

REGLAS DE COMPETENCIA EVENTOS ARTÍSTICOS



Edición 2021

Válido a partir del 1° de Marzo de 2021.

Reglas basadas en las Reglas de Competencia ISC/FAI 2021 Ver.2. Traducción Mónica Barber. Revisión Gustavo Reyes

COLEGIO DE JUECES

FEDERACIÓN ARGENTINA DE PARACAIDISMO © 2021

PAGINA DEJADA EN BLANCO INTENCIONALMENTE

INDICE

CAPÍTULO 1 - AUTORIDAD FAP	5
1.1 Fiscalización	5
1.2 Equipos	5
CAPÍTULO 2 - DEFINICIÓN DE PALABRAS Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS	5
2.1 equipo	5
2.2 Dirección	5
2.3 Movimiento	5
2.4 Agarres y Contactos	5
2.5 Rutina	5
2.6 Tiempo de Trabajo	5
CAPÍTULO 3 - LOS EVENTOS	6
3.1 Disciplina	6
3.2 Objetivo de los Eventos	6
3.3 Altura de Salida	6
3.4 Campeones Mundiales	6
CAPÍTULO 4 - REGLAS GENERALES	6
4.1 Procedimiento de Salida	6
4.2 Orden de Salto	6
4.3 Abortar un Salto	6
4.4 Grabación de Video aire-aire	6
4.5 Resaltos	7
4.6 Túnel de Viento	7
CAPÍTULO 5 - REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL EVENTO	7
5.1 Equipos	7
5.2 Rutinas	7
5.3 Cantidad de Rondas	8
5.4 Orden de Salto de las Rutinas	8
5.5 Finales	8
CAPÍTULO 6 - JUZGAMIENTO Y CALIFICACIÓN	8
6.1 General	8
6.2 Calificación de Rutinas Libres	8
6.3 Calificación de Rutinas Obligatorias	10
6.4 Cálculo de los Puntajes	11
6.5 Reglas de Juzgamiento	11
6.6 Saltos de Entrenamiento	12
CAPÍTULO 7 - REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL CAMPEONATO	12
7.1 Cronograma de la Competencia	12
CAPÍTULO 8 - TITULO DE LA COMPETENCIA	12
8.1 Objetivos de la Competencia	12
8.2 Composición de las Delegaciones	12
8.3 Monto de la Protestas	12
8.4 Campeones Nacionales	13
8.5 Medallas y Premios	13

ANEXOS

Anexo A1 -Secuencias Obligatorias de <i>Freestyle</i>	14
Anexo A2 -Secuencias Obligatorias de <i>Freefly</i>	22
Anexo B - Posiciones básicas del cuerpo, orientaciones y rotaciones	30
Anexo C - Puntaje Técnico	36
Anexo D - Descripción de la Rutina	37

CAPÍTULO 1 – AUTORIDAD DE LA FAP

1.1. Fiscalización:

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

1.2. Equipo:

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

CAPÍTULO 2 - DEFINICIONES Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

- 2.1. **Equipo:** Un equipo de *Freestyle* está compuesto por 1 *Ejecutante* y un *Camarógrafo*. Un equipo de *Freefly* está compuesto por 2 *Ejecutantes* y un *Camarógrafo* de Video.
- 2.2. **Encabezamiento:** Es la dirección en la cual el *Ejecutante* 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 ejes del cuerpo o una posición estática. Ver Anexo B.
- 2.4. **Agarres y Contactos:**
 - (1) **Agarre (Grip):** es un contacto estacionario reconocible de la o las manos de uno de los *Ejecutantes* realizado de una manera controlada, sobre una parte específica del cuerpo del otro *Ejecutante*.
 - (2) **Contacto (Dock):** es un contacto estacionario reconocible, realizado de una manera controlada de él o los pies de uno de los *Ejecutantes* sobre una parte específica del cuerpo de otro *Ejecutante*.
- 2.5. **Rutina:** Es una secuencia de movimientos realizados durante el tiempo de trabajo.
- 2.6. **Rutina Obligatoria:** es una rutina compuesta por secuencias obligatorias y movimientos elegidos por el equipo.
- 2.7. **Rutina Libre:** es una rutina compuesta por movimientos que han sido elegidos en su totalidad por el equipo.
- 2.8. **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 lo determinen los jueces.
 - (1) El tiempo de trabajo de la Rutina de *Freestyle* es de 45 segundos.
 - (2) El tiempo de trabajo de la Rutina de *Freeflying* es de 43 segundos.

CAPÍTULO 3 – LOS EVENTOS

- 3.1. **Disciplina:** Está compuesta por *Freestyle* y *Freefly*. No hay separación de 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 4 000 m. SNT.
- 3.4. **Campeones Nacionales:**
 - (1) Después que todas las rondas completas se han contabilizado, se declararán los campeones nacionales de *Freestyle* y *Freefly*.
 - (2) Los Campeones Nacionales de *Freestyle* y los Campeones Nacionales de *Freefly* son los equipos con el puntaje total más alto para todas las rondas completas. Si dos o más equipos tienen el mismo puntaje, si el tiempo lo permite, los tres primeros puestos serán determinados por una Ronda Libre de desempate.
 - a) Si el empate persiste, el siguiente procedimiento se aplicará hasta que se definan claramente las posiciones:
 - b) El mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje, etc. en cualquier ronda libre completa.
 - c) El mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier ronda obligatoria completa.
 - (3) Todos los miembros de un equipo que ocupen el Primero, Segundo y Tercer puesto recibirán medallas.

CAPÍTULO 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 por sorteo. Después de la ronda cinco comenzarán las rondas finales. Las rondas finales se realizarán en orden inverso de salto que se implementará después de la ronda cinco y seis. 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 con la aeronave. Si la pasada final es abortada y el Juez de Evento decide que la razón es justificada, el salto se realizará lo antes posible.
- 4.4. **Grabación de video Aire-Aire:**
 - (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.
 - (2) Un *Controlador de Video* será nombrado por el Organizador y aprobado por el Jefe de Jueces antes del comienzo de los saltos oficiales de entrenamiento. Antes del inicio de la competencia, el *Controlador de Video* puede inspeccionar el equipo de video para verificar que cumple con los requisitos de performance determinados. Además, las inspecciones que no interfieran con la performance de los equipos podrán hacerse en cualquier momento durante la competencia como lo determine el Jefe de Jueces. Si algún equipo de video en caída libre no cumpliera con los requerimientos de performance determinados por el *Controlador de Video*, este equipo será declarado no apto para la competencia y no podrá ser utilizado.
 - (3) Para estas reglas, el “equipo de video en caída libre” consistirá en un sistema completo de video utilizado para grabar la evidencia de video de la performance de un equipo en caída libre, incluyendo las *Cámaras*), 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) El *Camarógrafo* es responsable de asegurar la compatibilidad del equipo de video en caída libre con el sistema de cómputos.

- (5) La *Cámara* debe ser fijada 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 puntos.
- (6) Tan pronto como resulte posible, después que el salto ha sido completado, el *Camarógrafo* debe entregar el equipo de video (incluyendo el medio usado para grabar el salto) para copia 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.
- (7) **Panel de Revisión de Video:** El Panel de Revisión de Video (*PRV*), será establecido antes de comenzar con los saltos oficiales de Entrenamiento y estará compuesto por el Jefe de Jueces, el Presidente del Jurado y el Controlador FAP. El *PRV* puede solicitar la ayuda del *Controlador de Video*. Las decisiones tomadas por el *PRV* son finales y no están sujetas a protestas o revisiones del Jurado.
- (8) 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.
- (9) El *Camarógrafo* debe grabar, inmediatamente antes del salto los datos que están dentro de la aeronave con el correspondiente número de ronda y fecha. La grabación debe continuar con el salto sin detener la grabación. Si este requerimiento no se cumple corresponderá un puntaje de cero puntos.

4.5. Resaltos:

- (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 *PRV* para que determine las condiciones y circunstancias que rodean este evento. En este caso, un posible resalto será manejado del siguiente modo:
 - a) Si el *PRV* determina que ha habido una infracción intencional a esta regla por parte del equipo, no se concederá un resalto y el equipo recibirá cero puntos para ese salto.
 - b) En el caso que el *PRV* determine que la insuficiencia se debe a condiciones climáticas y otra causa que no pudo haber sido controlada por el equipo, se otorgará un resalto.
 - c) Si el *PRV* determina que la insuficiencia se debe a un factor que pudo haber sido controlado por el equipo, no se otorgará un resalto y el equipo recibirá el puntaje que se obtenga de la parte de la evidencia juzgable del video.
- (2) Un contacto u otros tipos de interferencia entre uno o ambos *Ejecutantes* de un equipo y/o su *Camarógrafo* no sientan base para que un equipo solicite un resalto.
- (3) Problemas con cualquiera de los equipos de un competidor no dan lugar a un resalto.
- (4) Condiciones meteorológicas adversas durante un salto no son base para una protesta. Sin embargo, se podrá otorgar un resalto a discreción del Jefe de Jueces.

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

CAPÍTULO 5 - REGLAS ESPECÍFICAS DEL EVENTO

5.1. Los equipos:

- (1) Los equipos pueden estar formados por competidores de ambos sexos.
- (2) A los miembros de un equipo se les permite intercambiar sus posiciones dentro del mismo.
- (3) Un equipo puede representar sólo a una afiliada.
- (4) Cada miembro de un equipo puede competir como máximo en 2 equipos en un Campeonato Nacional y sólo en distintos eventos (*Freestyle* y *Freefly*) como *Ejecutante* o como *Camarógrafo*.

5.2. Rutinas: La disciplina están compuestas por Rutinas Obligatorias y Rutinas Libres.

- (1) **Rutinas Obligatorias:** Consisten en cuatro 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.

- (2) **Rutinas Libres:** El contenido de las rutinas libres son elegidos en su totalidad por el equipo.
- (3) Entrega de videos con los valores máximos de las Secuencias Obligatorias y Rutinas Libres:
- Los equipos deben entregar, al Jefe de Jueces, el orden de sus Secuencias Obligatorias y su Máximo Valor elegido (para ambas Rondas Obligatorias y Rutinas Libres) antes del comienzo de la competencia.
 - Si no se entrega el orden de las Secuencias Obligatorias y sus Valores Máximos, esto significará una calificación de cero puntos para esa ronda.
 - Si las ejecuciones de las Secuencias Obligatorias se hacen en otro orden del que fueron entregadas, esto les devengará un puntaje de cero para esa ronda.
 - Los equipos deben entregar un video de sus Rutinas Libres al Jefe de Jueces con por lo menos 24 horas de anticipación al 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). Cada equipo puede entregar múltiples Rutinas Libres, pero durante la competencia, pueden entregar un cambio solo una vez. El equipo debe declarar que Rutina Libre será realizada en que ronda.
 - Si no se entrega el video de las Rutinas Libres, esto significará una calificación de cero puntos para el Puntaje Técnico Inicial para todas las Rutinas Libres.
 - Para este propósito, el Jefe de Jueces entregará un formulario estándar (ver Anexo D).

5.3. Rondas de Competencia:

- (1) Competencia completa Rutinas Obligatorias: 2 rondas
 Rutinas Libres: 5 rondas
- (2) Competencia Mínima : 1 ronda
- (3) El orden de salto de las Rutinas: debe ser L-O-L-L-O-L-L
 Dónde: (O = Rutina Obligatoria y L = Rutina Libre)
- (4) Rondas Finales: La 6° y 7° rondas serán las rondas finales y deberán juzgarse en orden inverso a las posiciones.

CAPÍTULO 6 - JUZGAMIENTO Y CALIFICACIÓN

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

6.2. Puntaje de las Rutinas Libres:

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

Puntaje Técnico inicial:

- ✓ Variedad usada en las orientaciones (*Head-Up*, Cabeza-abajo, *Belly-Down*, Panza arriba, De Costado, Diagonal, Ángulo, etc.).
- ✓ Variedad de movimientos y estilos (*Carving*, Eagles, Trucos, Acrobáticos, etc.).
- ✓ Grado de dificultad de todos los movimientos y transiciones (Ej. Movimientos y giros en ambas direcciones, rotaciones múltiples simultáneas, movimientos combinados, movimientos originales, etc.)
- ✓ Técnica general del vuelo: sujeción del cuerpo, orientación, confianza en el vuelo y maniobras, control, etc.
- ✓ Trabajo en equipo: La habilidad de combinar habilidades técnicas y crear movimientos de efectos complejos, incluyendo el grado de participación del Camarógrafo en la rutina.
- ✓ Ver Anexo C.

Durante la competencia, tres Jueces determinaran las deducciones por la Ejecución de acuerdo con

la siguiente tabla de lineamientos:

Freestyle:

Hasta 1.0 puntos de deducción	Por cada elemento que falte (p/ej. Un giro en lugar de un doble giro)
De 0.1 a 0.3 puntos de deducción	En cada instancia, el <i>Ejecutante</i> está fuera de dirección, fuera de nivel, tambalea

Freelying

Hasta 1.0 puntos de deducción	Por cada elemento que falte
Hasta 0,5 puntos de deducción	En cada instancia, uno o ambos <i>Ejecutantes</i> están fuera de dirección, fuera de nivel, tambalean
Hasta 0,5 puntos de deducción	Trabajo de equipo: Niveles de los <i>Ejecutantes</i> , sincronización entre los miembros (incluyendo al <i>Cámara</i>), proximidad entre los <i>Ejecutantes</i> (excluido el <i>Cámara</i>)

Cada uno de los tres Jueces sumarán todas las deducciones de Ejecución.

Presentación:

- **Creatividad:** Es cuando la composición de la rutina es original con nuevos movimientos, coreografía original y/o nueva presentación de antiguos movimientos. La 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 o los ángulos de video, la interactividad creativa y/o la iluminación para mejorar la presentación. Muestra una imagen clara y enfocada. El cuadro del video es firme y correcto.

Durante la competencia, dos Jueces determinarán las deducciones al *Camarógrafo* de acuerdo con la siguiente tabla:

Hasta -2.0 puntos	Proximidad a lo largo de la mayor parte del salto: El o los <i>Ejecutantes</i> están muy lejos de la <i>Cámara</i> .
Hasta -1.0 puntos	Proximidad a lo largo de la mayor parte del salto: El o los <i>Ejecutantes</i> están a una distancia media del <i>Cámara</i> .
-2.0 puntos	Por cada vez que ambos <i>Ejecutantes</i> están completamente fuera del cuadro.
-1.0 puntos	Por cada vez que un <i>Ejecutante</i> está completamente fuera del cuadro.
-0.1 a -0.5 puntos	Por cada vez que el o los <i>Ejecutantes</i> están fuera del centro del cuadro.
-0.1 a -0.5 puntos	Por cada vez que alguna parte del cuerpo está fuera del cuadro, de modo no intencional.
-0.1 puntos	Por cada vez que alguna parte del cuerpo del <i>Camarógrafo</i> aparezca en el cuadro.

Para fomentar una mejora de video, cuando se muestra un video cercano de "fotograma completo" del o los *Ejecutantes*, no habrá deducción por recortar las manos, los pies o parte del casco fuera del fotograma.

Cada uno de los dos Jueces sumarán todas sus deducciones al *Cámara*.

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 (en la Rutina Libre) y por cada una de las cuatro Secuencias Obligatorias relativas al Valor Máximo de las Secuencias Obligatorias elegidas por los equipos, utilizando la siguiente guía:

	Deducción de hasta	Explicación	Ejemplo
Mayor parte de la Rutina Obligatoria	Hasta el 50%	La parte que define la secuencia obligatoria	El giro en el <i>Loop</i> girado, la posición de ángulo, orientación del cuerpo, etc.
Preparación	Hasta el 10%	Enfrentando la dirección correcta, en la posición correcta del cuerpo. El <i>Camarógrafo</i> en la correcta posición	Requisitos de rendimiento descritos para "al principio ..." para la orientación, la posición del cuerpo y la posición de la <i>Cámara</i> , etc.
Trabajo de la <i>Cámara</i> estática	Hasta el 50%	Cuando la <i>Cámara</i> está demasiado lejos para juzgar la secuencia obligatoria	
Al inicio de la preparación	Hasta el 20%	La <i>Cámara</i> se está moviendo cuando se requiere una toma estática.	Cuando no está en el nivel específico o no está en el ángulo correcto.
Movimiento requerido de la <i>Cámara</i>	Hasta el 30%		Dirección de rotación errónea, sincronización, <i>Carving</i> , etc.
Orientación de la Imagen	30%	La imagen de video debe estar en posición vertical con el cielo en la parte superior del encuadre a lo largo de cada secuencia obligatoria, excepto donde la descripción de la secuencia la prescriba específicamente	
Requisito de posiciones corporales específicas	Hasta un 30%	Cuando la secuencia obligatoria requiere una posición corporal específica o un nivel específico entre los <i>Ejecutantes</i>	Posición de espaldas Posición <i>Straddle</i> Cara a cara Divididos
Agarres específicos	Hasta un 30%	Cuando él o los agarres específicos están mal	Mano con mano, pies en los hombros, piernas abajo durante un Cat <i>Barrel Roll</i>
Errores de ejecución	Hasta un 30%	Flujo, bamboleo, Fuera de rumbo, fuera del centro de la imagen	
Lineamientos específicos de juzgamiento	Ver Anexo A	Como se especifica para cada secuencia obligatoria	Ver Anexo A

Se puntúan la presentación en las rutinas obligatorias, como las transiciones extra entre movimientos, movimientos extra al principio, al final y entre los obligatorios. Si los jueces no pueden identificar ningún elemento de la presentación, la puntuación para la presentación será de 0,0 puntos.

(1) Si los jueces determinan que el equipo ha realizado un valor máximo de una secuencia

obligatoria más bajo que el valor máximo declarado, la puntuación máxima será 0,5 puntos menos que el valor máximo más bajo realmente realizado.

- (2) 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 iniciará. 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 requisitos de performance para la secuencia.

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

- **Rondas Obligatorias:** Se descartarán las puntuaciones más altas y más bajas de los Jueces de cada Secuencia y Presentación Obligatorias, y luego las tres puntuaciones restantes se promediarán sin aplicar redondeo. Cada puntaje promedio de una Secuencia Obligatoria se multiplicará por 0.225, el puntaje promedio de Presentación se multiplicará por 0.1, y luego la suma de estos cinco valores se redondeará al primer decimal.
 - **Rondas Libres:** Se sumarán las tres puntuaciones para el criterio de Ejecución, y el resultado se dividirá por tres (3), sin aplicar redondeo. Se sumarán los dos puntajes totales de las deducciones de la *Cámara* y el resultado se dividirá por dos, sin aplicar redondeo. Se descartarán las puntuaciones más altas y más bajas de los jueces para el criterio de presentación, las tres puntuaciones restantes para la presentación se promediarán por separado, sin aplicar redondeo.
 - Para determinar el puntaje Técnico, los puntajes promediados de Ejecución serán deducidos del puntaje de Dificultad. El puntaje mínimo para la Técnica es cero.
 - Para determinar el puntaje final de la Presentación, el promedio del puntaje del *Camarógrafo* será deducido del puntaje promedio de la Presentación sin aplicarse el redondeo. El puntaje mínimo posible para Presentación es cero (0) puntos.
 - Los puntajes para Técnica y Presentación serán sumados y el resultado será dividido por dos y luego redondeado a su primer decimal.
- (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.
 - (2) Los puntajes totales para los eventos se calculan sumando todos los puntajes oficiales del equipo de todas las rondas completas excluyendo el puntaje más bajo de la Rutina Libre antes de la Ronda 5.
 - (3) Todas las calificaciones de cada juez para todos los saltos de la competencia serán publicadas.

6.5. **Reglas de Juzgamiento:**

- (1) Los saltos serán juzgados utilizando la evidencia de video provista por el *Camarógrafo*.
- (2) Un panel de cinco jueces deberá evaluar la performance de cada equipo. Si fuera posible, una ronda completa debería ser juzgada por el mismo Panel de Jueces.
 - a) Rutinas Obligatorias: los cinco jueces evaluarán las rutinas.
 - b) Rutinas Libres: Tres Jueces evaluarán la Ejecución. Dos Jueces determinarán las deducciones al *Camarógrafo*. Los cinco Jueces evaluarán la parte de Presentación.
- (3) Los Jueces observarán cada salto una vez con una segunda vista opcional.
- (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 a velocidad reducida (70%) e incluso utilizar la imagen detenida.
- (5) Los jueces utilizarán el 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) 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 final de ese salto.

6.6. Saltos de Entrenamiento:

- (1) Cada equipo, en cada evento, tendrá la opción de realizar dos 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 los utilizados para los saltos oficiales de entrenamiento.
- (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/s. Si por razones climáticas los saltos de entrenamiento no son posibles, 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.

CAPÍTULO 7 - REGLAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETENCIA

- 7.1. **Cronograma de la Competencia:** La competencia será organizada de modo tal que permita cubrir los dos saltos oficiales de entrenamiento y un tiempo máximo de cuatro días consecutivos de competencia. Se debe reservar tiempo, antes de la finalización de la competencia, para permitir que se completen las rondas finales.

CAPÍTULO 8 - TÍTULO DE LA COMPETENCIA

“XX Campeonato Argentino de Paracaidismo de Eventos Artísticos, (agregar lugar), (agregar año)”

8.1. Objetivo de la Competencia:

- (1) Determinar los Campeones de Eventos Artísticos (*Freestyle* y *Freefly*)
- (2) Promover y desarrollar el entrenamiento y la competencia de Eventos Artísticos.
- (3) Establecer nuevos récords Nacionales de competencia de Eventos Artísticos.
- (4) Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas deportivos, jueces y personal de apoyo de todo el país.
- (5) Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencias, conocimiento e información.
- (6) Mejorar los métodos de juzgamiento y sus prácticas.

8.2. Composición de las Delegaciones:

Cada delegación puede estar compuesta por:

- Un Jefe de Delegación,
- Un Jefe del equipo
- Un máximo de 2 equipos por entidad afiliada por cada disciplina.
- Un número mayor de participantes puede ser admitido por el Organizador, y deberá indicarlo en el Boletín N°1.

8.3. Monto de la protesta:

El monto de la protesta realizada de acuerdo con el SCS5 y el Anexo FAP, será establecido en el Boletín N°2.

8.4. Campeones Nacionales:

(1) *Freestyle*

El título de Campeón Nacional será entregado al competidor y *Camarógrafo* que obtengan el primer puesto en cada clasificación.

(2) *Freefly*

El título de Campeón Nacional será entregado al equipo (competidores y *Camarógrafo*) que obtengan el primer puesto en cada clasificación.

8.5. Premios y Diplomas

(1) *Freestyle*

Las medallas serán entregadas a los tres competidores y *Camarógrafos* que tengan los más altos puestos en cada clasificación.

(2) *Freefly*

Las medallas serán entregadas a los tres equipos que tengan los más altos puestos en cada clasificación.

ANEXOS A1, A2, B, C, D

- Anexo A1: Secuencias Obligatorias de *Freestyle*
- Anexo A2: Secuencias Obligatorias de *Freeflying*
- Anexo B: Posiciones corporales Básicas, orientaciones y rotaciones
- Anexo C: Puntaje Técnico Inicial
- 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).
- Si los jueces determinan que el equipo ha realizado un valor máximo de una secuencia obligatoria más bajo que el valor máximo declarado, la puntuación máxima será 0,5 puntos menos que el valor máximo más bajo realmente realizado.
- Las secuencias obligatorias deben realizarse en el orden de la rutina presentada.
- 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. (P. ej.: si los jueces no pueden ver los brazos y/o piernas rectas, entonces asumirán que el paracaidista no tiene sus brazos y/o piernas rectas).
- 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 la distancia con el *Ejecutante* a través de cada Secuencia Obligatoria, excepto cuando 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 otra manera. De otro modo, el puntaje máximo posible para la Secuencia Obligatoria es el 70% del Valor Máximo.
- La definición de cada posición del cuerpo está descrita en el **Anexo B**.

PRIMERA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 2)

FR-1 SECUENCIA *EAGLE*

Half 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 éste 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 *Eagle* debe ser realizado como un solo movimiento continuo.
- El *Eagle* debe permanecer en la misma dirección.

Requisitos del Cámara:

- El *Camarógrafo* debe mostrar el frente del *Ejecutante* a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 3 puntos: del *Half Eagle* si este se realiza como está descrito aquí arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: para un *Eagle* Completo

- El *Half Eagle* es realizado como se describe arriba, entonces:
- El movimiento continúa hasta que el *Ejecutante* y el *Camarógrafo* terminan relativamente en sus posiciones iniciales.

Valor Máximo 10 puntos: Para un *Eagle* completo con un Truco.

- El *Half Eagle* es realizado como se describe arriba, entonces:
- El movimiento continúa hasta que el *Ejecutante* y el *Cámara* terminan relativamente en sus posiciones del principio.
- El *Ejecutante* debe realizar un *Tight Tuck Front Loop* (truco) en el medio de la segunda parte del *Eagle* (cuando está por encima del *Cámara*).
- El *Camarógrafo* debe mostrar el frente del *Ejecutante* a lo largo de toda la secuencia, excepto en el *full Tight Tuck Front Loop*.

Guía de Juzgamiento

- Cuando no hay un *Front Loop* requerido, el puntaje máximo será de 8,5 puntos
- Cuando no se muestra la parte delantera del *Ejecutante* a lo largo de toda la secuencia (a excepción del *Front Loop*), se deducirán dos puntos.
- Cuando el *Front Loop* no se realiza arriba del *Camarógrafo* en la mitad de la segunda parte del *Eagle*, a puntuación máxima será de 8,5 puntos.

FR-2 SECUENCIA 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 puntos: si el *Carve* se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: 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 puntos: 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° colocándose cara afuera.
- Si el *Ejecutante* está haciendo un *Carve* hacia su hombro derecho, la pirueta debe hacerse hacia la izquierda o viceversa.
- 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*.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el *Ejecutante* realiza la Pirueta de 180° en la dirección equivocada (*Switching Layout Carve*), el puntaje máximo será de 6.0 puntos.
- Cuando el *Ejecutante* no está en la posición de *Layout* donde se requiere, el puntaje máximo será el 70% del Valor Máximo.
- Si el *Ejecutante*, durante el *carve* cara hacia afuera, vuela en línea recta en lugar del *carving*, el puntaje máximo será de 6,0 puntos.

FR-3 SECUENCIA DE TWISTING HORIZONTAL

Requisitos del *Cámara*

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

Valor Máximo 5 puntos: 3 Vueltas seguidas

- Al principio el *Ejecutante* está en orientación *Belly-Down*.
- Para una vuelta Completa, el torso debe rolar 360° mientras que simultáneamente gira horizontalmente 360°.
- El torso debe estar *Belly-Down* en el comienzo de la rotación, de lado cuando el giro de 90° 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*) manteniendo la misma dirección a lo largo de toda la rotación.
- Se deben ejecutar 3 rotaciones completas sin parar.

Valor Máximo 7,5 puntos: 3 *Thomas Flair*

- Al comienzo el *Ejecutante* está en orientación *Belly-Down*
- Debe realizar 3 rotaciones de *Thomas Flair*

Thomas Flair

- Para que sea un *Thomas Flair* completo, el torso debe realizar un giro de 360° mientras que simultáneamente gira 360° horizontalmente
- El torso debe estar en orientación *Belly-Down* 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° se completa.
- 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 todas las rotaciones.

Valor Máximo 10 puntos: *Thomas Flair* a un *Head-Down Split*

- Al principio el *Ejecutante* está en orientación *Belly-Down*.
- Se deben realizar 3 rotaciones de *Thomas Flair*.

Thomas Flair

- Para que sea un *Thomas Flair* completo, el torso debe realizar un giro de 360° mientras que simultáneamente gira 360° horizontalmente
- El torso debe estar en orientación *Belly-Down* 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° se completa.
- 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 todas las rotaciones.

Half Thomas Flair a 1 *Head-Down Split*

- Sin parar, se debe realizar un medio *Thomas Flair* adicional hacia una posición de *Head-Down Split*.
- Al final, se debe mostrar una parada momentánea en un *Head-Down Split*, con el lado del cuerpo presentado a la cámara. El *Ejecutante* no puede girar más de 360° en el *Split Head-Down* antes de la parada momentánea.

Guía de Juzgamiento:

- Cuando las piernas no están claramente separadas en 90° *Straddle* cuando el *Straddle* lo requiere, el máximo puntaje será del 50% del Valor Máximo.
- Si las rodillas están dobladas, el puntaje máximo será del 70% del Valor Máximo.
- Si no se muestra un *Head-Down Split* al final, la puntuación máxima será de 7,0 puntos.
- Si el *Head-Down Split* se muestra al final con las rodillas dobladas, la puntuación máxima será de 7,5 puntos.
- Si no se muestra una parada momentánea en el *Head-Down Split*, la puntuación máxima será de 9,5 puntos

FR-4 SECUENCIA DE LOOPS

Back Layout Loops

- El comienzo es desde una posición de *Layout* con orientación de *Head-up*.
- Se deben realizar 3 rotaciones completas de 360° en *Back Layout 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 al mismo nivel que el *Ejecutante* y mostrar el costado del *Ejecutante* al inicio de la secuencia y debe permanecer en su lugar.

Valor Máximo 3 puntos: si los *Back Layout Loops* se realizan como se indica arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecuta un *Layout Loop* con *Half Twist*

- Si el primer *Back Loop* se realiza como se describe aquí arriba.

- Se debe realizar un *Half Twist* dentro y suavemente ejecutado dentro del segundo *Loop*.
- Después de una detención momentánea en la orientación de *Head-Up*, se debe realizar un *Full Front Loop*.

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

- Si los *Back Layout Loops* son realizados como como se indica aquí arriba, pero:
- Un *Full Twist* se debe realizar dentro del segundo *Loop* y ser suavemente ejecutado.
- Los *Loops* deben ser suaves.
- La secuencia debe terminar con una detención momentánea, en una posición de *Layout* con orientación *Head-Up*, con el mismo encabezamiento que al inicio.

Guía de Juzgamiento:

- Cuando el *Full Twist* o *Half Twist* no están dentro del segundo *Loop*, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.
- Cuando el *Twist* no está ejecutado suavemente a lo largo del segundo *Loop*, el puntaje máximo será del 60% del Valor Máximo.
- Se hay detenciones entre los *Loops*, se descontarán 1,5 puntos.
- Si no se muestra al final una momentánea detención, el máximo puntaje será 9,5 puntos

SEGUNDA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 5)

FR-5 SECUENCIA DE *REVERSE EAGLE*

Half Reverse Eagle

- Al principio el *Ejecutante* está en orientación *Head-Up*.
- 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 opuestas a las que 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 puntos: si el *Half Reverse Eagle* se realizan como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: 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 mismas posiciones iniciales.

Valor Máximo 10 puntos: si el *Full Reverse Eagle* se realiza en posición *Layout*.

- Si el *Half 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.

Guía de Juzgamiento

- Si el frente del *Ejecutante* no se muestra a lo largo de toda la secuencia completa, se descontarán 2,0

puntos.

FR-6 ANGLE FLYING

¡¡ESTA SECUENCIA OBLIGATORIA NO DEBE SER LA PRIMERA EN EJECUTARSE!!

- El *Ejecutante* debe estar aproximadamente en orientación diagonal de 45° con la cabeza más abajo.
- El *Ejecutante* debe estar en posición de *Layout*, sin ningún dobléz 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 puntos: si se mantiene la posición de *Angle Flying*

- El *Ejecutante* está mirando hacia arriba.
- Este ángulo de vuelo debe mantenerse por lo menos por tres 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 puntos: si el *Angle Flying* es con un *Barrel Roll* de 360°

- Al principio y al final, el *Ejecutante* debe estar mirando hacia arriba.
- Al principio y al final, el *Camarógrafo* debe mostrar al *Ejecutante* desde el lado con el horizonte en un ángulo diagonal de aproximadamente 45 ° durante al menos un segundo.
- El *Ejecutante* realizará una rotación de 360° en el eje Cuerpo-Cabeza-Cola mientras que mantiene una orientación diagonal de aproximadamente 45°.
- 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.

Valor Máximo 10 puntos: si se hace el *Angle Flying* con un *Barrel Roll* 180° con el *Cámara* haciendo un *Carve*

- Al principio, el *Ejecutante* debe estar mirando hacia arriba.
- Al principio y al final, el *Camarógrafo* debe mostrar al *Ejecutante* desde el lado con el horizonte en un ángulo diagonal de aproximadamente 45 ° durante al menos un segundo.
- 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 *Ejecutante* debe parecer vertical en el cuadro del video a lo largo de toda la secuencia.
- 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.
- Cuando no está en posición *Layout* y esta es requerida, el puntaje máximo será del 70% del Valor Máximo.
- Cuando el *Ejecutante* no permanece estático en la imagen (con el fondo moviéndose) y esto es

requerido, el puntaje máximo será de 6.0 puntos.

- Si el ángulo no es de aproximadamente 45° y esto está especificado, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.
- Si el ángulo diagonal no se muestra durante al menos un segundo, cuando sea necesario, al principio o al final, la puntuación máxima será el 95% del valor máximo. Si la parada no se muestra al principio y al final, la puntuación máxima será el 90% del Valor Máximo.

FR-7 SECUENCIA CARTWHEEL

Cartwheel

- Se comienza en posición *Straddle* con orientación *Head-Up*.
- El torso debe estar erguido sin ninguna 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 *Head-Up*.
- El *Cámara* debe mostrar el frente del *Ejecutante* y estar al mismo nivel durante toda la secuencia.

Valor Máximo 3 puntos: Un solo *Cartwheel*

- Se debe realizar una rotación completa de 360° *Cartwheel*
- Las piernas deben estar en posición sentado y/o con las rodillas dobladas.

Valor Máximo 5 puntos: si se ejecuta un solo *Cartwheel* en *Straddle*

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

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecutan dos *Cartwheel*

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

Valor Máximo 10 puntos: si se ejecutan dos *Cartwheel* con *Synchronized Roll*

- 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 *Synchronized Roll* con el *Ejecutante* durante el segundo *Cartwheel* mostrando una imagen como si el *Ejecutante* estuviera estático y que sólo el fondo se moviera.

Guía de Juzgamiento:

- Cuando se requiere de un *Straddle* y se ve claramente que las piernas no están en *Straddle* en por lo menos 90° de separación, el máximo puntaje será del 50% del Valor Máximo.
- Si el *Ejecutante* no mantiene el *Straddle* que se requiere, se deducirán 1,5 puntos.
- Si no hay una detención entre los *Cartwheels*, se descontarán 1,5 puntos
- Si el *Camarógrafo* no realiza el *Synchronized Roll* en más de un 90°, el máximo puntaje será de 7,0 puntos.

FR-8 Secuencia Head-Up Straddle Spins

- El *Ejecutante* está en posición *Straddle*, sin doblar la cintura y en orientación *Head-Up*.
- Los giros pueden hacerse en cualquier dirección.
- Al principio y al final el *Ejecutante* debe mostrar una detención momentánea en el *Head-Up Straddle*
- El *Cámara* debe mostrar el frente del *Ejecutante* al principio y al final.

Valor Máximo 3 puntos: *Head-Up Straddle Spins*

- El *Straddle* debe girar rápidamente ejecutando tres rotaciones de piruetas dentro de los cinco segundos de iniciada la primera rotación.
- El *Cámara* debe estar al mismo nivel durante toda la secuencia.

Valor Máximo 5 puntos: si se ejecutan *Head-Up Straddle Spins* con un *Synchronized Carve*.

- El *Straddle* debe girar rápidamente con tres y medio piruetas (3.5) realizadas dentro de los cinco 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 puntos: si se ejecutan *Head-Up Straddle Spins* con un *Half Eagle*

- El *Straddle* debe girar rápidamente con tres y medio piruetas (3.5) realizadas dentro de los cinco segundos de iniciada la primera rotación.
- Sincronizado con las rotaciones del *Ejecutante*, el *Cámara* debe realizar un *Half 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 *Half Eagle*, hace que la *Cámara* gire en la dirección incorrecta, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.
- Cuando se requiere de un *Straddle* y se ve claramente que las piernas no están en *Straddle* en por lo menos 90° de separación, el máximo puntaje será del 50% del Valor Máximo.
- Si está doblada la cintura, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.
- Si no se muestra una parada momentánea al principio o al final, la puntuación máxima será el 95% del valor máximo. Si la parada no se muestra al principio y al final, la puntuación máxima será el 90% 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).
- Si los jueces determinan que el equipo ha realizado un valor máximo de una secuencia obligatoria más bajo que el valor máximo declarado, la puntuación máxima será 0,5 puntos menos que el valor máximo más bajo realmente realizado.
- Las Secuencias Obligatorias deben realizarse en el orden entregado.
- Cuando se especifica la posición *Layout*, ambas piernas deben estar juntas, con las rodillas rectas, sin ningún dobléz en la cintura.
- 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 debe 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. De otro modo, el máximo puntaje posible para la Secuencia Obligatoria será del 70% del Valor Máximo.
- La definición de cada posición del cuerpo está descrita en el Anexo B.

PRIMERA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 2)

FF-1 *Double Joker Reverse*

Double Joker

- Un *Ejecutante* está en orientación *Head-Up*, el otro está enfrente cara a cara, pero *Head-Down*.
- 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° con la cabeza hacia adelante. Por ejemplo: el *Ejecutante* que está *Head-Up* se mueve directamente sobre el otro *Ejecutante* a una posición *Head-Down*. Simultáneamente, el *Ejecutante* que está *Head-Down*, se mueve directamente desde abajo a una orientación *Head-Up*. (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 encima) hasta que los *Ejecutantes* finalizan en sus encabezamiento y orientaciones originales.

Requisitos del 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 puntos: si el *Double Joker Reverse* se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecuta un *Double Joker Reverse* con un *Synchronized Roll*.

- Si el *Double Joker Reverse* se ejecuta como está descrito aquí arribas más lo siguiente:
- El *Cámara* debe realizar un *Synchronized Roll* con los *Ejecutantes*, mostrando una imagen como si los *Ejecutantes* estuvieran estáticos con sólo el fondo en movimiento.

Valor Máximo 10 puntos: si el *Double Joker Reverse* se realiza en posición de *Layout* con un *Synchronized Roll*.

- El *Double Joker Reverse* 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.
- El *Cámara* debe realizar un *Synchronized Roll* 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 hay 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.
- Cuando el *Ejecutante* rota 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 *Belly-Down*.
- Un *Ejecutante* tiene agarres en la parte inferior de las piernas o de los pies del otro *Ejecutante*, la mano derecha en la parte inferior de la pierna/pie derecho y la mano izquierda en la parte inferior de la pierna/pie izquierdo.
- 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 *Barrel Rolls*, puede hacerse en ambas direcciones.

Requisitos del 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 puntos: si un *Cat Barrel Roll* se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecuta un *Double Cat Barrel Roll*

- Si el *Cat Barrel Roll* es realizado como se describe, pero con dos giros.
- Ambos *Ejecutantes*, al mismo tiempo, realizan dos giros de *Full Barrel Rolls* consecutivos sin detenerse

y sobre el mismo eje, manteniendo el mismo encabezamiento.

Valor Máximo 10 puntos: si se ejecuta un *Double Cat Barrel Roll* en Posición *Layout*

- Si el *Cat Barrel Roll* es realizado como se describe, pero con dos giros.
- Ambos *Ejecutantes*, realizan al mismo tiempo dos giros de *Full Barrel Rolls* consecutivos, sin detenerse, a lo largo del mismo eje y manteniendo 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/pie) el puntaje máximo será de 70% del Valor Máximo.
- Si los dos *Barrel Rolls* no son consecutivos y suaves, el puntaje máximo será del 80% del Valor Máximo.
- Cuando un *Ejecutante* no está en la posición requerida de *Layout*, el puntaje máximo será del 75% del Valor Máximo.
- Cuando ambos *Ejecutantes* no están en la posición requerida de *Layout*, el puntaje máximo será del 60% del Valor Máximo.

FF-3 *Turning Totem*

Totem

- Ambos *Ejecutantes* están con orientación *Head-Up* y 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 otro 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 un giro de 360°.
- El giro puede ser realizado en cualquier dirección.
- Ambos *Ejecutantes* deben permanecer en el mismo eje durante la pirueta, sin bambolearse.

Requisitos del *Camarógrafo*.

- Al principio y al final, 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 puntos: si el *Turning Totem* se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: 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 puntos: si se ejecuta un *Layout Turning Totem*

- Si el *Turning Totem* es realizado como se describe más lo siguiente:
- Ambos *Ejecutantes* deben 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* como se solicita) el puntaje máximo será de 50% del Valor Máximo.
- Si hay agarre/s de asistencia (p.ej. manos en pies) el puntaje máximo será del 70% del Valor Máximo

FF-4 *Head-Down Carve*

Head-Down Carve

- Ambos *Ejecutantes* están en orientación *Head-Down*, 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 *Carve* de 360°.
- 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.

Requisitos 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 angular que los *Ejecutantes*.
- El *Cámara* debe permanecer en el mismo nivel que los *Ejecutantes*.

Valor Máximo 3 puntos: si el *Head-Down Carve* de 360° se realiza como se describe arriba

Valor Máximo 5 puntos: si el *Head-Down Carve* se realiza con un *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 las caderas.
- El *Cámara* debe estar quieto, mostrando los costados de los *Ejecutantes* al principio y al final del *Carousel*.

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecuta un *Head-Down Carve* mirando hacia afuera con el *Cámara* haciendo un *Carve*.

- 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 y al mismo nivel.
- Los *Ejecutantes* deben realizar un *Carve* de por lo menos 720°.
- El *Cámara* deberá realizar un *Carve* de por lo menos 360°.

Valor Máximo 10 puntos: si se ejecuta un *Head-Down* hacia afuera *Layout Carve* con el *Camarógrafo* haciendo un *Carve*.

- Si se realiza un *Head-Down Carve* mirando hacia afuera como está descrito arriba:
- Ambos *Ejecutantes* deben estar en posición *Layout*, sin ningún doblez en la cintura, con las rodillas estiradas a lo largo de toda la secuencia.

SEGUNDA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 5)

FF-5 *Full Eagle*

Eagle

- Los dos *Ejecutantes* están en orientación *Head-Down*, 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.

- El *Full Eagle* debe ser realizado en un solo movimiento continuo.
- El *Full Eagle* debe permanecer con el mismo encabezamiento

Requisitos del Camarógrafo.

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

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

Valor Máximo 5 puntos: si se ejecuta un *Linked Full Eagle*

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

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecuta un *Linked Full Eagle* con una pirueta de 360°

- 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 viceversa) 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 puntos: si se ejecuta un *Linked Full Eagle* con un *Front Loop*.

- El *Full Eagle* es realizado como se describe 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 viceversa) a lo largo de toda la secuencia.
- Los *Ejecutantes* deben realizar un *Tight Tuck Front Loop* 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 el agarre no es mano-con-mano cuando se requiere, el puntaje máximo será del 75% del Valor Máximo.
- Cuando el *Tuck* no es *Tight* para el *Front Loop*, el puntaje máximo será de 8.5 puntos.

FF-6 Angle Flying

ESTA SECUENCIA OBLIGATORIA NO DEBE SER LA PRIMERA EN REALIZARSE

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

Valor Máximo 3 puntos: Pose de *Angle Flying*

- 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 tres 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 puntos: si el *Angle Flying* 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 puntos: si se hace el *Angle Flying* está sincronizado con *Back Loops*.

- Al principio y al final, ambos *Ejecutantes* deben estar lado-a-lado, mirando hacia abajo.
- Al principio y al final, el *Cámara* debe mostrar a los *Ejecutantes* de costado.
- Ambos *Ejecutantes* deben, simultáneamente, realizar un *Barrel Roll* de 360°
- 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 puntos: si se realiza el *Angle Flying* en Posición *Layout*

- 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 arriba 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 diagonal aproximado de 45°.
- Los *Ejecutantes* deben realizar un *Carve* de 180°, cara adentro 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 la Secuencia Obligatoria es realizada primero en la rutina obligatoria, el máximo puntaje será del 30% del Valor Máximo.
- Cuando el *Carve* con su cara hacia adentro que realizan los *Ejecutantes* no está en la misma línea diagonal de vuelo (p.ej.: ambos *Ejecutantes* con el viento a sus espaldas) el puntaje máximo será de 7.0 puntos
- Si el ángulo no tiene aproximadamente 45° cuando así se solicita, el puntaje máximo será del 50% del Valor Máximo.

FF-7 Synchronized Back Layout

Back Layout

- Ambos *Ejecutantes* comienzan en posición *Layout* con orientación *Head-Up, Side-by-Side* con el mismo nivel y dirección.
- 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 *Head-Up, Side-by-Side*, 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 puntos: Un *Back Layout* si se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7,5 puntos: si se ejecutan dos *Back Layout*

- Sin detenerse, ambos *Ejecutantes* simultáneamente realizan un segundo *Full Layout Back Loop*.

Valor Máximo 10 puntos: si se ejecuta dos *Back Layout* con *Half Twist*.

- Si los *Layout* 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 suavemente, dentro y a lo largo de todo el *Loop* y realizado en la misma dirección.
- Ambos *Ejecutantes* simultáneamente terminan en orientación *Head-Up*, 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.

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 ser la misma a lo largo de la secuencia.

Valor Máximo 3 puntos: si se realiza un *Head-Up* con un agarre *Side-by-Side* de 360°

- Después del inicio, ambos *Ejecutantes* están *Side-by-Side* (la posición de sentado está permitida).
- Se toman el agarre de mano-con-mano (mano izquierda con derecha y mano derecha con izquierda).
- Después que se suelta el o los agarres, ambos *Ejecutantes* simultáneamente realizan un 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 puntos: si el *Head-Up* es *Face-to-Face* agarrados de 360°

- Al principio, ambos *Ejecutantes* están *Face-to-Face* (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 puntos: si ejecuta un *Stand-Up Side-by-Side* agarrados de 360° en Posición *Layout*

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

Valor Máximo 10 puntos: si ejecuta un *Stand-Up Side-by-Side* agarrados de 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 solo un agarre cuando deberían ser dos, el puntaje máximo será del 70% del Valor Máximo.
- Cuando cualquiera del o los agarres no son mano-con-mano, el puntaje máximo será del 75% del Valor Máximo.

A - DEFINICION DE LAS PARTES DEL CUERPO

El Cuerpo consiste en 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.
- Pierna superior (*Upper Leg*) (muslo): 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 (*Grips*) pueden ser tomados y los contactos (*docks*) 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 el grado 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 como para la descripción con respecto al encabezamiento, el torso significa el frente del torso.

B-1 Posición *Arch*

- 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° con 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/cadera (visto de costado).
- Si ambas piernas están juntas 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 estar en línea con el torso (si se mira desde el costado).

B-3 Posición *Pike*

- 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 es menor a 180° (si se mira desde el costado).
- Si ambas piernas están juntas 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 frente del torso y los muslos sea menor a 90° (si se mira desde el costado).
- Las rodillas están dobladas, 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 descritos están entre 90° y 180° (si se mira desde el costado).

B-5 Posición *Sit*

- El torso debe estar vertical con orientación *Head-Up*.
- El ángulo entre el frente del torso y los muslos es entre 90° y 145° (si se mira de 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 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 adelante.
- El cuerpo puede estar en un arco, posición *Layout* o en posición *Pike* mientras está en la Posición *Stag*.

B-7 Posición *Straddle*

- Las piernas están separadas, hacia los lados, 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 *Arch Straddle* Arqueado), en un *Layout* (Posición *Layout Straddle*) o *Pike* (Posición *Piked Straddle*) con las piernas en 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 arco y sin doblar la cintura.
- 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 *Head-Up*.
- 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 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, contrario al 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 *Head-Up*

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

C-5 Orientación *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 está en diagonal con respecto a la línea del horizonte y del suelo, con un ángulo entre las seis orientaciones básicas. El torso puede estar con la cabeza alta o baja. El frente del torso puede estar

apuntando hacia el suelo, hacia el cielo o cualquier dirección del Eje que va desde la Cabeza hasta la Coxis.

D- EJES DE ROTACION

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

D-1 Ejes del Viento

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

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 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 las caderas 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

Este eje está orientado de costado, apuntando de izquierda a derecha, normalmente a través de las caderas del *Ejecutante*.

E- ACCIONES BASICAS DE ROTACION

Hay seis acciones básicas de rotación. Los *Twists* combinan las acciones de rotación agregando una rotación sobre el eje que cabeza-coxis durante una rotación sobre el eje del cuerpo izquierda-derecha o del eje del frente-atrás.

E-1 Giros Planos (*Flat Turns*)

Involucran 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 espalda abajo mientras realiza un giro plano.

Durante un *Flat Turn* hacia la derecha la parte alta del cuerpo está moviéndose hacia el hombro derecho o viceversa.

E-2 Piruetas (*Pirouettes*)

Las piruetas involucran, una rotación alrededor del eje cabeza-coxis cuando ese eje está alineado con el eje vertical. El encabezamiento del *Ejecutante* está cambiando. El cuerpo puede estar en orientación *Head-Up* o *Head-Down* mientras realiza la pirueta. Durante una pirueta hacia la izquierda, el frente del pecho está rotando hacia la derecha y viceversa.

E-3 Barrel Rolls

Un *Barrel Roll* es una rotación sobre el eje cabeza-coxis cuando ese eje está alineado con el eje horizontal. Un *Barrel Roll* puede comenzar y terminar en orientación panza abajo, de espalda abajo o de costado. Durante un *Barrel* hacia la derecha, el frente del pecho está rotando hacia la derecha o viceversa.

E-4 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 orientaciones *Head-Up*, de costado y/o *Head-Down* durante el curso del *Cartwheel*. En el *Cartwheel* no se necesita comenzar o terminar en una posición exacta orientación de costado o *Head-Up* o *Head-Down*. El *Cartwheel* se considera un *Full Cartwheel* cuando la cabeza del *Ejecutante* ha viajado 360° alrededor del eje horizontal desde el punto desde el cual fue comenzado. Durante un *Cartwheel* hacia la derecha, la parte superior del cuerpo se mueve hacia el hombro derecho o viceversa.

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 *Head-Up*, panza abajo, *Head-Down* y/o *Layout* durante el curso del *Loop*. El *Loop* puede comenzar y terminar en orientación *Head-Up*, panza abajo, *Head-Down* y/o de espaldas abajo. Un *Loop* no necesariamente debe iniciarse o terminar en una orientación exacta de *Head-Up*, *Belly-Down*, *Head-Down* y/o *Layout*. 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 tipos de *Loops*. (Téngase en cuenta que se le da el nombre de acuerdo con 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).

Back Loop

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

Front Loop

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

E-6 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 *Loop* de costado.

E-7 Twists

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

Twists Verticales

Un *Twist* Vertical es una rotación de cabeza-sobre-pies alrededor del eje horizontal (*Loops* o *Cartwheel*) combinado con una rotación alrededor del eje 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 *twists* contenida dentro de un *Loop* o *Cartwheel* es la cantidad de rotaciones *Twist* completas después que una rotación *Loop* o *Cartwheel* de 360° ha sido realizada, cuando se mide desde el punto en el *Loop* o *Cartwheel* en donde el *Twist* se inició, primeramente. Los *Twist* pueden ser iniciados en cualquier posición en el *Loop* o *Cartwheel* y en cualquier dirección.

Twists Horizontales

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 *Single Twist* 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* es un *Twist* horizontal.

F- VUELOS CIRCULARES (*Circular Pathways*)

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

Cara adentro (*inface*)

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

Cara afuera (*Blind*)

El frente del torso mira hacia afuera, opuesto al lado cóncavo del curso, 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 *Head-Down*, *Head-Up* 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 formas comunes de las Orbitas Verticales que involucran también la rotación alrededor del eje del cuerpo Izquierda-Derecha.

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 el o los *Ejecutantes* con el *Camarógrafo* o por los dos *Ejecutantes* entre sí. Los miembros del equipo vuelan en una Órbita Vertical mientras están todo el tiempo con la cabeza adelante, pasando por las orientaciones de espalda-abajo, *Head-Up*, *Belly-Down* y/o *Head-Down* (en ese orden, si se hace cara adentro, manteniendo constante contacto visual). Un *Eagle* puede iniciarse en cualquier orientación en esta progresión. Un *Half Eagle* es cuando se completan 180° de una órbita vertical. Un *Full Eagle* es cuando se completan 360° de una órbita vertical.

Reverse Eagle

Un *Reverse Eagle* comienza con cada miembro del Equipo en orientación opuesta, hacia afuera o mirándose. Un *Reverse Eagle* puede ser realizado por el o los *Ejecutantes* con el *Camarógrafo* o ambos *Ejecutantes* entre ellos.

Los miembros del Equipo vuelan en Órbita Vertical mientras que constantemente lleva adelante los pies (o el coxis), pasando por las orientaciones de espalda-abajo, *Head-Down*, *Belly-Down* y/o *Head-Up* (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 - PUNTAJE TÉCNICO INICIAL

“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/poses, movimientos y transiciones) cuenta para la dificultad. En general, los factores de dificultad son:

	FACILES	DIFICILES
Posición de Cuerpo	Amplia base de soporte	Pequeña base de soporte
	Posición del cuerpo quebrada	Posición plana

Orientación	Mínima o escasa variedad de estilos y movimientos	Variedad de movimientos y estilos (<i>Carving, Eagles, Trucos, Acrobacias, etc.</i>)
	Rotaciones sobre un eje	Rotaciones sobre mas de un eje (El uso de 3 ejes es mas complejo que el de 2 ejes)
	Transiciones entre movimientos con el mismo eje.	Transiciones entre movimientos con diferentes ejes.
	Única rotación	Movimientos consecutivos con mínimos ajustes.
	Único movimiento	Movimientos consecutivos con mínimos ajustes.
		Movimientos combinados (un movimiento dentro de otro)
	Sin cambios de dirección	Cambios de dirección
	Sin cambios de velocidad	Muchos cambios de velocidad

Trabajo de equipo	No hay sincronización con el <i>Cámara</i>	Los movimientos están sincronizados con el <i>Cámara</i>
	Los miembros del equipo se miran entre sí.	Los miembros del equipo miran hacia afuera.
	Toma estática	La <i>Cámara</i> se va moviendo en todos los ejes.

ANEXO D
DESCRIPCIÓN DE LA RUTINA

Favor de completar el formulario y enviarlo electrónicamente junto con el video de la rutina.

Equipo Número:	Representa a:			
Indique el elemento en que compite	FREESTYLE	FREEFLYING		
Declare el orden en cual las secuencias obligatorias se ejecutarán.				
Primera Ronda Obligatoria (Ronda 2) (FR-1 a FR-4, or FF -1 a FF-4)				
Máximo valor de la ronda Obligatoria				
Segunda Ronda Obligatoria (Ronda 5) (FR-5 a FR-8, or FF -5 a FF-8)				
Máximo valor de la ronda Obligatoria				
Los elementos de la Lista de Rutinas Libres cubren las siguientes rondas	Todas – 1 – 3 – 4 – 6 – 7			

	Nombre del Movimiento / Secuencia	Detalle del Trabajo del <i>Camarógrafo</i>
Salida		