



Reglas de Competencia

EVENTOS ARTISTICOS

Edición 2026

Válidas a partir del 1º de marzo de 2026

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

Derechos de Autor 2026

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

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

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

DERECHOS PARA LOS EVENTOS DEPORTIVOS INTERNACIONALES FAI

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

El organizador de un evento que desee explotar los derechos de cualquier actividad comercial en ese evento debe solicitar con antelación la autorización a la FAI. Los derechos que sustenta FAI pueden, por contrato, ser transferidos al Organizador de un evento que incluye, pero no está limitado a propaganda en o para eventos FAI, utilizar el nombre y logo del evento con propósitos de mercadotecnia y la utilización de cualquier sonido, imagen, programa o información, ya sean grabadas electrónicamente o de otra forma o transmitido en vivo. Esto incluye específicamente a todos los derechos para el uso de cualquier material, electrónico u otro

incluyendo el software, que formen parte de cualquier método o sistema para juzgamiento, resultados, evaluación de performance o información utilizada en cualquier Evento Deportivo Internacional FAI.

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

Link para los Estatutos y Reglamentos Interno FAI : www.fai.org/documents

INDICE

1 AUTORIDAD FAI

2 DEFINICION DE PALABRAS Y FRASES

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

3 LOS EVENTOS

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

4 REGLAS GENERALES

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

5 REGLAS ESPECIFICAS DEL EVENTO

- 5.1 Equipos
- 5.2 Rutinas
- 5.3 Rondas de Competencia

6 JUZGAMIENTO Y CALIFICACION

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

7 REGLAS ESPECIFICAS PARA LA COMPETENCIA

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

8 TITULO DE LA COMPETENCIA

- 8.1 Objetivos de la Competencia

ANEXOS

ANEXO A1- SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE FREESTYLE

ANEXO A2- SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE FREEFLY

ANEXO B- POSICIONES BASICAS DEL CUERPO, ORIENTACIONES Y ROTACIONES

ANEXO C- PUNTAJE TECNICO INICIAL

ANEXO D- DESCRIPCION DE LA RUTINA

1 AUTORIDAD FAI

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

2 DEFINICION DE PALABRAS Y FRASES

2.1 EQUIPO

Un equipo de Freestyle está compuesto por un Ejecutante y un Camarógrafo de video.
Un equipo de Freefly está compuesto por dos (2) Ejecutantes y un Camarógrafo.

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 (3) ejes del cuerpo. Ver Anexo B.

2.4 AGARRES Y CONTACTOS

- 2.4.1** Agarre: es un contacto estacionario reconocible de la(s) mano(s) de uno de los Ejecutante realizado de una manera controlada, sobre una parte específica del cuerpo del otro Ejecutante.
- 2.4.2** Contacto: es un contacto estacionario reconocible, realizado de una manera controlada de el/los pie(s) o la cabeza 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.

- 2.5.1** Rutina Obligatoria: es una rutina compuesta por secuencias obligatorias y movimientos adicionales elegidos por el Equipo.
- 2.5.2** Rutina Libre: es una rutina compuesta por movimientos que han sido elegidos en su totalidad por el Equipo.

2.6 TIEMPO DE TRABAJO

Es el período de tiempo durante el cual los Equipos pueden realizar una rutina durante un salto. El Tiempo de Trabajo comienza en el instante que cualquiera de los Miembros del Equipo se separa de la aeronave, como determinen los jueces.

- Rutina de Freestyle: El Tiempo de Trabajo es de 45 segundos.
- Rutina de Freefly: El Tiempo de Trabajo es de 43 segundos.

3 LOS EVENTOS

3.1 DISCIPLINA

La disciplina está compuesta por Freestyle y Freefly. No se separa por género.

3.2 OBJETIVO DE LOS EVENTOS

El objetivo del Equipo es el de grabar una secuencia de movimientos en caída libre con el máximo de puntaje posible.

3.3 ALTURA DE SALIDA

Es de 3.960 m. (13.000 pies) SNS.

3.4 CAMPEONES MUNDIALES

- 3.4.1** Después de toda(s) la(s) ronda(s) completas se declararán a los Campeones Mundiales de Freestyle y Freefly.
- 3.4.2** Los Campeones Mundiales de Freestyle y los Campeones Mundiales de Freefly son los Equipos con el puntaje total más alto para todas las rondas completas. Si dos (2) o más Equipos tienen el mismo

puntaje, si el tiempo lo permite, los tres (3) primeros puestos serán determinados por una Ronda Libre de desempate.

3.4.2.1 Si el empate persiste, el siguiente procedimiento se aplicará hasta que se determinen claramente las posiciones:

- i) el mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje, el tercer mejor puntaje, etc. de cualquier ronda libre completa.
- ii) el mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier de las rondas obligatorias completas.

3.4.3 Los premios y medallas serán entregadas de acuerdo a:

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

4. REGLAS GENERALES

4.1 PROCEDIMIENTO DE SALIDA

No existen limitaciones para las salidas salvo los que impone el Jefe de Pilotos por razones de seguridad.

4.2 ORDEN DE JUZGAMIENTO

El orden de salto para la primera ronda de competencia de cada evento se hará en el orden inverso al orden de posiciones del más reciente Campeonato Mundial de Paracaidismo o Copa Mundial de Eventos Artísticos aprobado por el ISC. Los equipos que no entren en este procedimiento juzgarán al principio de la ronda y el orden de juzgamiento estará determinado por un sorteo.

Después de la ronda cinco (5) comenzarán las rondas finales. Las rondas finales serán juzgadas en orden inverso de salto que se implementará después de la ronda cinco (5) y seis (6). El orden de juzgamiento definitivo 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.

El organizador debe proveer a los equipos con una manera de identificación del equipo que muestre el número/ronda del equipo que será grabado por el Cámara justo antes de la salida. La grabación de esto u otra identificación clara del número y ronda del equipo debe continuar a lo largo del salto sin que haya ninguna detención en la grabación. Si este requerimiento no se cumple, para este salto, el puntaje será de cero (0)

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 pertinente, el salto se realizará lo antes posible (Código Deportivo, párrafo 5.2.8).

4.4 GRABACION DE VIDEO AIRE-AIRE

Los detalles para la transmisión de video y grabación se encuentran en la Sección 5 5.2.6 y que son comunes a múltiples disciplinas.

4.5 RESALTOS

- 4.5.1** 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.
- 4.5.2** Problemas con cualquiera de los equipos de un competidor no da lugar a un resalto.
- 4.5.3** Condiciones meteorológicas adversas durante un salto no son base para una protesta. Sin embargo, se podrá otorgar un resalto si lo decide el Jefe de Jueces.

4.6 TUNEL DE VIENTO

Se permite a los competidores utilizar el túnel de viento (simulador de caída libre) durante la competencia.

5 REGLAS ESPECIFICAS DEL EVENTO

5.1 EQUIPOS

- 5.1.1** Los equipos pueden estar formados por competidores de uno o de ambos sexos.
- 5.1.2** A los miembros de un Equipo se les permite intercambiar posiciones dentro del equipo.
- 5.1.3** Un equipo puede representar sólo a un (1) NAC.
- 5.1.4** Cada miembro de un Equipo puede competir como máximo en dos (2) equipos en un EPC, sólo en distintos eventos (Freestyle y Freefly) como ejecutante o como Camarógrafo. Ver también el Código Deportivo FAI, Sección 5, 4.4.3.

5.2 RUTINAS

La disciplina están compuestas por Rutinas Obligatorias y Rutinas Libres.

- 5.2.1** Rutina Obligatoria. Consisten en cuatro (4) Secuencias Obligatorias como están descritas en el correspondiente Anexo A y de otros movimientos escogidos por el Equipo. El orden en el cual estas Secuencias Obligatorias y los otros movimientos se realicen será determinado por el Equipo.
- 5.2.2** Rutina Libre. El contenido de la(s) rutina(s) libre(s) son elegidos en su totalidad por el equipo.
 - 5.2.2.1** Los equipos deben entregar un video de su(s) Rutina(s) Libres al Jefe de Jueces con por lo menos 48 horas antes del inicio de la competencia. Idealmente el video es de un nuevo salto no editado. Cuando es necesario editar más de 1 salto dentro del video entregado, no se deben utilizar efectos especiales, sólo partes. (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 sólo una vez. El Equipo debe declarar qué Rutina Libre realizarán en cada ronda libre.

6 JUZGAMIENTO Y CALIFICACION

6.1 GENERAL

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

6.2 CALIFICACION DE LS RUTINAS LIBRES

Antes del comienzo de la competencia, los Jueces mirarán los videos entregados y determinarán el puntaje Tecnico Inicial, entre 0.0 y 10.0 expresado como un número con un (1) decimal, teniendo en cuenta los siguientes lineamientos:

Puntaje Tecnico inicial:

- Variedad de orientaciones utilizadas (Cabeza-arriba, Cabeza-abajo, Panza-abajo, Espalda abajo, De Costado, Diagonal, Angulo, etc.).
- Variedad de movimientos y estilos (Carving, Eagles, Trucos, Acrobáticos, etc.).
- El grado de dificultad de todos los movimientos y transiciones (ej. Secuencia de salida, ritmo del salto, movimientos y giros en ambas direcciones, rotaciones múltiples y simultáneas, movimientos combinados, movimientos a ciegas, movimientos originales, posiciones del cuerpo complicadas, etc.).
- Técnica General de Vuelo: manteniendo el cuerpo, orientación, confianza en el vuelo y maniobras, control, etc.
- Trabajo de Equipo: La habilidad de combinar habilidades técnicas y crear movimientos de efectos complejos, incluyendo el grado de participacion del Camarógrafo en la rutina.
- Ver Anexo C.

Durante la competencia, tres (3) Jueces determinarán las deducciones por la Ejecución de acuerdo con los siguientes lineamientos:

Freestyle:

0,2 hasta 1,0 puntos de deducción	Por cada elementos que falte, o una porción de elemento.
0,1 a 0,3 puntos de deducción	Para cada instancia, un elemento que fue ejecutado incorrectamente o, el Ejecutante está fuera de dirección, fuera de nivel, tambalea o tiene una forma pobre de su cuerpo.

Freely:

0,2 hasta 1,0 puntos de deducción	Por cada elemento que falte o una porción de elemento.
Hasta 0,5 puntos de deducción	Por cada instancia que un elemento es ejecutado incorrectamente o uno o ambos Ejecutantes están fuera de dirección / fuera de nivel / tambalea
Hasta 0,5 puntos de deducción	Trabajo de equipo: Nivel entre los ejecutantes, sincronización entre los miembros (incluyendo al camara), proximidad entre los Ejecutantes

(excluyendo al Camara)

Cada uno de los tres (3) Jueces sumarán todas las deducciones de Ejecución.

Presentación

Durante la competencia, los Jueces darán un puntaje para la presentación entre 0,0 y 10,0 expresado como un número con un decimal teniendo en cuenta el siguiente lineamiento:

Creatividad y composición de la rutina:

- la rutina es **estéticamente** agradable de ver y tiene buena **fluidez**.
- **Coreografía creativa** (composición **original** de la rutina).
- **Nuevos movimientos** bien ejecutados (y/o nueva presentación de viejos movimientos).
- La rutina tiene un **definido** y un **final** definido.

Trabajo del Camarógrafo:

- Buen uso del/los ángulo/s de video.
- la interactividad creativa.
- Muestra una imagen clara y enfocada.

Durante la competencia, dos (2) Jueces determinarán las deducciones al Camarógrafo de acuerdo a la siguiente tabla:

Hasta – 2,0 puntos	Proximidad a lo largo del salto: El/los Ejecutantes lejos de la cámara
-2,0 puntos	Por cada vez que ambos Ejecutantes están completamente fuera del cuadro
-1,0 puntos	Por cada vez que un Ejecutante está completamente fuera del cuadro
-0,1 a 0,5 puntos	Por cada vez que el/los Ejecutante(s) están fuera del centro del cuadro
-0,1 a 0,5 puntos	Cada vez que, sin intención, se recorta una parte del cuerpo fuera del cuadro
-0,1 puntos	Por cada vez que cualquier parte del cuerpo/equipo del Cámara está en el cuadro

- Para alentar a mejorar los videos, cuando se muestra “pantalla completa” de acercamiento del/los Ejecutante(s), no habrá deducciones para recortes de manos pies o parte del casco fuera del marco.
- Cada uno de los dos (2) Jueces sumarán todas sus deducciones al cámara.

Los jueces otorgan al Equipo un puntaje (entre 0.0 y 10.0 con hasta un (1) decimal) por la Presentación (en la Rutina Libre) y por cada una de las cuatro (4) Secuencias Obligatorias relativas al Valor Máximo de las Secuencias Obligatorias elegidas por los Equipos, utilizando la siguiente tabla:

	Deducción HASTA:	Explicación:	Ejemplo:
Mayor parte de lo obligatorio	Hasta un 50%	La parte que define la Secuencia Compulsiva.	El twist en loop twist; posición del Angulo, orientación del cuerpo, etc.
Armado	Hasta un 10%	Enfrentando la dirección correcta, en la posición correcta del cuerpo. El Camarógrafo en el lugar correcto	Requerimiento de performance descriptos como “el principio...” para la orientación, posición del cuerpo, posición del camarógrafo, etc.
Trabajo de cámara estática: (además del armado)	Hasta un 50% Hasta un 20%	Cuanto el cámara está muy lejos para juzgar la Secuencia Obligatoria. La cámara se está moviendo cuando se requiere una imagen estática	 Cuando no está en el nivel especificado o en el ángulo incorrecto
Requerimiento de movimiento de cámara	Hasta un 30%	Cuando el cámara está haciendo el movimiento erróneo	Rolido en la dirección incorrecta, sincronización, carving, etc.
Orientación de la imagen	30%	La imagen del video debe estar recta con el cielo en la porción superior del marco a lo largo de cada Secuencia Obligatoria, excepto cuando la descripción de la Secuencia lo prescribe específicamente	
Requerimientos específicos de las posiciones del cuerpo	Hasta 30%	Cuando la Secuencia Obligatoria requiere una posición específica del cuerpo o un específico nivel entre los Ejecutantes	Posición Layout Posición Straddle Enfrentados Split
Agarres específicos	Hasta un 30%	Cuando agarre(s)/contacto(s) específicos están equivocados	Mano con mano, pies sobre los hombros, piernas bajas durante el Cat Barrel Roll
Errores de Ejecución	Hasta un 30%	Fluidez, Bamboleo, Fuera de dirección, Fuera del centro de la imagen	

Guías específicas para el Juzgamiento	Ver Anexo A	Como se especifica para cada Secuencia Obligatoria	Ver Anexo A
---------------------------------------	-------------	--	-------------

La presentación en las Rutinas Obligatorias como transiciones extras entre movimientos, extra movimientos al principio, al final y entre las obligatorias son calificadas. Si los Jueces no pueden identificar ninguno de los elementos de Presentación, la calificación para la presentación será de 0.0 puntos.

6.3.1 Si los Jueces determinan que el Equipo a ejecutado por debajo del Valor Máximo de una Secuencia Obligatoria de la que fue declarada como Valor Máximo, el puntaje mínimo será de 0.5 puntos menos que el más bajo Valor Máximo realmente ejecutado.

6.3.2 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 CALCULO DEL PUNTAJE

El puntaje de cada ronda se calcula del siguiente modo:

Rondas Obligatorias: Para cada Secuencia Obligatoria y Presentación, se descartarán el puntaje más alto y el más bajo y, de los tres (3) puntajes restantes se hará un promedio sin aplicar redondeo. Cada promedio del puntaje de una Secuencia Obligatoria será multiplicado por 0.225, el promedio del puntaje para Presentación será multiplicado por 0.1, entonces, la suma de estos cinco (5) valores será redondeado al primer lugar de decimal.

Rondas Libres: Los tres (3) puntajes para el criterio de Ejecución serán sumados y el resultado será dividido por tres (3) sin aplicar redondeo. Los dos (2) puntajes totales de las deducciones del Camarógrafo serán sumados y el resultado será dividido por dos (2) sin redondeos. Se descarta el puntaje más alto y el más bajo de

la calificación de los jueces para la parte del criterio de Presentación. Los tres (3) puntajes restantes para la Presentación serán promediados por separado, no se redondearán.

- Para determinar el puntaje Técnico, los puntajes promediados de Ejecución serán deducidos del puntaje de Técnica Inicial. El puntaje mínimo para la Técnica es cero (0).
- 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 (2) y luego redondeado al primer decimal que sigue.

6.4.1 El redondeo se hará de la siguiente forma: los valores intermedios se convertirán dos decimales en uno, redondeado al décimo más cercano, excepto cuando el segundo dígito del decimal está exactamente en el medio de los dos (2) valores, en este caso se redondeará al más alto de los dos.

6.4.2 Los puntajes totales para los eventos son calculados sumando todos los puntajes oficiales del Equipo de todas las rondas completas.

6.4.3 Todas las calificaciones de cada juez para todos los saltos de la competencia serán publicadas.

6.4.3.1 Los puntajes para los puntajes técnicos Iniciales serán publicados antes del comienzo de la competencia.

6.5 REGLAS DE JUZGAMIENTO

6.5.1 Los saltos serán juzgados utilizando la evidencia de video provista por el Camarógrafo.

6.5.2 Un panel de cinco (5) jueces deberá evaluar la performance de cada Equipo. Si fuera posible, una ronda completa debería ser juzgada por el mismo Panel de Jueces.

6.5.2.1 Rutinas Obligatorias: los cinco (5) jueces evaluarán las rutinas.

6.5.2.1.1

Rutinas Libres: Tres (3) Jueces evaluarán la Ejecución. Dos (2) Jueces determinarán las deducciones al Camarógrafo. Los cinco (5) Jueces evaluarán la parte de Presentación.

6.5.3 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 después que el salto ha sido juzgado. Las correcciones de los puntajes de las evaluaciones sólo pueden hacerse antes que el Jefe de Jueces firme la hoja de cómputos.

6.5.4 El cronómetro será operado por los jueces o por la(s) persona(a) designada(s) por el Jefe de Jueces y comenzará cuando un miembro de un Equipo deja la aeronave. Si los Jueces no pueden determinar el momento de inicio del tiempo de trabajo, se seguirá el siguiente procedimiento: El tiempo de trabajo comenzará cuando el Camarógrafo se separe de la aeronave y una penalización igual al 20% (redondeado hacia abajo) del puntaje para ese salto será deducida del puntaje de ese salto.

6.6 SALTOS DE ENTRENAMIENTO

Cada Equipo, en cada evento, tendrá la opción de realizar dos (2) saltos oficiales de entrenamiento antes de la competencia. El mismo tipo de aeronave y la configuración, más los sistemas de juzgamiento y calificación que se utilizarán en la competencia serán los utilizados para los saltos oficiales de entrenamiento.

7 REGLAS ESPECIFICAS DE LA COMPETENCIA

7.1 COMPOSICION DE LAS DELEGACIONES

Cada delegación puede estar compuesta por:

- Un (1) Jefe de Delegación,
- Un (1) Jefe del Equipo
- Un máximo de dos (2) Equipos para cada evento de Campeonato Mundial o Campeonato Continental.
- La cantidad máxima de Equipos para una Copa Mundial será establecida por el organizador.

7.2 CRONOGRAMA DE LA COMPETENCIA

La competencia será organizada dentro del marco de dos (2) días de saltos oficiales de entrenamiento (conferencia de jueces) y un tiempo máximo de cuatro (4) días consecutivos de competencia. Se debe reservar tiempo, antes de la finalización de la competencia, para permitir que se completen las rondas finales. Si el día de la 2ª conferencia de Jueces para EA está programada para el primer día de la competencia para todos los otros eventos, (después de la ceremonia de apertura), los equipos de EA pueden hacer saltos de entrenamiento ese día.

8 TITULO DE LA COMPETENCIA

“... Campeonato Mundial FAI de Eventos Artísticos (agregar lugar), (agregar año)” o,

“... Campeonato (agregar el continente) FAI de Eventos Artísticos (agregar lugar), (agregar año)” o,

“... Copa Mundial FAI de Eventos Artísticos (agregar lugar), (agregar año)”.

8.1 OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA

8.1.1 Determinar los Campeones de Eventos Artísticos (Freestyle y Freefly).

8.1.2 Promover y desarrollar el entrenamiento y la competencia de Eventos Artísticos.

8.1.3 Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas, jueces y ayudar al personal de todos los países.

8.1.4 Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencias, conocimiento e información.

8.1.5 Mejorar los métodos de juzgamiento y sus prácticas.

ANEXOS

Anexo A1:	Secuencias Obligatorias de Freestyle
Anexo A2:	Secuencias Obligatorias de Freefly
Anexo B:	Posiciones básicas del cuerpo, orientaciones y rotaciones
Anexo C:	Puntaje Técnico Inicial
Anexo D:	Descripción de la Rutina

ANEXO A1 – SECUENCIAS OBLIGATORIAS PARA 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 JJ 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 un Equipo a realizado en una Secuencia Obligatoria, un Valor Máximo por debajo que el Valor Máximo Declarado, el puntaje máximo será de 0.5 puntos menos que el Valor Máximo ejecutado.

- Las Secuencias Obligatorias deben ser ejecutadas en el orden declarado.
- 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 cercanía con el Ejecutante a través de cada Secuencia Obligatoria, excepto donde la descripción de la Secuencia específicamente describa lo contrario.
- La imagen de video debe estar derecha, con el cielo in la porción superior de la imagen a lo largo de cada una de las Secuencias Obligatorias, excepto cuando en la Secuencia se describa específicamente de 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 (medio Eagle)
- Al principio, el Ejecutante debe estar en orientación head down.
- Las piernas deben estar alineadas con el torso (visto desde el costado).
- El Ejecutante va por debajo del Camarógrafo mientras 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 con la misma dirección.

Requisitos del Cámara:

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

Valor Máximo 3 pts.: Medio Eagle

- El Medio Eagle es realizado como se describe arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: Eagle Completo

- El Half Eagle se realiza como se describe más arriba, entonces:
- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminan relativamente en sus posiciones del principio.

Valor Máximo 10 pts.: Eagle Completo con un Truco

- El Medio Eagle es realizado como se describe arriba, entonces:
- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminan 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 él/ella está por encima del Cámara). (La apertura del tight tuck en el último ¼ del loop está permitido).

- El movimiento continúa hasta que el Ejecutante y el Cámara terminan relativamente en sus posiciones del principio.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el tuck no está bien cerrado para el front loop, se deducirá el 15%.
- Cuando la apertura se realiza antes del último ¼, se deducirá un 10%.
- Cuando el frente del Ejecutante no es mostrado a lo largo de toda la secuencia (excepto cuando se realiza el front loop), se deducirá el 20%.
- Cuando el front loop no se realiza arriba del Camarógrafo en la mitad de la segunda parte del Eagle, se deducirá el 15%.

FR-2 Mixed Carve

Carve

- Al comienzo, el Ejecutante debe estar en orientación head-down de frente al Cámara.
- El Ejecutante y el Cámara deben orbitar cara adentro 180° alrededor de un centro imaginario, detenerse, hacer una transición (presentando el costado a la cámara) a orientación cabeza arriba mirando hacia fuera a lo largo de la orientación panza-abajo (durante la detención, el Ejecutante hace ¼ de pirueta antes y después de hacer la transición a la orientación panza-abajo).
- En la orientación cabeza-arriba, mirando hacia afuera, el Ejecutante debe hacer un carve de 180° en la dirección contraria.

Requisitos del Cámara

- El Cámara debe mostrar el frente del Ejecutante mientras el ejecutante hace el carve cara adentro y la espalda del ejecutante cuando hace el carve cara afuera.
- Mientras se hace el carve, 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 (y mostrar al ejecutante en el horizonte a lo largo de toda la secuencia).
- El Cámara debe mantener la misma distancia con el Ejecutante a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 5 pts.: Inface Carve con Cambio de Dirección

- Al comienzo, el Ejecutante debe estar en orientación cabeza-abajo, enfrentando al Cámara.
- El Ejecutante y el Cámara deben hacer un carve de 180° alrededor de un centro imaginario, detenerse, y entonces realizar un carve cara adentro de 180° en la dirección opuesta.

Valor Máximo 7.5 pts.: Mixed Carve

- El Mixed Carve se realiza como se describe aquí arriba.

Valor Máximo 10 pts.: Layout Mixed Carve

- El Mixed Carve se realiza como se describe aquí arriba, y:

- El Ejecutante debe mantener la posición de layout a lo largo de toda la secuencia.

Guía de Juzgamiento

- Si el Ejecutante, durante el carve cara afuera, vuela en línea recta en lugar de hacer un carve, se deducirá un 30%.

FR-3 Rebound

- El Ejecutante está cabeza-abajo o en orientación angle back-flying enfrente de la Cámara.
- El Ejecutante hace un half Eagle (movimiento de layout de espalda) hacia orientación de panza.
- El Ejecutante entonces, hace un half Eagle (movimiento de layout de frente) a un head down o angle back-flying, terminando en la orientación original y la posición original inicial.
- El Ejecutante debe mantener contacto visual con la Cámara a lo largo de toda la secuencia.

Requisitos de la Cámara

- La Cámara debe mostrar al Ejecutante sobre el horizonte al principio, durante y final de la secuencia.

Valor Máximo 7.5 pts.: Rebound

- El Rebound se realiza como se describe más arriba.

Valor Máximo 10 pts.: Rebound con un roll

- El Rebound se realiza como se describe en 7.5 puntos, pero:
- Una vez de panza, después de una detención momentánea, el Ejecutante hace un barrel-roll de 360° en su lugar, en el horizonte.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el Ejecutante pierde contacto visual, se descontará hasta un 10%.

FR-4 Secuencia de Looping

Back Layout Loops

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

Requisitos de la Cámara

- La 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 pts.: Layout Back Loops

- Los Layout Back Loops se realizan como se indica más arriba.

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

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

Valor Máximo 10 pts.: Layout Back Loops with Full Twist

- Si los Layout Back Loops son realizados como como se indica aquí arriba, pero:
- Un Full Twist se debe realizar dentro del segundo Loop.
- Los movimientos de los Loops deben ser suaves.
- La Secuencia debe terminar con una detención momentánea en una posición de layout con orientación cabeza-arriba, en la misma dirección que al principio.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el medio o completo twist no están dentro del segundo loop, se deducirán entre el 30% y el 50%.
- Se hay detenciones entre los loops, se descontará el 15%.
- Si no se muestra una detención al final, el puntaje máximo será de 9.5 puntos.

SEGUNDA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 5)

FR-5 Secuencia de Reverse Eagle

Half Reverse Eagle

- Al principio el Ejecutante está en orientación cabeza-arriba, enfrentando al Cámara.
- 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.

Valor Máximo 3 pts.: Half Reverse Eagle

- Half Reverse Eagle se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: 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 terminan en sus mismas relativas posiciones iniciales.

Valor Máximo 10 pts.: Full Reverse Eagle 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) con las rodillas estiradas a lo largo de toda la secuencia (las piernas pueden estar separadas).

FR-6 Volando en Angulo

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

- El Ejecutante debe estar aproximadamente en orientación diagonal de 20° con referencia a la vertical y horizontal comparado con el horizonte con la cabeza más abajo.
- El Cámara debe demostrar que está al mismo nivel.

Valor Máximo 3 pts.: Pose de Vuelo en Angulo

- El Ejecutante está mirando hacia arriba.
- Este ángulo de vuelo debe mantenerse por lo menos por tres (3) segundos.
- El Cámara debe mostrar al Ejecutante de costado a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 5 puntos: Volando en Angulo con Roll

- El movimiento es realizado como se describe más arriba
- Después de volar en ángulo por 3 segundos, el Ejecutante realizará una rotación de 180° sobre el eje del Cuerpo Cabeza-Cola (medio barrel roll a un cara-abajo) mientras que mantiene la dirección y el ángulo.
- El Cámara mantiene la posición y debe mostrar al Ejecutante de costado en el comienzo y en el final del movimiento.

Valor Máximo 7.5 pts.: Vuelo en Angulo con un Loop

- El Ejecutante debe estar en angle-flying de panza, con la cabeza más abajo por lo menos por dos (2) segundos.
- El Ejecutante realiza un loop hacia adelante a un cabeza más de vuelo-en-ángulo sobre la panza yendo en la dirección opuesta.
- El Ejecutante mantiene el vuelo en ángulo con cabeza más arriba por un mínimo de dos (2) segundos.
- El Cámara debe mostrar al Ejecutante de costado a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10pts.: Vuelo en Angulo con un Loop

- El movimiento se realiza como se describe en 7,5, pero el ejecutante debe mantener la posición de Layout a lo largo de toda la secuencia.

Guía de Juzgamiento

- Cuando esta Secuencia Obligatoria es realizada primero en la rutina obligatoria, se reducirá el 70%.
- Si el vuelo en ángulo no se mantiene por un mínimo de dos (2) segundos al comienzo o al final, se deducirá un 10%. Si no se mantiene por dos (2) segundos tanto en el comienzo como en el final, se deducirá un 20%.

FR-7 Side Flying

Posición Rotativa de costado

- Al principio, el Ejecutante está de costado, con las piernas juntas, enfrentado al cámara.
- Mientras está de costado, realiza una rotación suave/continua de 360° (ya sea hacia atrás o hacia delante).

Requerimientos del cámara

- El cámara debe estar al mismo nivel que el Ejecutante.
- El cámara debe mantener la misma distancia con el Ejecutante a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 5 pts.: Rotating side Pose

- El movimiento se realiza como se describe más arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: Rotating layout Pose de Costado

- El movimiento se realiza como se describe más arriba.
- El Ejecutante debe estar en posición layout, sin doblar la cintura/caderas/rodillas, con las piernas juntas.

Valor Máximo 10 pts.: Rotating layout side pose con un stop

- Se realiza un layout side rotation como se describe más arriba.
- Al final de la rotación, el ejecutante debe sostener la pose de costado, en posición layout por un mínimo de dos (2) segundos.

Guía de Juzgamiento

- Si la pose de cotado no se mantiene por un mínimo de dos (2) segundos al final estando el Cámara en su lugar, se deducirá un 15%.

FR-8 Head-Up Straddle Spins

- El Ejecutante está en posición Straddle, sin doblar la cintura/cadera y en orientación cabeza-arriba, con los pies en punta y las rodillas estiradas.
- 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 pts.: Head-Up Straddle Spins

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

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

- El Straddle debe girar rápidamente con tres y medio piruetas (3,5) realizadas dentro de los cinco (5) segundos de iniciada la primera rotación.
- Sincronizado con las rotaciones del Ejecutante, el Cámara debe realizar un Carve de 180° con rotación opuesta a la del Ejecutante.
- El Cámara debe estar al mismo nivel a lo largo de toda la secuencia.

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

- El Straddle debe girar rápidamente con tres y medio rotaciones piruetas (3,5) realizadas dentro de los cinco (5) segundos de iniciada la primera rotación.
- Sincronizado con las rotaciones del Ejecutante, el Cámara debe realizar un medio Eagle pasando por debajo del Ejecutante con un medio roll de cámara (180°) en el punto más bajo del giro en la dirección opuesta a la rotación del Ejecutante.
- Al final, el Cámara debe estar al mismo nivel.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el Cámara, pasando por debajo del Ejecutante durante el medio Eagle, hace que la cámara gire en la dirección incorrecta, el puntaje máximo se deducirá el 30%.
- Cuando el Cámara no está pasando directamente por debajo del Ejecutante, durante el medio Heagle, se deducirá hasta un 30%.
- Cuando se ve claramente que las piernas no están en Straddle en por lo menos 90° de separación, se deducirá entre el 30% y 50%.
- Si está doblado hacia adelante (el torso no está vertical) en la cintura/cadera, se descontará entre el 20% hasta un 50%.
- Si el Ejecutante realiza menos de la cantidad requerida de giros, se deducirá un 15% por cada spin que falte.
- Si no se muestra una detención momentánea al comienzo y al final, se descontará el 5%.
- Si la detención no se muestra ni al principio ni al final, se descontará el 10%.
- Cuando los pies no están en punta y/o las rodillas no están estiradas, se deducirá un 10%.

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 un Equipo a realizado, en una Secuencia Obligatoria, un Valor Máximo por debajo que el Valor Máximo Declarado, el puntaje máximo será de 0,5 puntos menos que el Valor Máximo ejecutado.
- Las Secuencias Obligatorias deben ser ejecutadas en el orden entregado.
- Cuando se especifica la posición de layout, ambas piernas deben estar juntas (máximo ancho de los hombros), con las rodillas estiradas, sin ningún doblez en la cintura/cadera.
- 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 los 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 descripta (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 descripta en el Anexo B.

PRIMERA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 2)

FF-1. Eagle de 2-way

Medio Eagle

- Un ejecutante está en orientación cabeza arriba, el otro en orientación cabeza-abajo al mismo nivel.
- El Ejecutante en cabeza-abajo va por debajo del Ejecutante con cabeza-arriba mientras que el Ejecutante de cabeza-arriba va sobre la parte de arriba,
- moviéndose alrededor a un centro imaginario entre ellos de tal manera que

- terminan en posiciones opuestas y orientaciones con las que iniciaron.
- El Medio Eagle debe ser realizado con un solo movimiento continuo.
 - El Medio Eagle debe permanecer en la misma dirección.

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 a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 5 pts.: Medio Eagle de 2-way

- El movimiento se realiza como se indica aquí arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: Full Eagle de 2-way

- El movimiento se realiza como se describe más arriba, entonces:
- El movimiento continúa hasta que los Ejecutantes terminan en sus relativas posiciones originales.
- El Full Eagle debe ser realizado como un movimiento continuo.
- El Full Eagle debe permanecer con la misma dirección.

Valor Máximo 10 pts.: Full Eagle de 2-way con un Roll Sincronizado

- El movimiento es realizado como se describe aquí arriba para los 7,5 puntos:
- Cámara debe realizar un Roll Sincronizado con los Ejecutantes, mostrando una imagen como si los Ejecutantes estuvieran estáticos y lo que se mueve es el fondo.

Guía de Juzgamiento

- Cuando el Camarógrafo hace el giro en la dirección equivocada, se descontará el 30%.
- Cuando el Full Eagle no se realiza con un movimiento continuo, se descontará el 20%.

FF-2. Cat Barrel Roll

Posición Cat

- Ambos Ejecutantes están en una orientación panza abajo.
- Un Ejecutante tiene agarres en la parte inferior de las piernas 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 (1) Full Barrel Roll, sobre el mismo eje, manteniendo la misma dirección.
- Los Barrel Rolls pueden 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 pts.: Single Cat Barrel Roll

- El movimiento se realiza como se indica aquí arriba

Valor Máximo 7.5 pts.: Doble Cat Barrel Roll

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

Valor Máximo 10 pts.: Doble Cat Barrel Roll en Posición Layout

- Si el Cat Barrel Roll es realizado como se describe, pero con dos (2) giros.
- Ambos Ejecutantes, realizan al mismo tiempo dos (2) 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) se descontará el 30%.
- Si los dos Barrel Rolls no son consecutivos y suaves, se descontará el 20%.
- Si un Ejecutante no está en la posición requerida de Layout, se descontará el 25%.
- Cuando ambos Ejecutantes no están en la posición requerida de layout, se descontará el 30%.

FF-3. Secuencia de Agarre Cabeza-arriba

- Ambos Ejecutantes están con orientación cabeza arriba.
- Después de realizar el/los agarre/s correspondientes, ambos ejecutantes simultáneamente deben soltar el/los agarre/s.
- La distancia entre los Ejecutantes debe permanecer igual durante la rotación de 360°

Valor Máximo 3 pts: Cabeza-arriba Lado-a-Lado Agarre 360°

- Al principio, ambos Ejecutantes están lado-a-lado (Posición sentado es permitido).
- Se hace un agarre de mano-con mano (mano izquierda a derecha o derecha a izquierda).
- Después que se suelta el agarre, ambos Ejecutantes simultáneamente realizan una pirueta de 360° mientras que mantienen el mismo nivel y retoman el agarre.
- El Cámara debe mostrar el frente de los Ejecutantes al principio, al mismo nivel, permanecer a nivel y permanecer en el lugar.

Valor Máximo 5 pts.: Cabeza-Arriba Enfrentados Agarres 360°

- Al principio, ambos Ejecutantes están cara-a-cara. (Posición sentado es permitido).
- Se hace un agarre de mano-con-mano (mano izquierda a derecha y mano derecha a izquierda).
- Después que se sueltan los agarres, ambos Ejecutantes simultáneamente realizan una pirueta de 360° mientras que permanecen en el mismo nivel.
- Ambos Ejecutantes retoman ambos agarres al mismo tiempo.
- El Cámara debe mostrar al principio el costado de los Ejecutantes, en el mismo nivel, permanecer a nivel y permaneces en el lugar.

Valor Máximo 7.5 pts.: Parados Lado-a-Lado Agarre 360° - Posición Layout

- Se debe ejecutar con en l versión de 3 puntos.
- Ambos Ejecutantes deben mantener la posición Layout a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10 pts.: Parados Lado-a-Lado Agarre 360° - Posición Layout

- Se debe ejecutar con en l versión de 5 puntos.
- Ambos Ejecutantes deben mantener la posición Layout a lo largo de toda la secuencia.

Guía de Juzgamiento

- Si la posición del cuerpo es incorrecta (si no está en Layout cuando es solicitado) se descontará un 50%.
- Cualquier agarre de salida o de un movimiento previo, debe ser soltado antes que comenzar con la secuencia, de otro modo se deducirá un 20%.
- Cuando los agarres dobles de mano-con-mano no se hacen simultáneamente, se deducirá un 20%.
- Cuando se hace un (1) solo agarre cuando debieran ser dos (2) agarres, se deducirá un 30%.
- Cuando cualquier agarre(s) no es(son) mano-con-mano, se deducirá 30%.

FF-4 Lado-a-Lado Carve Mixto

Valor Máximo 5 pts.: Carve Mixto Cara Adentro

Carve Cabeza Abajo

- Al principio ambos Ejecutantes deben estar volando con orientación cabeza-abajo, lado a lado, mirando al Cámara. Un agarre de mano-con-mano (mano izquierda con derecha o mano derecha con izquierda) debe realizarse.
- Ambos Ejecutantes comienzan un carve cara-adentro alrededor del Cámara.
- Se debe realizar un carving cabeza-abajo cara adentro de por lo menos 180°.
- La órbita del carve debe ser circular (no elíptica).

Transición a Carve Cabeza Arriba

- Manteniendo el agarre, los Ejecutantes realizan un medio eagle por debajo del Cámara, hacia una orientación Cabeza Arriba.
- Si los Ejecutantes estaban cabeza-arriba hacia la derecha, ellos deben estar cabeza a bajo haciendo el carving hacia su derecha o viceversa.
Un mínimo de (180°) en head-down cara adentro carve debe ser realizado.

Valor Máximo 7,5 pts: Carve Mixto Cara-Adentro/CaraAfuera

Carve Cabeza Arriba

- Al principio, ambos Ejecutantes deben estar en orientación cabeza-arriba, lado a lado, uni enfrentando al cámara y el otro cara-afuera. Se ejecuta un agarre de mano-con-mano (se permite debajo del codo) (mano izquierda-con-mano izquierda o mano derecha-con- mano derecha). (Un Ejecutante debe mostrar su espalda al Cámara a lo largo de toda la secuencia).
- Ambos Ejecutantes inician un carve alrededor del Cámara.
- Se debe ejecutar un carve cabeza-arriba como mínimo de 180.
- Las órbitas del carve deben ser circulares. (no elípticas).

Transición a un Carve Cabeza Abajo

- Manteniendo el agarre, los Ejecutantes realizan un medio eagle invertido por debajo del Cámara, hacia una orientación Cabeza Abajo.
- Sincronizado con el medio eagle invertido de los Ejecutantes, el Cámara debe realizar un medio eagle pasando por encima de los Ejecutantes con un medio (180°) cámara roll en el punto más alto para mostrar una posición derecha después de la transición.

Carve Cabeza Abajo

- Sin detenerse, ambos Ejecutantes continúan el carve en orientación Cabeza Abajo (mantenido a lo largo de la secuencia).
- Si el Ejecutante estaba haciendo un carve cabeza arriba hacia la derecha, el Ejecutante mirando hacia adentro debe hacer un carve cabeza abajo hacia su derecha o viceversa.
- Se debe realizar un carve cabeza abajo mirando hacia adentro de por lo menos 180°.

Requisitos del Camarógrafo

- Mientras realiza el carve, el Cámara debe mostrar una imagen vertical como si los Ejecutantes permanecieran estáticos con el fondo que se mueve.
- El Cámara debe estar al mismo nivel que los Ejecutantes (y mostrar a los Ejecutantes en el horizonte) a lo largo de la secuencia, excepto en la transición.
- El cámara debe mantener la misma distancia con los Ejecutantes a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10 pts: Carve Mixto Cara-Afuera

El Carve Mixto se realiza como se describe para el Valor Máximo de 7.5 pts, pero:

- Ambos Ejecutantes deben estar cara-afuera, dando la espalda al Cámara, con las rodillas estiradas, a lo largo de toda la secuencia. Excepto en la transición de Cabeza-Arriba a Cabeza-Abajo.

Guía de Juzgamiento

- Si las rodillas no están estiradas cuando se solicita, se descontará hasta un 20%.

SEGUNDA RONDA OBLIGATORIA (RONDA 5)

FF-5. Carve Cabeza-Abajo

Head Down Carve

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

- El movimiento se realiza como se describe arriba.

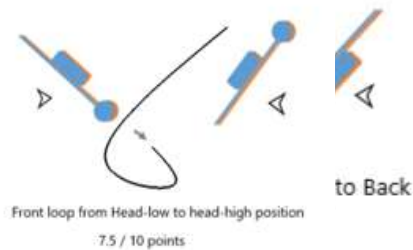
Valor Máximo 5 pts.: Head Down Carve con Carousel

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

Valor Máximo 7.5 pts.: Outface Head Down Carve con el Cámara haciendo un Carve.

- El Head Down Carve es ejecutado como se describe más arriba, pero mirando hacia afuera (sin un Carousel).
- Ambos Ejecutantes están en orientación cabeza-abajo, 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 pts.: Head Down hacia afuera Lalyout Carve con el Camarógrafo haciendo un Carve

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

FF-6. Volando en Angulo

ESTA SECUENCIA OBLIGATORIA NO DEBE SER LA PRIMERA EN EJECUTARSE!

- Ambos Ejecutantes debes estar volando en orientación diagonal mínima de 20° con referencia a la vertical y horizontal comparado con el horizonte con la cabeza más abajo.
- Sin agarres
- El Cámara debe mostrar a los Ejecutantes de costado.
- El Cámara debe demostrar que está al mismo nivel.

Valor Máximo 3 pts.: Pose de Vuelo en Angulo

- Un Ejecutante está mirando hacia arriba y el otro Ejecutante hacia abajo, cara-a-cara, con sus cabezas más bajas.
- Este ángulo de vuelo debe mantenerse por lo menos por tres (3) segundos.

Valor Máximo 5 puntos: Volando en Angulo con empuje

- Los Ejecutantes están lado a lado volando en ángulo panza abajo, con la cabeza más abajo durante un mínimo de dos (2) segundos.
- Los Ejecutantes se empujan a un vuelo de ángulo con la Cabeza más abajo, de espaldas, desplazándose en la dirección opuesta por un mínimo de dos (segundos).

Valor Máximo 7.5 pts.: Vuelo en Angulo con un Loop

- Al principio, los Ejecutantes deben estar en angle-flying de panza, lado-a-lado con la cabeza más abajo por lo menos por dos (2) segundos.
- Los Ejecutantes realizan un loop sincronizado hacia adelante a un vuelo de ángulo con la cabeza más arriba, de panza, yendo en la dirección opuesta, por lo menos por dos (2) segundos.

Valor Máximo 10pts.: Vuelo en Angulo con un Loop

- El movimiento se realiza como se describe arriba para 7.5, manteniendo las piernas extendidas.

Guía de Juzgamiento

- Cuando esta Secuencia Obligatoria es realizada primero en la rutina obligatoria, se reducirá el 70%.
- Si se realiza algún agarre, se deducirá un 30%
- Si el vuelo en ángulo no se mantiene por un mínimo de dos (2) segundos al comienzo o al final, se deducirá un 10%. Si no se mantiene por dos (2) segundos tanto en el comienzo como en el final, se deducirá un 20%.

FF-7 Back Layouts Sincronizados

Back Layouts

- Ambos Ejecutantes comienzan en posición Layout con orientación cabeza arriba, lado-a-lado con el mismo nivel y 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 cabeza-arriba, lado-a-lado, ambos enfrentando al Cámara.
- Ambos Ejecutantes deben estar en posición layout a lo largo de toda la secuencia.

Requisitos del Camarógrafo

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

Valor Máximo 3 pts.: Un solo Back Layout

- El movimiento se realiza como se describe arriba.

Valor Máximo 7.5 pts.: Dos (2) Back Layouts

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

Valor Máximo 10 pts.: Dos (2) Back Layouts con Medio Twist

- Si los Back Layouts se ejecutan como se describe más 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 cabeza-arriba, lado-a-lado, ambos de espaldas al Cámara.

Guía de Juzgamiento

- Cuando cada Ejecutante realiza el twist en diferentes direcciones, al puntaje se le descontará el 30%.

FF-8. Rebound

Valor Máximo 5 pts: Medio Rebound Tomados

- Ambos Ejecutantes están lado-a-lado, cabeza-abajo o volando en ángulo de espaldas, enfrentando al Cámara.
- Se hace un garre mano-con-mano (mano izquierda de un Ejecutante con la mano derecha del otro Ejecutante o viceversa).
- Mientras se mantiene el agarre, los Ejecutantes hacen un medio eagle invertido sobre el Cámara (“movimiento back-layout”) a la posición panza-abajo y sueltan el agarre.
- Los Ejecutantes entonces hacen un medio Eagle (“movimiento front-layout”) a cabeza abajo o a vuelo en ángulo de espalda, terminando en la dirección original y en su posición inicial original.
- Los Ejecutantes deben mantener contacto visual con el Cámara a lo largo de la secuencia.

Requisitos del Cámara

- El Cámara está enfrentado a los Ejecutantes y los debe mostrar sobre el horizonte al principio, durante y al final de la secuencia.

Valor Máximo 7,5 pts: Linked Rebound

- El movimiento se realiza como se describe más arriba, pero, los Ejecutantes deben mantener el agarre a lo largo de toda la secuencia.

Valor Máximo 10 pts: Linked Rebound con un Tucked Loop

- Ambos Ejecutantes están lado-a-lado en orientación cabeza-abajo o vuelo de ángulo de espaldas, enfrentando al Cámara.
- Se hace un agarre mano-a-mano (mano izquierda de un Ejecutante con la mano derecha del otro Ejecutante o viceversa) y se mantiene a lo largo de la secuencia.
- Manteniendo el agarre, ambos Ejecutantes hacen un medio eagle invertido sobre el Cámara (“movimiento back-layout”) a panza abajo.
- Después de una detención momentánea en la orientación panza abajo, ambos Ejecutantes, manteniendo el agarre, hacen un medio Eagle (“movimiento front-layout”) a cabeza abajo o vuelo ángulo de espaldas, terminando en la dirección original y su posición original inicial.

- Los Ejecutantes deber realizar un tight tuck front loop tomados (truco) cuando están sobre el Cámara la segunda vez.
- Al final, ambos Ejecutantes deben estar en su posición inicial original.

Guía de Juzgamiento

- Cuando los Ejecutantes pierden contacto visual (excepto en el truco), se deducirá hasta un 20%.
- Cuando el tuck no se hace ajustado para el front loop, se descontará 15%.

ANEXO B - POSICIONES BASICAS DEL CUERPO, ORIENTACIONES Y ROTACIONES

A. DEFINICION DE LAS PARTES DEL CUERPO

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

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

- **Cabeza:** la parte del cuerpo sobre del cuello.
- **Hombro:** la parte superior del cuerpo entre el cuello y la parte superior del brazo.
- **Torso:** El cuerpo, incluidos los hombros y el paracaídas, pero excluyendo los brazos, las piernas, cabeza y cuello.
- **Brazo:** Todo el brazo, desde el arnés del paracaídas, incluida la parte superior del brazo, la inferior del brazo, muñeca y mano (el hombro está excluido).
- **Brazo superior:** La parte del brazo entre el hombro y el codo.
- **Brazo inferior:** La parte del brazo entre el codo y la muñeca.
- **Mano:** es la parte del brazo después de la muñeca.
- **Pierna:** 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:** es la parte de la pierna entre la banda de pierna del arnés del paracaídas y la rodilla.
- **Rodilla:** 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:** es la parte de la pierna entre la rodilla y el tobillo.
- **Pie:** es la parte de la pierna después del tobillo.
- **Planta del pie:** es la parte del pie donde las personas se paran.

Los agarres 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 dobléz en la cintura/cadera y el ángulo de la parte superior de las piernas (muslos) con relación al torso. Posiciones adicionales del cuerpo definen 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 Arco

- El torso está arqueado a la altura de la cintura/cadera, de tal manera que el ángulo entre el frente del torso y los muslos es mayor a 180° (si se mira de 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).
- Para freefly solamente, las piernas pueden estar más separadas que el ancho de los hombros.

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 descriptos están entre 90° y 180° (si se mira desde el costado).

B-5. Posición Sit

- El torso debe estar vertical con orientación cabeza arriba.
- El ángulo entre el frente del torso y los muslos es entre 90° y 145° (si se mira 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 arco, Layout o en posición Pike mientras está en la Posición Stag.

B-7. Posición Straddle

- Las piernas están separadas, de lado a lado, con un ángulo no menor a 90° entre ellas (si se ve desde el frente).
- Ambas rodillas están derechas/estiradas.
- El cuerpo puede estar arqueado (Posición Straddle Arqueado), en un Layout (Posición Layout Straddle) o Pike (Posición Piked Straddle) con las piernas en 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 y sin doblar la cintura o arqueado.
- Una pierna está extendida en frente del torso a 90° entre el frente del torso y el muslo (visto desde el costado).
- El otro muslo está en línea con el torso o tiene un ángulo mayor a 180° con respecto al torso (visto desde el costado).
- Ambas rodillas están estiradas.

B-10 Posición Compass

- El torso debe estar en orientación cabeza arriba.
- Una pierna está en línea con el torso.
- Para un Compass Paralelo, se debe levantar la otra pierna hacia delante de tal manera que el ángulo entre el muslo y el torso sea de 90° o menos.

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

C- ORIENTACIONES

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

C-1 Orientación Panza Abajo

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

C-2 Orientación Espalda a tierra

El torso está horizontal, de espaldas mirando hacia arriba, contrario al viento relativo.

C-3 Orientación De Costado

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

C-4 Orientación Cabeza arriba

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

C-5 Orientación Cabeza abajo (Head-Down)

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

C-6 Orientación (Angulo) 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 (6) 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 (5) ejes son usados para describir todos los seis (6) movimientos básicos de rotación.

D-1 Ejes del Viento

Hay dos (2) ejes inerciales que permanecen fijos con respecto al viento relativo (o al suelo, cuando 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 (3) ejes del cuerpo que se mantienen fijos con respecto al cuerpo del Ejecutante.

Eje del Cuerpo Cabeza-Coxis

Este eje está orientado a lo largo, desde la cabeza hasta el coxis, normalmente a través del torso del Ejecutante (en la posición de Layout la cabeza y los pies están en la misma línea. Cuando el cuerpo está doblado en 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 (6) 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

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

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 cabeza arriba o cabeza abajo mientras realiza la pirueta. Durante una pirueta hacia la derecha, 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 (Ruedas de carro)

E

l 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 cabeza arriba, de costado y/o cabeza abajo durante el curso del Cartwheel. En el Cartwheel no se necesita comenzar o termina en una posición exacta de orientación de costado o cabeza-arriba o cabeza-abajo. 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 Carthweel 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 cabeza-arriba (Head Up), panza abajo, cabeza-abajo (Head-Down) y/o de espaldas durante el curso del loop. El Lloop puede comenzar y terminar en orientación cabeza-arriba, panza abajo, cabeza-abajo y/o de espaldas abajo. Un Loop no necesariamente debe iniciarse o terminar en una orientación exacta de cabeza-arriba, panza-abajo, cabeza-abajo y/o de espaldas. Un Loop se considera un Full Loop cuando la cabeza del Ejecutante ha realizado un trayecto de 360° alrededor del eje horizontal desde el punto en el cual fue iniciado.

Hay dos (2) tipos de Loops. (Téngase en cuenta que se le da el nombre de acuerdo a la dirección en la cual ese Loop se ha iniciado, ya que en el caso de los Twisting Loops, la dirección en la cual el Loop se completa puede ser diferente de la dirección a la que se ha iniciado).

Loop hacia atrás (Back Loop)

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

Loop hacia adelante (Front Loop)

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

E-6 Loops de costado (Side Loop)

Un Loop con orientación de costado es una rotación alrededor del eje del cuerpo izquierda-derecha cuando ese eje está alineado con el eje vertical. Por Ejemplo, un Pinwheel es un verdadero 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 (2) categorías básicas de Twists.

Twists Verticales (Vertical Twists)

Un Twist Vertical es una rotación de cabeza-sobre-pies alrededor del eje horizontal (Loops o Cartwheels) 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 se inició el Twist. Los Twist pueden ser iniciados en cualquier posición en el Loop o Cartwheel y en cualquier dirección.

Twists Horizontales (Horizontal Twists)

Un Twist horizontal es una rotación alrededor del eje vertical (giro plano o loop de costado) combinado con una rotación alrededor del eje del cuerpo cabeza-coxis. Un twist single o full twist está definido como una rotación de 360° alrededor del eje del cuerpo cabeza-coxis sobre el curso de 360° de un Giro Plano o Loop de costado. Por ejemplo, un Flip Through es un twist horizontal.

F- RUTAS CIRCULARES (Circular Pathways)

Hay dos (2) tipos básicos de rutas 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. Carrousel).

Cara adentro (In-Face)

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/Ciego)

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 cabeza abajo, cabeza arriba o en otras orientaciones.

F-2 Orbitas Verticales (Vertical Orbits)

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

Aguila (Eagle)

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

Aguila Inverso (Reverse Eagle)

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

ANEXO C – PUNTAJE TECNICO INICIAL

	Fáciles	Más difíciles
<u>Body position</u>	Amplia base de soporte	Pequeña base de soporte
	Posición “Quebrada” del Cuerpo	Posición Layout
<u>Orientación</u>	Cabeza abajo	Cabeza arriba
	Movimiento vertical	Movimiento de traslación
<u>Movimientos</u>	Mínimo o sin Variedad de movimientos y estilos	Variedad de movimientos y estilos (Carving, Eagles, Tricks, Acrobatics, etc.)
	Rotaciones sobre un eje	Rotaciones sobre más de 1 eje (donde el uso de 3 ejes es más difícil que el uso de 2 ejes.
	Transiciones entre movimientos con el mismo eje	Transiciones entre movimientos con diferentes ejes

	Una rotación sola	Rotaciones múltiples
	Un movimiento solo	Movimientos consecutivos con un mínimo de setup
		Movimientos combinados (un movimiento dentro de otro movimiento)
	Sin cambios de dirección	Direcciones invertidas
	Sin cambios de velocidad	Muchos cambios de velocidad
<u>Trabajo en equipo</u>	No hay sincronización con el Cámara	Movimientos sincronizados con el Cámara
	Los miembros del equipo están enfrentados	Los miembros del equipo están de espaldas (Blind/ciegos)
	“Cuadros estáticos”	Movimientos del Cámara constantes y en todos los ejes

ANEXO D - DESCRIPCION DE LA RUTINA

Por favor, complete electrónicamente y envíe junto con el archivo de video.

Nº DE EQUIPO	NOMBRE Y PAIS DEL EQUIPO			
Por favor indique el evento (borre lo innecesario)	FREESTYLE - FREEFLY			
Indique el orden en el cual la secuencia obligatoria será realizada Las secuencias válidas están en http://www.fai.org/isc-documents luego busque "Artistic Events"				
Primera Ronda Obligatoria, Ronda 2 (FR-1 a FR-4, o FF-1 a FF-4)				
Valor Máximo de la Secuencia Obligatoria				

