los competidores, si fuera posible, se harán saltos de desempate.
- (2) Si esto no quiebra el empate, los competidores o equipo con el mayor número de puntajes bajos (por ej. para los equipos con puntajes como se define en 5.1.8 (5) en todos los saltos completos, incluyendo los saltos de desempate, obtendrá el puesto más alto.
- (3) Si persiste el empate, el competidor o equipo con el menor puntaje, comenzando con el último salto completado, incluyendo los saltos de desempate, y continuando en orden inverso salto por salto, hasta que se quiebre el empate, obtendrá el puesto más alto.

- (4) Si persiste el empate en Precisión de Aterrizaje en Equipos todos los puntajes del equipo serán usados para cada ronda, entonces el punto 7.2. 3 (3) indicado más arriba será nuevamente utilizado con esos puntajes.
- (5) Si el empate no puede romperse, los competidores o equipos involucrados serán declarados co-medallistas.
- (6) Todos los otros empates serán tratados de la misma manera.

7.2.4. Estilo en Caída Libre: 5 (cinco) rondas (el mínimo de rondas para que un evento sea válido es 1).

- (1) Un competidor que alcance un puntaje de 9 segundos o más en la categoría masculina y 11 segundos o más en la categoría femenina incluyendo las penalizaciones en la primera ronda, no califica para la segunda ronda.
- (2) Después de completada la 2da ronda, los competidores con un puntaje sumado de 17 segundos o menos (hombres) y 20 segundos o menos (mujeres) califican para la 3ra ronda.
- (3) Después de completada la 3ra ronda, habrá un corte y el 50% de los competidores (mínimo 10) posicionados en el puntaje acumulado después de la 3ra ronda califican para la 4ta ronda.
- (4) Después de completada la 4ta ronda, habrá un corte y el 50% de los competidores (mínimo 10), ubicados por el puntaje acumulado después de la 4ta ronda califican para la última 5ta ronda.

7.2.5. En caso de un empate **para los primeros tres puestos** en el evento de Estilo, se aplicarán las siguientes reglas:

- (1) Si el número mínimo de rondas se han completado y no hay suficiente tiempo para completar una siguiente ronda con todos los competidores, se harán saltos de desempate si fuera posible.
- (2) Si esto no desempata, entonces, el competidor con el puntaje más bajo en cualquiera de las rondas obtiene el puesto más alto.
- (3) El competidor con el puntaje más bajo, comenzando con la última ronda completada y continuando en orden inverso, ronda por ronda, hasta que se quiebre el empate obtendrá el puesto más alto.
- (4) Si no se puede desempatar, los competidores involucrados serán declarados co-medallistas.
- (5) Todos los otros empates se resolverán del mismo modo.

### **7.3. Composición de las Delegaciones**

7.3.1. Cada delegación podrá estar compuesta por:

- (1) Un Jefe de Equipo,
- (2) Hasta 5 (cinco) Competidores,
- (3) Los competidores Juveniles que forman parte del equipo de Precisión de Aterrizaje masculino o femenino también serán clasificados en la clasificación de Junior
- (4) Las Entidades NO afiliadas a la FAP, podrán asistir con invitación formal (wild card) del CE FAP o de la Entidad Organizadora, y hasta un máximo de 2 Equipos invitados por cada una de las Instituciones mencionadas.
- (5) Los Equipos invitados y sus integrantes, NO participan de la Clasificación Oficial y NO reciben puntos válidos para el Sistema Nacional de Clasificación.



#### **7.4. Monto de las Protestas. (Ver Sección 5, párrafo 5.3.1.1)**

7.4.1. El valor de la Protesta se establece en ARS 1.000 (Mil)

#### **7.5. Campeones Nacionales**

7.5.1. Para determinar los Campeones Nacionales ver Reglas de Competencia 4.3 y 4.4.

7.5.2. En las Categorías masculinas y femeninas los Campeones Nacionales son los siguientes:

- Campeón en Precisión de Aterrizaje Individual (masculino y Femenino) después de completadas todas las rondas incluyendo el/los salto(s) de desempate.
- Campeón en Precisión de Aterrizaje por Equipos después de completadas todas las rondas inclusive el/los salto(s) de desempate.
- Campeón en Estilo en Caída libre (masculino y Femenino) después de completadas todas las rondas incluyendo el/los salto(s) de desempate.
- Campeón Absoluto Individual (masculino y Femenino) después de ser aplicado el procedimiento establecido

7.5.3. En la categoría Juvenil el Campeón Nacional será:

- Campeón Juvenil en Precisión de Aterrizaje, Masculino y femenino en conjunto
- Campeón Juvenil en Estilo y Caída libre, Masculino y femenino en conjunto
- Campeón Juvenil Absoluto, Masculino y femenino en conjunto

7.5.4. Para determinar Campeón Nacional deben haber al menos cuatro inscriptos en cualquiera de las pruebas, si no se reuniera la cantidad mínima indicada, al ganador se le asignará el título de Ganador de prueba

#### **7.6. Premios y reconocimientos.**

- (1) Se otorgarán medallas a los tres (Oro, Plata, Bronce) competidores que alcancen las mejores posiciones en los eventos de Precisión de Aterrizaje Individual y Estilo en caída libre y a los tres equipos que obtengan las mejores posiciones en Precisión de Aterrizaje por equipos.
- (2) Se otorgarán medallas a los tres (Oro, Plata, Bronce) competidores que alcancen las mejores posiciones en la general.