



## Reglas de competencia



## Formación en Caída Libre

Edición 2026

Válidas a partir del 1° de marzo de 2026

**Traducido por Mónica Barber, 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 FAI y Reglamentos Internos

<https://www.fai.org/documents>

# CONTENIDO

## 1 AUTORIDAD FAI

## 2 DEFINICIONES DE PALABRAS Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

- 2.1 Cuerpo
- 2.2 Diagramas de Figuras
- 2.3 Formación
- 2.4 Agarre
- 2.5 Línea de Agarre
- 2.6 Infracciones
- 2.7 Inter
- 2.8 Llamado de Juzgamiento
- 2.9 No Juzgable (NJ)
- 2.10 Omisión
- 2.11 Ronda
- 2.12 Formación puntuable
- 2.13 Secuencia
- 2.14 Sub Grupo
- 2.15 Punto central del subgrupo
- 2.16 Separación Total
- 2.17 Orientación de Formación Vertical
- 2.18 Tiempo de Trabajo
- 2.19 Zenit

## 3 COMPETENCIAS DE LAS SUB-DISCIPLINAS

- 3.1 Descripción de la Competencia de las Sub-Disciplinas
- 3.2 Objetivo de las competencias
- 3.3 Requerimientos de Performance

## 4 REGLAS GENERALES

- 4.1 Composición de los equipos
- 4.2 El Sorteo
- 4.3 Uso del Túnel de Viento
- 4.4 Orden de Salto
- 4.5 Grabación de video y Transmisión
- 4.6 Procedimientos de salida
- 4.7 Calificación
- 4.8 Resaltos
- 4.9 Saltos de Entrenamiento

## 5 JUZGAMIENTO

- 5.1 Procedimiento para el juzgamiento
- 5.2 Orden de juzgamiento
- 5.3 Cantidad de Jueces
- 5.4 Vista/Revisión de los Videos de Evidencia
- 5.5 Evaluación
- 5.6 La mayoría de los Jueces deben estar de acuerdo en la evaluación para:
- 5.7 Comienzo del Tiempo de Trabajo

## 6 REGLAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETENCIA

- 6.1 Título de la Competencia
- 6.2 Objetivos
- 6.3 Composición de las delegaciones
- 6.4 Programa de los Eventos
- 6.5 Medallas

## 7 DEFINICION DE SIMBOLOS

- 7.1 Códigos en los Anexos de los Diagramas de Figuras es el siguiente:
- 7.2 Visualización de la posición de los agarres

## ANEXOS

ANEXO A -Diagrama Vigente de Bloques de Formación en Caída Libre 4-way

ANEXO B -Diagrama Vigente de Figuras Aleatorias (Random) de Formación en Caída Libre 4-way

ANEXO C -Diagrama Vigente de Bloques de Formación en Caída Libre 8-way

ANEXO D -Diagrama Vigente de Figuras Aleatorias (Random) de Formación en Caída Libre 8-way

ANEXO E -Diagrama Vigente de Bloques de Formación Vertical en Caída Libre 4-way

ANEXO F -Diagrama Vigente de Figuras Aleatorias (Random) de Formación Vertical en 4-way

## 1 AUTORIDAD FAI

La competencia se realizará bajo la autoridad garantizada de FAI de acuerdo con las reglas del Código Deportivo de la FAI, la Sección General y la 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 que se inscriben en la competencia.

## 2 DEFINICION DE PALABRAS Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

### 2.1 CUERPO

Es todo el competidor y su equipo.

### 2.2 DIAGRAMA DE FIGURAS

Está compuesta por las Formaciones Aleatorias y los Bloques de Secuencia descritos en los Anexos de estas reglas.

### 2.3 FORMACION

Consiste en competidores unidos por agarres. Para FV, con cada competidor en la correcta orientación.

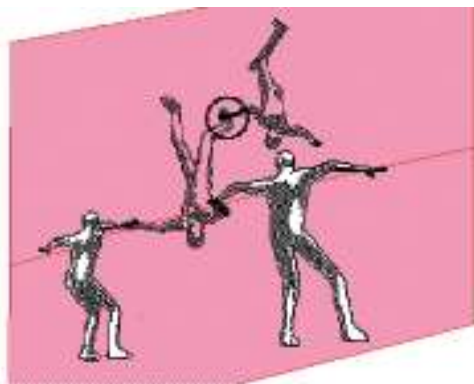
### 2.4 AGARRE

Consiste en el contacto estacionado entre cualquier parte de la palma de la mano y/o dedos de un competidor y el brazo, la pierna o pie de otro paracaidista como se muestra en 7.2. Para FV el agarre de pie se extiende hasta (e incluye) el tobillo.

### 2.5 LINEA DE AGARRE

Esta es la línea que une los torsos de dos competidores vía sus brazos o piernas y pies y el agarre que los une.

- 2.5.1 Para aclarar en FV con respecto a los aleatorios O) - Hay un plano vertical imaginario que pasa a través de el agarre de manos, donde los competidores de afuera tienen el agarre de un lado del plano vertical y el competidor que hace el agarre con la pierna del otro lado del plano vertical. Ninguna línea de agarre debe cruzar el plano vertical dentro de la formación.



## 2.6 INFRACCION

es una de las siguientes:

1. Una formación incorrecta o incompleta que esté seguida, dentro del tiempo de trabajo, por
  - Una separación total o,
  - Un intervalo, ya sea este correcto o no.
2. Una formación correctamente completada precedida por un intervalo incorrecto o una separación total incorrecta.
3. Una formación, inter o separación total que no fue presentado con claridad.

## 2.7 INTER

Es un requerimiento Inter dentro de un bloque de secuencia que debe ser realizado como se muestra en el cuadro de figuras.

## 2.8 LLAMADO DE JUZGAMIENTO

Es el puntaje de los jueces para una formación, infracción u omisión que no es unánime.

## 2.9 NO VISIBLE (NV)

Formaciones, Intervalos o Separaciones Totales no visibles en la pantalla debido a condiciones meteorológicas (como lluvia, nubes, sol, etc.) o factores relacionados con el equipo de video de caída libre del Camarógrafo que no pueden ser controlables. La interferencia del sol en una formación o inter que hace que no sea visible será considerada NV.

## 2.10 OMISION

Es una de las siguientes:

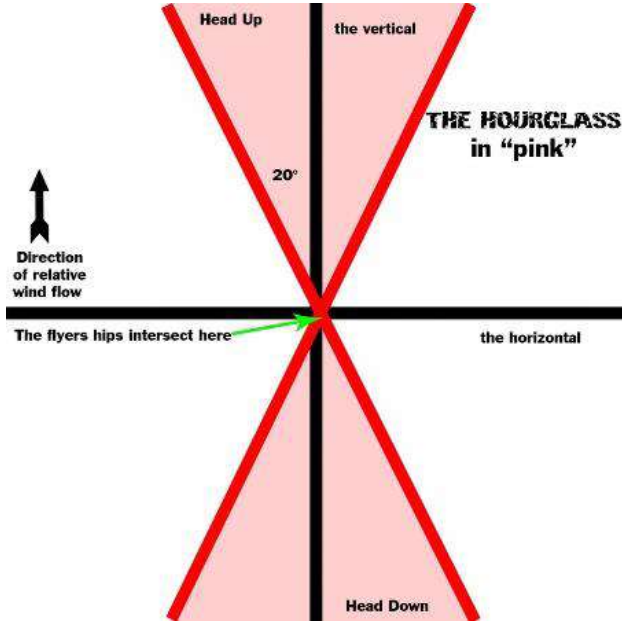
1. Una formación o intervalo que no fue realizada de acuerdo a la secuencia sorteada.
2. Que no se observe un claro intento de realizar la formación correcta o el intervalo y otra formación o un intervalo es presentado y que esto represente una ventaja para el equipo que hace la sustitución.
3. Si en bloque de secuencia se omiten tanto el inter como la segunda formación, esto será considerado como una sola omisión.

## 2.11 RONDA

Es una performance de competencia descrita en estas reglas. Una ronda ha sido completada cuando fue ejecutada por todos los participantes en dicha competencia y han sido válidamente calificadas.

## 2.12 FORMACION PUNTUABLE

La formación que es correctamente completada y claramente presentada tanto como formación suelta o dentro de un bloque de secuencias como se muestra en la hoja de formaciones y la cual sin contar la



primera formación después de la salida, debe estar precedida por una total separación correcta, completa y claramente presentada o inter, según corresponda.

### 2.13 SECUENCIA

Es una serie de formaciones aleatorias y bloques de secuencias que son designados para ser ejecutados en un salto.

### 2.14 SUB-GRUPO

Es el paracaidista solo o paracaidistas unidos que se requiera para completar una maniobra designada durante el inter de una secuencia de bloque.

### 2.15 PUNTO CENTRAL DE UN SUB-GRUPO

es uno de los siguientes:

1. El agarre definido o el centro geométrico de los agarres definidos dentro de un subgrupo de paracaidistas unidos
2. El centro geométrico del torso de un individuo.

### 2.16 SEPARACION TOTAL

Es cuando todos los competidores muestran, en un momento determinado, que se han soltado todos los agarres y que ninguna parte de sus brazos tienen contacto con otro cuerpo.

### 2.17 ORIENTACION PARA FORMACION VERTICAL (FV)

De izquierda a derecha comenzando por la flecha negra:

Dirección flujo relativo del viento

Cabeza arriba 20%

La Vertical

EL HOURGLASS en “rosa”

La Horizontal

Cabeza Abajo

Con flecha verde: Las caderas de los ejecutantes se cruzan aquí.

2.17.1 “La Vertical”: una línea imaginaria que corre paralela al viento relativo (ver el diagrama).

- 2.17.2 “La Horizontal”: una línea imaginaria que corre perpendicular al viento relativo (ver diagrama).
- 2.17.3 “La Línea del Ejecutante”: una línea imaginaria, recta de largo infinito, que corre aproximadamente a lo largo de la columna del ejecutante, desde el centro de sus caderas a través del centro de su cabeza y más allá.
- 2.17.4 “El Hourglass”: El rango de desviación aceptable con respecto a La Vertical que la Línea del ejecutante puede tomar cuando cumple con los requerimientos de orientación (cabeza arriba, cabeza abajo). La orientación del ejecutante será juzgada con La Vertical y La Horizontal que se cruzan en las caderas del ejecutante.
- 2.17.5 “Cabeza Arriba” (Head up): La línea del ejecutante debe caer dentro, y permanecer dentro, la parte superior del Hourglass.
- 2.17.6 “Cabeza Abajo” (Head Down): La línea del ejecutante debe caer dentro, y permanecer dentro, de la parte inferior del Hourglass.
- 2.17.7 La orientación “de Panza” (Bellyflying) o “Panza abajo” requiere que el torso del competidor esté en posición horizontal (estirado boca abajo), con el frente del torso hacia la tierra.  
(Esta posición no se utiliza actualmente en Formación en Caída Libre Vertical).
- 2.17.8 La orientación de “Volando de Espalda” (Backflying) requiere que el torso del competidor esté en posición horizontal (estirado boca arriba) con la parte de atrás del torso hacia la tierra.  
(Esta posición horizontal (estirado boca arriba) no se utiliza actualmente en Formación de Caída Libre Vertical).

## 2.18 TIEMPO DE TRABAJO

Es el periodo de tiempo durante el cual los equipos son calificados en un salto que comienza en el momento que cualquier competidor (que no sea el Camarógrafo) se separa de la aeronave, como es determinado por los Jueces, y termina un número de segundos más tarde como se especifica en 3.1.

## 2.19 ZENIT

Punto de la esfera celestial ubicado verticalmente por sobre la cabeza de un observador.

# 3 COMPETENCIAS DE LAS SUB-DISCIPLINAS

## 3.1 DESCRIPCION DE LAS SUB-DISCIPLINAS

La disciplina está comprendida por los siguientes eventos:

- 3.1.1 Competencias de Formación de 4-way: Altura de salida es de 3.200 metros/10.500 pies SNS. Tiempo de Trabajo, 35 segundos.
- 3.1.2 Competencia de Formación Vertical de 4-way: Altura de salida es de 3.960 metros/13.000 pies SNS. Tiempo de Trabajo, 35 segundos.

3.1.3 Competencia de Formación Vertical de 8-way: Altura de salida es de 3.960 metros/13.000 pies SNS. Tiempo de Trabajo, 50 segundos.

3.1.4 Solo por razones meteorológicas y con el consentimiento del Controlador FAI y del JJ, el DE puede cambiar la altura de salida (en cualquier competencia) o subirla (para competencias de Formación de 4-way) y/o el tiempo de trabajo y continuar la competencia. En este caso se aplicarán las siguientes condiciones:

3.1.4.1 El tiempo de trabajo será

- 20 o 35 segundos para la competencia de F y FV de 4-way y,
- 30 o 50 segundos para la competencia de 8-way.

La reducción del tiempo de trabajo debe ser utilizada si se baja la altura de salida (ref. 3.1.1 y 3.1.2 y 3.1.3). La altura de la salida y/o el tiempo de trabajo solo pueden ser cambiados para una o más rondas completas.

3.1.4.2 La altura mínima de salida será

- 2290 metros / 7500 pies SNS para los eventos de Formación de 4-Way
- 2750 metros / 9000 pies SNS para el evento de Formación Vertical de 4-way y para el evento de 8-Way

La altura máxima de salida será de 3960 metros/ 13.000 pies SNS para todas las competencias.

3.1.5 De ser posible, el DE intentará organizar las rondas de Formación Vertical en los horarios que el sol no está dentro de los 20 grados del cenit para permitir que el cámara pueda filmar con claridad el video de su equipo. Se considerará esto también para las pasadas del avión para todas las competencias para minimizar la interferencia del sol en la salida.

3.1.6 En caso que estemos presionados por el tiempo, en el último día de la competencia, el DE puede reducir el tiempo mínimo al llamado de los 15 minutos a 30 minutos. Esta restricción del tiempo sólo puede ser aplicada a rondas completas de la competencia.

## 3.2 OBJETIVO DE LAS COMPETENCIAS

3.2.1 El objetivo de la competencia es que el equipo debe completar tantas formaciones puntuables como les sea posible dentro del tiempo de trabajo, siguiendo correctamente la secuencia de la ronda.

3.2.2 El total acumulado de todas las rondas completas se utilizará para determinar la posición de los equipos. Se necesita sólo una ronda completa para declarar campeones.

3.2.2.1 Si dos o más equipos tienen igual puntaje, se procederá de la siguiente forma para determinarlas posiciones finales:

- i. Una ronda de desempate, si fuera posible (para los primeros tres puestos solamente). La ronda de desempate se hará con la siguiente ronda sorteada para la competencia.
- ii. El puntaje más alto en cualquier ronda completa.
- iii. El puntaje más alto comenzando con la última ronda completa y continuando en orden inverso hasta que el empate se rompa.
- iv. El tiempo más rápido (medido en centésimas de segundos) hasta la última formación puntuable, sin penalización, de ambos equipos en la última ronda completa. El tiempo de inicio debe ser el que se usó para la evaluación original del salto

### 3.3 REQUERIMIENTOS DE PERFORMANCE

- 3.3.1 Cada ronda consiste en una secuencia de formaciones mostradas en las figuras de los anexos correspondientes y como se determinaron en el sorteo.
- 3.3.2 Es responsabilidad del equipo el presentar a los jueces con claridad, el comienzo del tiempo de trabajo, las formaciones correctas, los intervalos y las separaciones totales.
- 3.3.3 No es necesario que las formaciones sean perfectamente simétricas, pero deben ser realizadas en forma controlada. Se permiten imágenes en espejo de las formaciones aleatorias y de los bloques completos. Para Formación Vertical, las imágenes en espejo sólo se permiten cuando están realizadas en un plano vertical.
- 3.3.4 En las secuencias, se requiere una total separación entre la secuencia de los bloques, entre las formaciones aleatorias y entre secuencias de bloques y las formaciones aleatorias.
- 3.3.5 Donde se muestran grados (180°, 270°, 360°, 540°), estos indican aproximadamente los grados y la dirección del giro requerido para completar el intervalo. Los grados mencionados son aproximados a esa cifra de la circunferencia del punto del centro del subgrupo para ser presentado al centro/os del punto de/los otro/s subgrupo/s. A los efectos del juzgamiento, los grados aproximados y la dirección de los giros de los centros de los subgrupos se puntuarán utilizando solamente los videos de dos dimensiones como se presentan. Los grados de giro realizados deben ser en una sola dirección.
- 3.3.6 Se permite el contacto entre los diferentes subgrupos durante el intermedio de una secuencia de un bloque. Si un inter requiere de un cambio de orientación de un subgrupo, no se puede hacer un agarre entre ese subgrupo con ningún otro subgrupo durante el cambio de orientación.
- 3.3.7 Donde se muestran subgrupos, éstos deben mantenerse intactos como subgrupo, sólo se permiten los agarres con los otros paracaidistas de ese subgrupo como lo muestran las figuras de los diagramas. Para FV, donde al subgrupo no se le solicita cambiar de orientación, la orientación debe mantenerse a lo largo del otro inter.
- 3.3.8 En las formaciones puntuables, no se permiten sujeciones de apoyo con manos sobre otros cuerpos.
- 3.3.9 Se permiten sujeciones de un paracaidista en su propio cuerpo, dentro de un subgrupo o en una formación puntuable.
- 3.3.10 Para FV, una línea de agarre no puede cruzar otra línea de agarre dentro de la formación (ver 2.3).

## 4 REGLAS GENERALES

### 4.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Los equipos pueden estar compuestos por competidores del mismo sexo o de ambos sexos, excepto en una competencia femenina donde (con excepción del camarógrafo) todos los competidores deben ser de sexo femenino (ver 6.3.5).

### 4.2 EL SORTEO

4.2.1 El sorteo de las secuencias deberá ser en público y supervisado por el Jefe de Jueces. A los equipos se les dará no menos de dos horas a partir del sorteo antes de que comience la competencia.

4.2.2 Los sorteos de la competencia: Todos los “Bloques” (numerados) y las “Formaciones Aleatorias (marcados con letras) que se observan en el anexo correspondiente serán individualmente colocados en un contenedor. Se sacarán de a una las figuras del contenedor (no se reemplazarán) para determinar la secuencia que se saltará en cada ronda. Cada ronda se sorteará de manera tal que cada una conste de cinco o seis formaciones puntuables cualquiera sea el número de figuras a la que se llegue primero.

4.2.3 El uso del Diagrama de Figuras: Cada bloque o formación será extraído solo una vez para la cantidad de rondas programadas para cada competencia. En caso que se necesiten rondas extras, debido a los saltos de desempate, éstas se formarán con las formaciones y bloques que no se hayan extraído para las rondas programadas. En caso que todas las formaciones y bloques que permanecían en el contenedor no sean suficientes para armar la ronda de desempate se utilizarán otras formaciones que no se hayan utilizado para este evento excluyendo cualquier bloque o formación que ya se haya extraído para esta ronda.

### 4.3 USO DEL TUNEL DE VIENTO

Los competidores no pueden utilizar el túnel de viento (simulador de caída libre) después que se haya realizado el sorteo de las rondas.

### 4.4 ORDEN DE SALIDA

4.4.1 El orden de salto para la primera ronda de competencia de cada competencia será en orden inverso al orden de los primeros diez lugares en el más reciente Campeonato Mundial de Paracaidismo de Formación en Caída Libre autorizado por el ISC. Todos los equipos que no están incluidos en este procedimiento saltarán al principio de la ronda, con un orden de salto determinado por sorteo.

4.4.2 En una Copa Mundial el orden de salida para la primera ronda de competencia de cada competencia será determinada por sorteo.

4.4.3 Una actualización del orden de salto en orden inverso de los puestos se implementará después de cada suspensión en la competencia que ocurre después de una ronda completa si fuera práctico.

### 4.5 TRANSMISION DE VIDEO Y GRABACION

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

## 4.6 PROCEDIMIENTO DE SALIDA

- 4.6.1 No hay restricciones en las salidas más que las que impone el Jefe de Pilotos por razones de seguridad.
- 4.6.2 Los equipos con responsables por su propia salida una vez que la aeronave a iniciado la pasada de salida y al equipo se le ha avisado que puede saltar.

## 4.7 CALIFICACION

- 4.7.1 Un equipo recibirá un punto por cada formación puntuable realizada en la secuencia dentro del Tiempo de Trabajo establecido para cada ronda. Los equipos seguirán recibiendo puntos si continúan repitiendo las secuencias.
- 4.7.2 Por cada omisión se deducirán tres puntos. En el caso que tanto el intervalo como la segunda formación de una secuencia de bloque sean omitidas, esto se considerará como una sola omisión.
- 4.7.3 Si una infracción de una formación de una secuencia de un bloque se continúa en el intervalo (ver 2.9), esto será considerado como una sola infracción, siempre y cuando el intento de los requerimientos del intervalo para la siguiente formación esté claramente presentado y no haya otra infracción en el intervalo.
- 4.7.4 El puntaje mínimo para cualquier ronda es cero.

## 4.8 RESALTOS

- 4.8.1 En el caso de un salto NJ, la evidencia de video será considerada insuficiente para el juzgamiento y el Panel de Revisión de Videos establecerá las condiciones y circunstancias que rodean el caso. En este caso se otorgará un resalto a menos que el Panel de Revisión de Videos determine que el equipo haya infringido las reglas intencionalmente, en cuyo caso no se otorgará un resalto y el puntaje para ese salto será cero. Si se otorga un resalto debido a la interferencia del sol, el puntaje máximo posible para ese resalto será el puntaje inicial otorgado más cualquier punto perdido debido a la interferencia del sol.
- 4.8.2 El contacto o cualquier otro tipo de interferencia entre competidores de un equipo y/o su Camarógrafo no acreditan para que el equipo solicite un resalto.
- 4.8.3 Condiciones climáticas adversas no son razones para solicitar una protesta. De todos modos, el Jefe de Jueces puede otorgar un resalto debido a condiciones adversas del clima si el así lo considera.
- 4.8.4 Si un competidor tiene problemas con su equipo (incluyendo el equipo de video en caída libre) esto no es razón para que el equipo solicite un resalto.

## 4.9 SALTOS DE ENTRENAMIENTO

- 4.9.1 Antes que se haga el sorteo, cada equipo de cada evento tendrá la opción de un salto oficial de entrenamiento.

- 4.9.2 El tipo de aeronave y su configuración, más los sistemas de juzgamiento y puntaje que serán usados en la competencia serán los que se utilizarán para los saltos de entrenamiento.
- 4.9.3 Se pondrán a disposición de los equipos dos rondas sorteadas. Los equipos podrán realizar una secuencia de su propia elección en su lugar y ésta será calificada por los Jueces. En este caso, los equipos deben entregar la secuencia a los jueces junto con el video.

## 5 JUZGAMIENTO

### 5.1 PROCEDIMIENTOS DE JUZGAMIENTO

Los saltos oficiales de entrenamiento y los de competencia serán juzgados en cuanto el Camarógrafo entregue la evidencia de video. El Jefe de Jueces puede modificar este procedimiento con el consentimiento del Controlador FAI.

### 5.2 ORDEN DE JUZGAMIENTO

El juzgamiento se realizará, si lo permiten las circunstancias (aterrizajes fuera del campo, resaltos, etc.) en el orden inverso de los puestos. El JJ puede variar esto para asegurarse que los equipos reciban sus calificaciones antes de realizar sus próximas rondas.

### 5.3 CANTIDAD DE JUECES

Cinco Jueces deben evaluar la performance de cada equipo.

### 5.4 VISION Y REVISION DE LA EVIDENCIA DE VIDEO

Los jueces observarán la evidencia de video de cada salto una (1) vez a velocidad normal para determinar el puntaje dentro del tiempo. El momento en que se congela la imagen al finalizar el tiempo de trabajo será determinado en la primera observación. Si ocurriera un llamado de juzgamiento, se puede realizar una segunda observación del salto a velocidad normal o en cámara lenta entre el 50-90 % de la velocidad normal. Por pedido del Juez del Evento se puede hacer una tercera (3ra) observación de una/s parte/s del salto, puede llevarse a cabo a una velocidad normal o reducida. La velocidad en la que se hará la segunda y tercera observación (normal o reducida) será determinada por el Juez de Evento. El Jefe de Jueces decidirá, antes del inicio de la Competencia, cuál será el porcentaje de reducción de la velocidad a utilizarse en los distintos eventos. La imagen detenida de la primera observación será la misma en cada revisión.

- 5.4.1 Si después que todas las revisiones se han completado y dentro de los quince segundos de la darse el resultado, el JJ, el JE o cualquier otro Juez del panel considera que se ha realizado una calificación totalmente incorrecta, el JJ o el JE pueden indicar que solamente la/s parte(es) del salto en cuestión sean revisada/s a velocidad reducida de acuerdo a 5.4. Si el resultado de la revisión es de cuatro a uno en la decisión de los jueces con referencia a la(s) parte(s) de la performance en cuestión, el puntaje será ajustado en concordancia con esta decisión. Se permite sólo una revisión para cada salto.

## 5.5 EVALUACION

Los Jueces utilizarán el sistema electrónico de puntuación para grabar su evaluación de la performance. Los Jueces pueden corregir las calificaciones después que el salto haya sido juzgado. Correcciones a las grabaciones de las evaluaciones se pueden realizar sólo antes que el JJ firme la hoja de cómputos. Todas las evaluaciones individuales de los Jueces serán publicadas.

## 5.6 LA MAYORIA DE LOS JUECES DEBEN ESTAR DE ACUERDO PARA:

- Acreditar la formación juzgable, o
- Asignar una penalidad, o
- Determinar una omisión, o
- Determinar una situación de NV.

## 5.7 INICIO DEL TIEMPO DE TRABAJO

El cronómetro será operado por los Jueces o por la(s) persona(s) designada(s) por el Jefe de Jueces y comenzará como se determina en 2.14. Si los Jueces no pudieran determinar el inicio del tiempo de trabajo, se utilizará el siguiente procedimiento: El tiempo de trabajo comenzará cuando el camarógrafo se separa de la aeronave y se dará una penalidad igual al 20% (redondeado hacia abajo) del puntaje para ese salto que se deducirá del puntaje para ese salto.

# 6 REGLAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETENCIA

## 6.1 TITULO DE LA COMPETENCIA

“\_\_\_\_\_ Campeonato Mundial/Continental de Formación Paracaidismo FAI o \_\_\_\_\_Copa Mundial de Paracaidismo en Formación.

## 6.2 OBJETIVOS DE LOS MUNDIALES/CONTINENTALES DE PARACAIDISMO Y COPAS MUNDIALES

6.2.1 Determinar los Campeones Mundiales/Continental o los Ganadores de la Copa Mundial de Formación en Caída Libre de:

- Competencia Open de Formación de 4-Way,
- Competencia Femenina de Formación de 4-Way,
- Competencia de Formación Vertical de 4-Way,
- Competencia de Formación de 8-way

6.2.2 y

- Determinar las posiciones mundiales de los equipos que compiten,
- Establecer los récords mundiales de Formación en Caída Libre y de Formación en Caída Libre Vertical,
- Promover y desarrollar la disciplina de Formación en Caída Libre y Formación en Caída Libre Vertical,
- Presentar una imagen atractiva de los saltos de competencia y posiciones (puntajes) para los competidores, espectadores y prensa,

- Para intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas deportivos y los jueces y apoyar al personal de todos los países,
- Permitir que los participantes intercambien experiencia, conocimiento e información,
- Mejorar los métodos de juzgamiento y sus prácticas.

### 6.3 COMPOSICION DE LAS DELEGACIONES

6.3.1 Cada delegación puede estar compuesta por:

- Un (1) Jefe de Delegación,
- Un (1) Jefe de Equipo,
- Camarógrafos de caída libre de acuerdo a 6.3.4 y,

6.3.2 En un Campeonato Mundial/Continental:

- Un equipo de Formación de 4-way formado por hasta:  
Cinco (5) competidores de Formación de 4-way
- Un equipo Femenino de Formación de 4-way formado por hasta:  
Cinco (5) Competidoras femeninas de Formación de 4-way
- Un equipo de Formación Vertical de 4-way formado por hasta:  
Cinco (5) Competidores de Formación Vertical de 4-way
- Un equipo de Formación Vertical de 8-way formado por hasta:  
Diez (10) Competidores de 8-way

6.3.3 En una Copa Mundial:

- Cualquier número (hasta un máximo de 4) equipos por evento (compuesto como para un Campeonato Mundial) que será decidido por el Organizador y anunciado en los boletines.

6.3.4 Los Camarógrafos deben ingresar para cada equipo como parte de la delegación y deberán ser miembros de la Delegación del NAC. Un Camarógrafo puede ser reemplazado en cualquier momento durante la competencia (con la aceptación del Controlador FAI). La evaluación del proceso de la evidencia de video será la misma para todos los Camarógrafos. Este competidor debe ser considerado como un miembro del equipo para el caso de premios y medallas.

6.3.5 Ningún Competidor (incluido el Camarógrafo) puede competir en más de dos eventos de Formación en Caída Libre (incluyendo Formación Vertical). Además, ningún competidor puede competir en ambos eventos, el de Formación Abierto 4-way y el evento Femenino de 4-way.

6.3.6. Cualquier competidor que compita en dos eventos distintos debes estar listado separadamente en la inscripción para cada evento.

### 6.4 PROGRAMA DE LOS EVENTOS

6.4.1 El Campeonato Mundial/Continental o la Copa Mundial está compuesta hasta por 10 rondas para eventos de Formación en Caída Libre y Formación Vertical en Caída Libre.

- 6.4.2 Se debe reservar un lapso de tiempo antes de la finalización de la competencia para permitir que se complete la ronda de desempate.
- 6.4.3 La competencia debe estar organizada para una duración máxima de 5 días de competencia. Se pueden hacer excepciones cuando la oferta recibida es para una competencia múltiple de Primera Categoría al mismo tiempo.

#### 6.5 LAS MEDALLAS Y LOS PREMIOS SERAN ENTREGADO COMO SIGUE:

Todos los miembros de un equipo serán premiados con medallas si consiguieron el Primero, Segundo o Tercer puesto.

## 7 DEFINICION

DE



SIMBOLOS

### 7.1 LOS CODIGOS EN LOS DIAGRAMAS DE FIGURAS SON LOS SIGUIENTES:

7.1.1

Indica la dirección de giro del subgrupo

7.1.2

Indica el giro del subgrupo en cualquier dirección

7.1.3

Indica los giros para todos los subgrupos

**TODOS**

**TODOS**

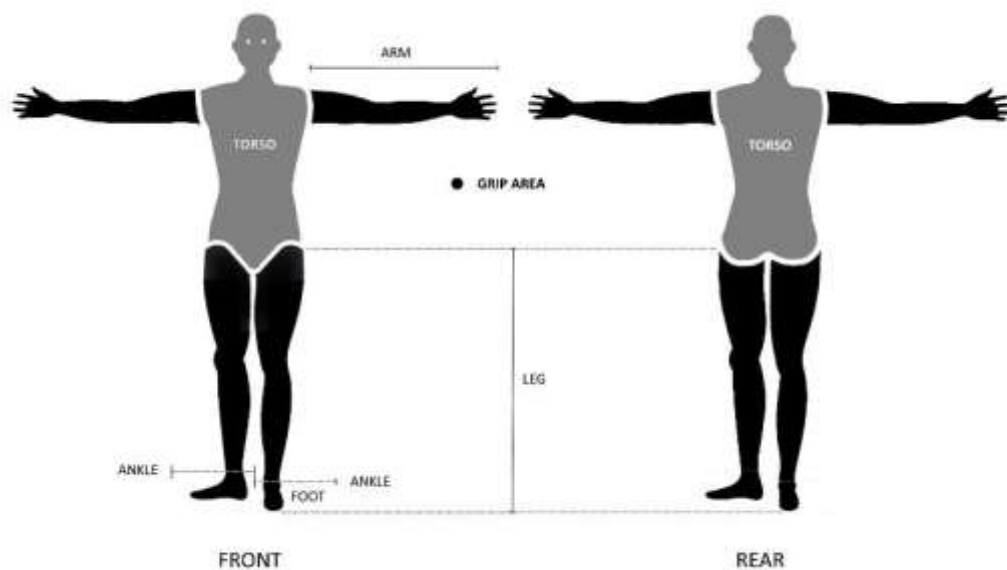
7.1.4 a)

Indica aclaración de intención en Formación Vertical

7.14 b)

Indica aclaración de intención en Formación en Caída Libre

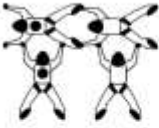

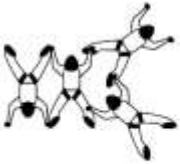
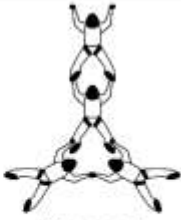
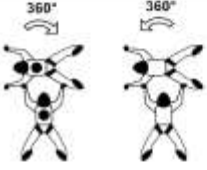
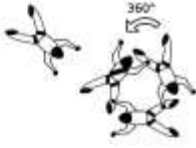
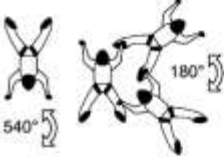
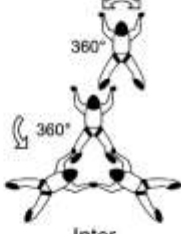
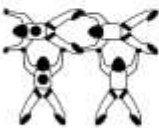

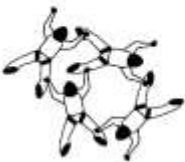
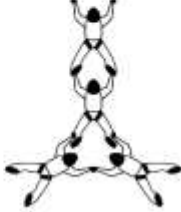
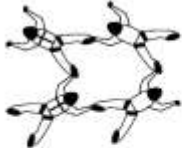
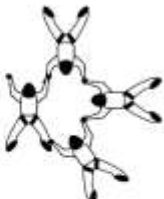
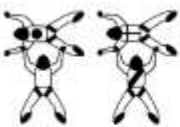

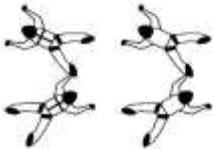
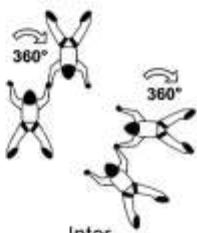
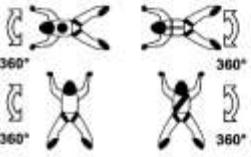
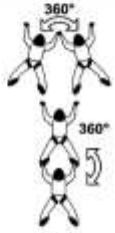
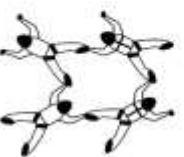
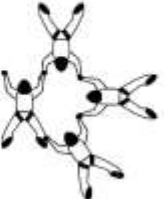
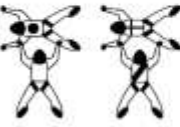

### 7.2 VISUALIZACION PARA LA POSICION DE LOS AGARRES, VER 2.2

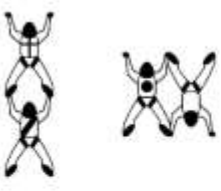
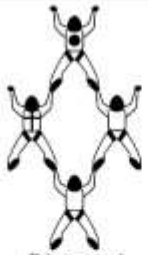
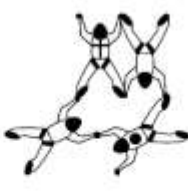

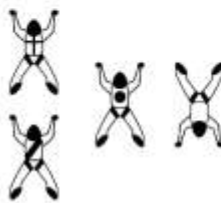
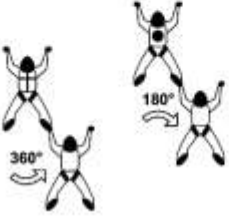
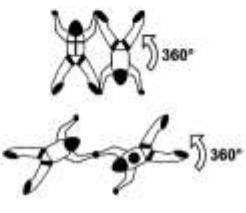
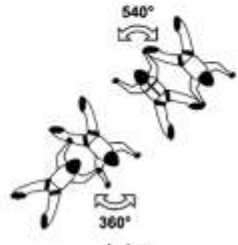
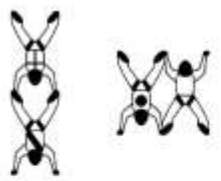
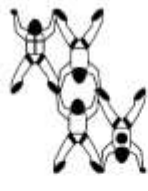
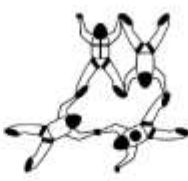

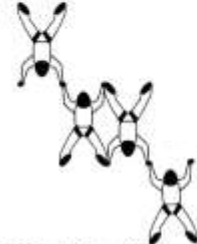
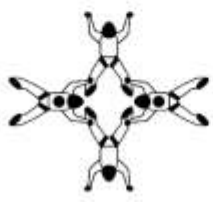
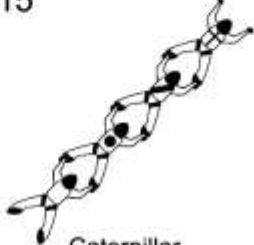

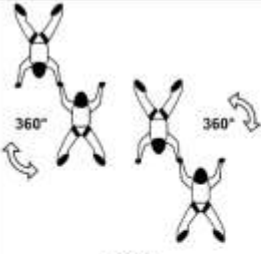
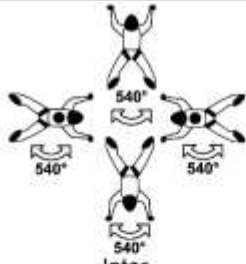
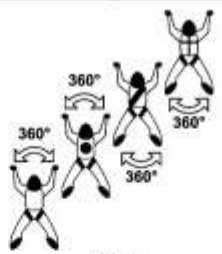
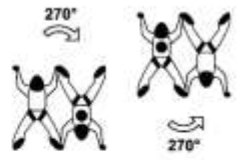
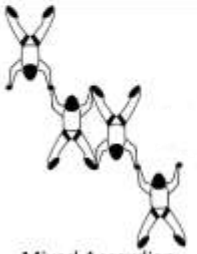
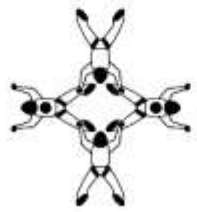

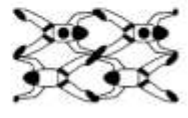


## ANEXOS

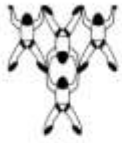
- Anexo A: Formación Vigente de Bloques en Caída Libre 4-Way
- Anexo B: Formación Vigente Aleatoria en Caída Libre 4-Way
- Anexo C: Formación Vigente de Bloques en Caída Libre 8-Way
- Anexo D: Formación Aleatoria en Caída Libre 8-Way
- Anexo E: Formación Vigente de Bloques en Caída Libre Vertical 4-Way
- Anexo F: Formación Aleatoria Vigente en Caída Libre Vertical 4-Way

ANEXO A – FORMACION VIGENTE DE BLOQUES DE 4-WAY

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <p>1</p>  <p>Molar</p>  | <p>2</p>  <p>Sidebody Donut</p> | <p>3</p>  <p>Side Flake Opal</p> | <p>4</p>  <p>Monopod</p>        |
|  <p>Inter</p>           |  <p>Inter</p>                   |  <p>Inter</p>                    |  <p>Inter</p>                   |
|  <p>Molar</p>           |  <p>Side Flake Donut</p>        |  <p>Turf</p>                     |  <p>Monopod</p>                 |
| <p>5</p>  <p>Opal</p> | <p>6</p>  <p>Stardian</p>     | <p>7</p>  <p>Sidebuddies</p>   | <p>8</p>  <p>Canadian Tee</p> |
|  <p>Inter</p>         |  <p>Inter</p>                 |  <p>Inter</p>                  |  <p>Inter</p>                 |
|  <p>Opal</p>          |  <p>Stardian</p>              |  <p>Sidebuddies</p>            |  <p>Canadian Tee</p>          |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <p>9</p>  <p>Cat+Accordian</p>      | <p>10</p>  <p>Diamond</p>  | <p>11</p>  <p>Photon</p>         | <p>12</p>  <p>Bundy</p>        |
|  <p>Inter</p>                       |  <p>Inter</p>              |  <p>Inter</p>                   |  <p>Inter</p>                  |
|  <p>Cat+Accordian</p>               |  <p>Bunyip</p>             |  <p>Photon</p>                   |  <p>Bundy</p>                  |
| <p>13</p>  <p>Mixed Accordian</p> | <p>14</p>  <p>Bipole</p> | <p>15</p>  <p>Caterpillar</p> | <p>16</p>  <p>Compressed</p> |
|  <p>Inter</p>                     |  <p>Inter</p>            |  <p>Inter</p>                 |  <p>Inter</p>                |
|  <p>Mixed Accordian</p>           |  <p>Bipole</p>           |  <p>Caterpillar</p>           |  <p>Box</p>                  |

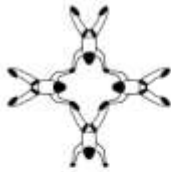
17



Danish Tee



Inter

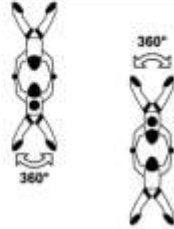


Murphy

18



Zircon



Inter

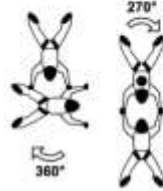


Zircon

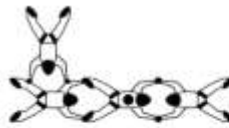
19



Ritz



Inter

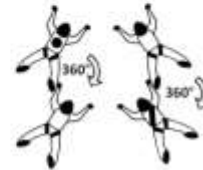


Icepick

20



Zipper

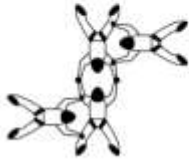


Inter

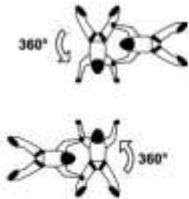


Zipper

21



Zig Zag

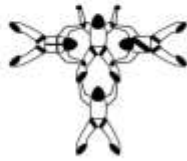


Inter

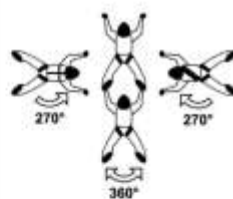


Marquis

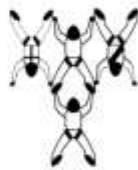
22



Tee

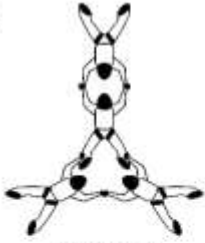

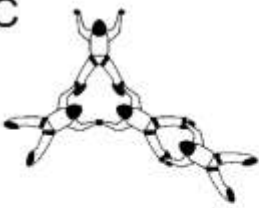
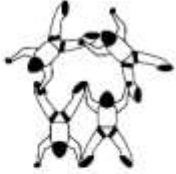
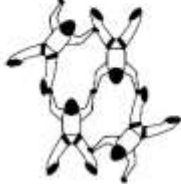
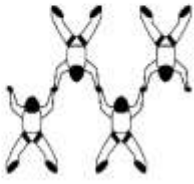
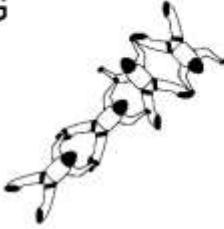
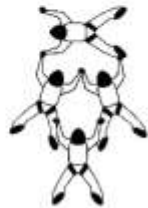

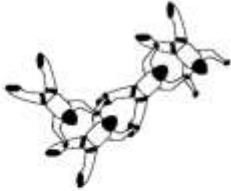
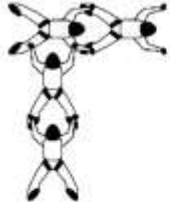
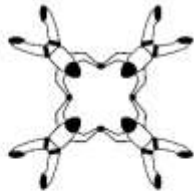
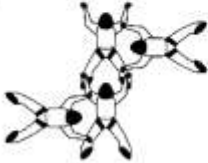
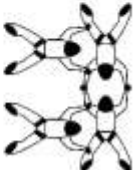

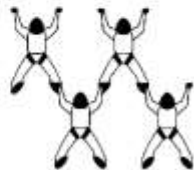


Inter

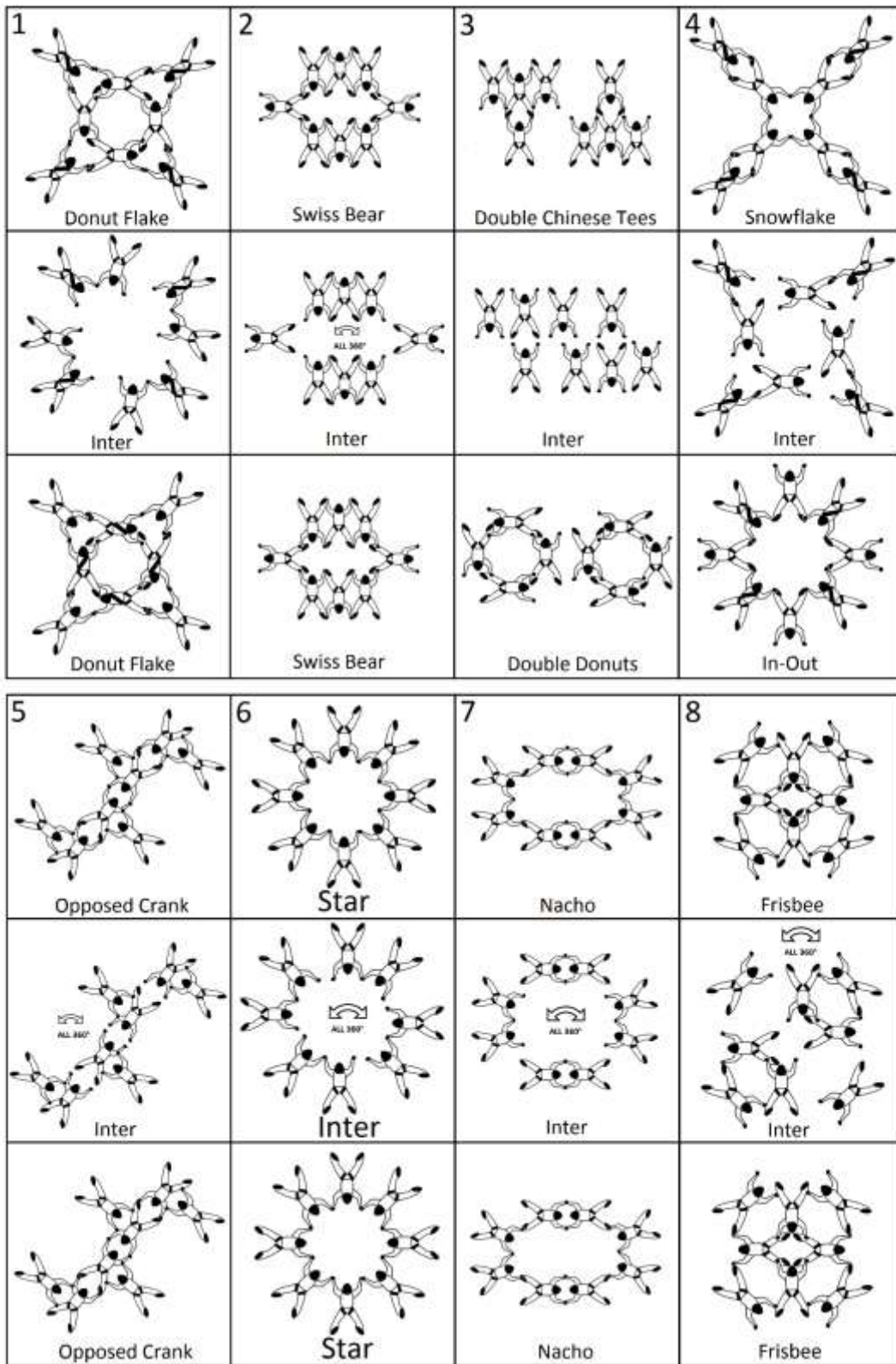


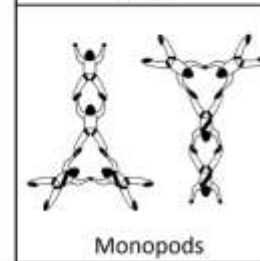
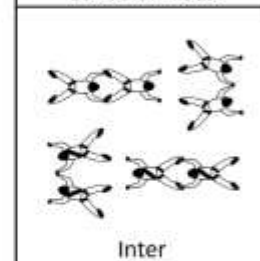
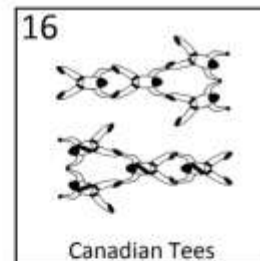
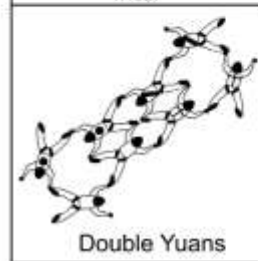
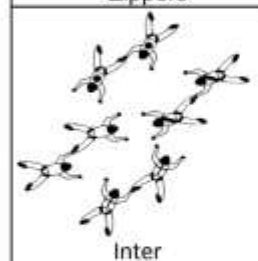
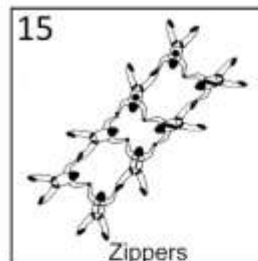
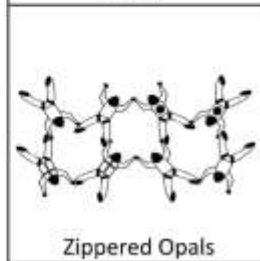
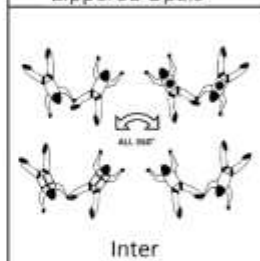
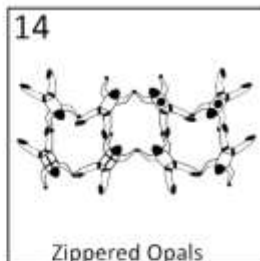
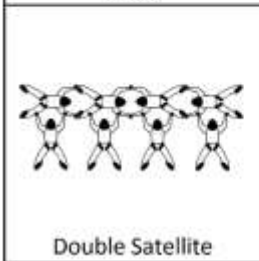
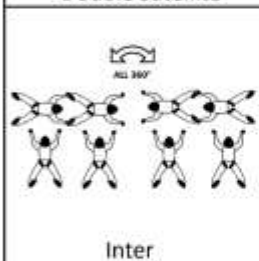
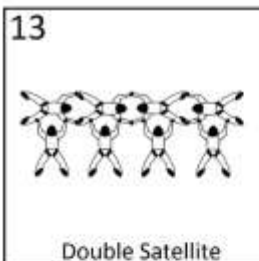
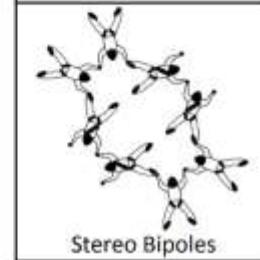
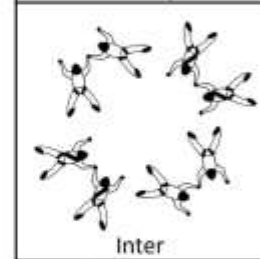
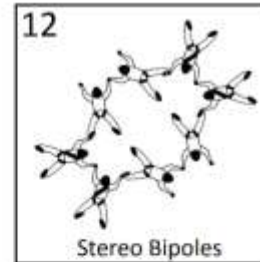
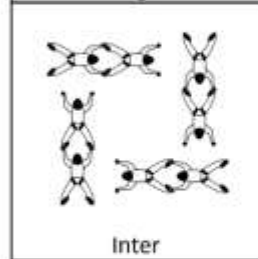
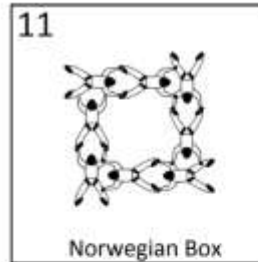
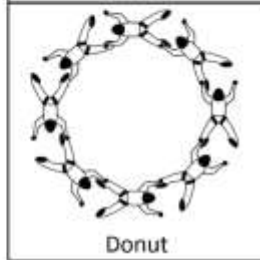
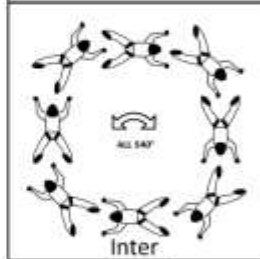
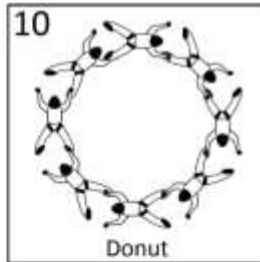
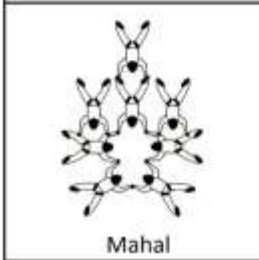
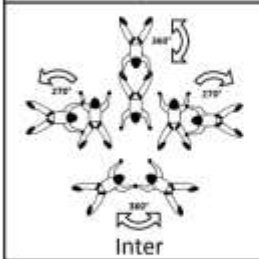
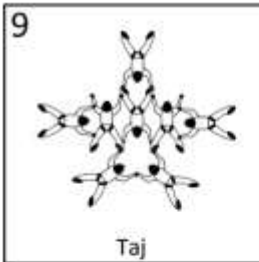
Chinese Tee

ANEXO B – FORMACION VIGENTE DE FIGURAS ALEATORIAS DE 4-WAY

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <p>A</p>  <p>Unipod</p>  | <p>B</p>  <p>Stairstep Diamond</p> | <p>C</p>  <p>Murphy Flake</p> | <p>D</p>  <p>Yuan</p>      |
| <p>E</p>  <p>Meeker</p>  | <p>F</p>  <p>Open Acordian</p>     | <p>G</p>  <p>Cataccord</p>    | <p>H</p>  <p>Bow</p>       |
| <p>J</p>  <p>Donut</p> | <p>K</p>  <p>Hook</p>             | <p>L</p>  <p>Adder</p>        | <p>M</p>  <p>Star</p>     |
| <p>N</p>  <p>Crank</p> | <p>O</p>  <p>Satellite</p>       | <p>P</p>  <p>Sidebody</p>    | <p>Q</p>  <p>Phalanx</p> |

ANEXO C – FORMACION VIGENTE DE BLOQUES DE 8-WAY





17

Buzzard

Inter

Buzzard

18

Sidebody Donut

Inter

Sidebody Donut

19

Compressed Diamonds

Inter

Compressed Diamonds

20

Cat Diamond

Inter

Cat Accordion

21

Free Bear

Inter

Eye

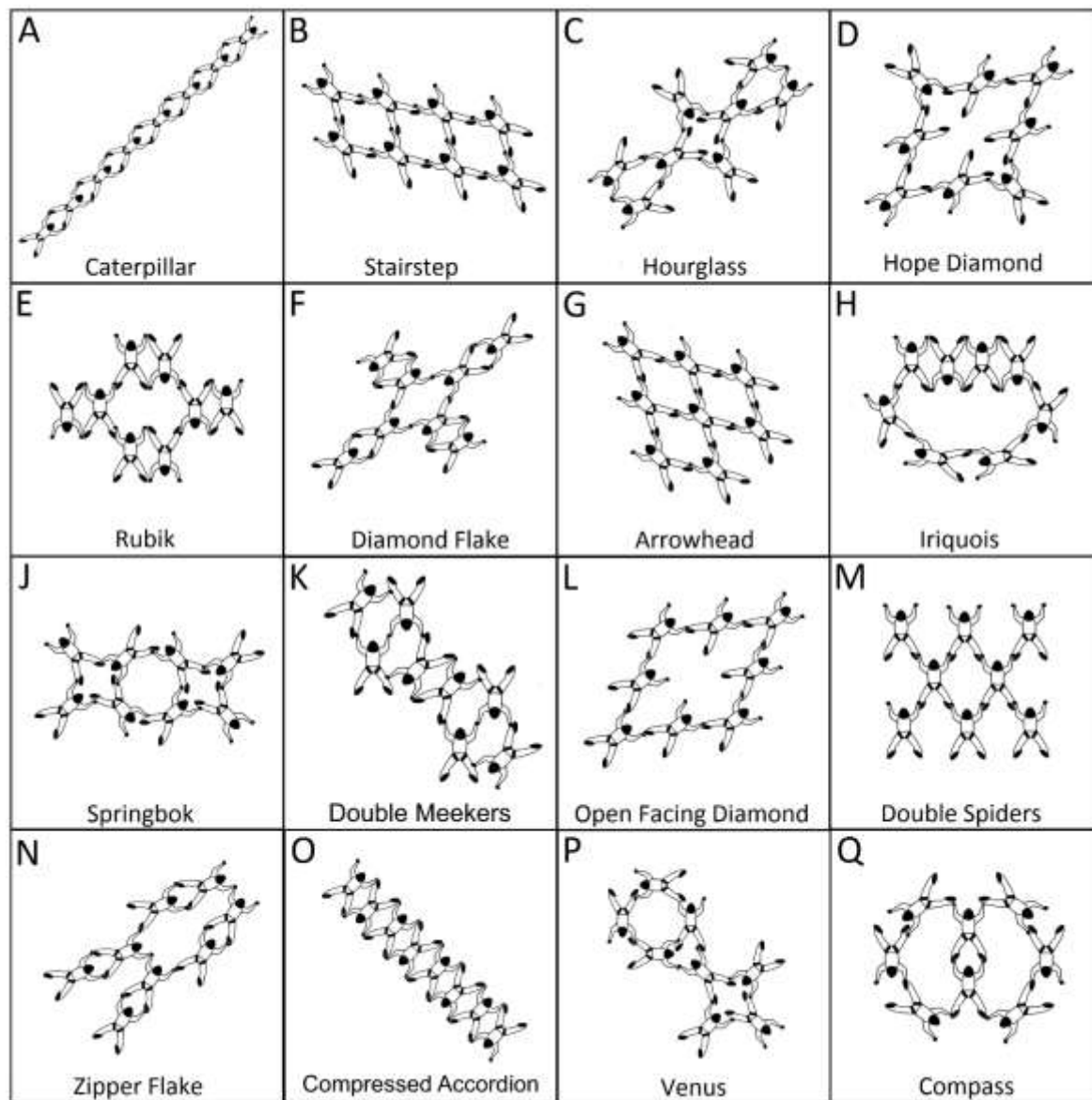
22

Old Bone


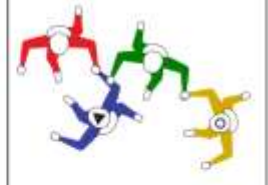













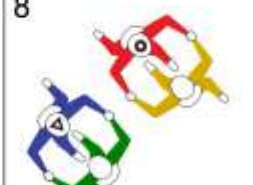

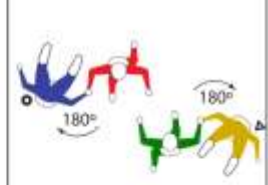





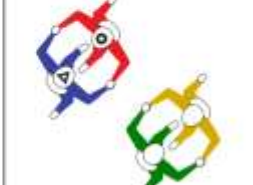
Inter

Compressed Stairstep Diamonds

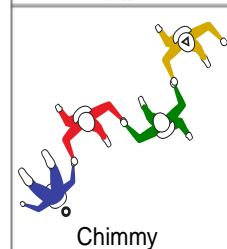
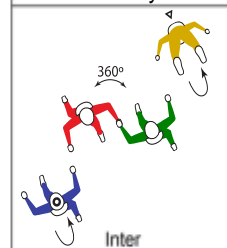
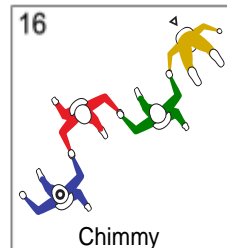
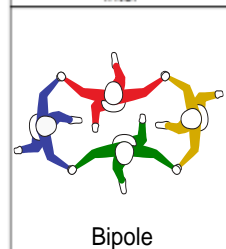
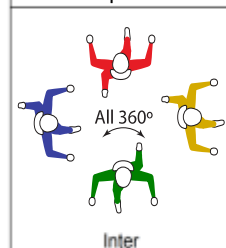
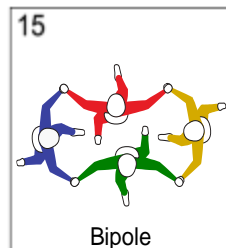
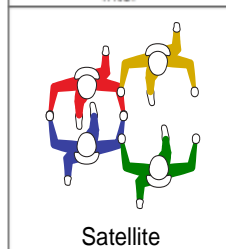
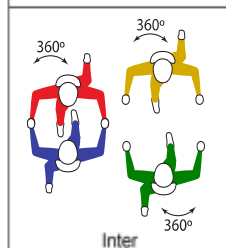
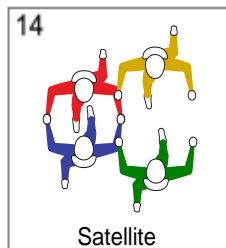
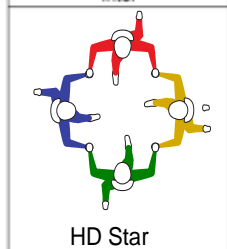
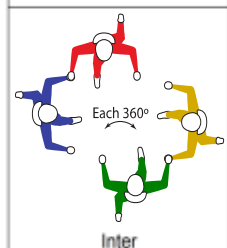
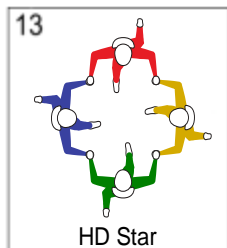
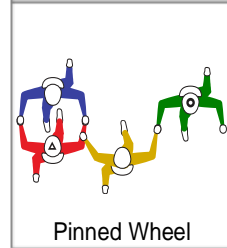
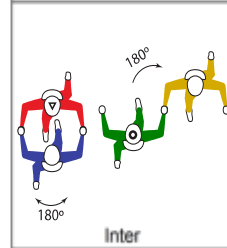
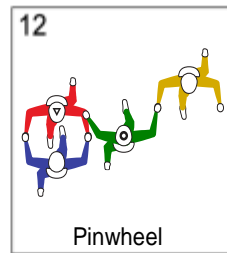
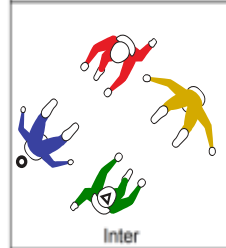
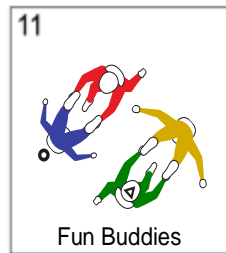
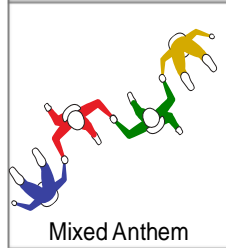
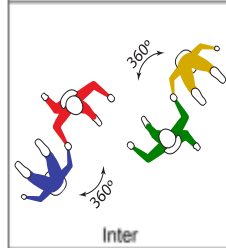
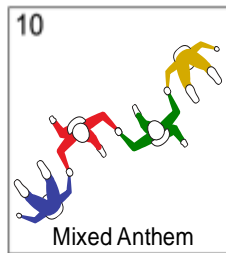
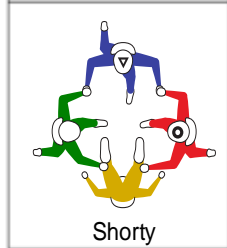
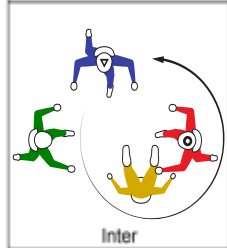
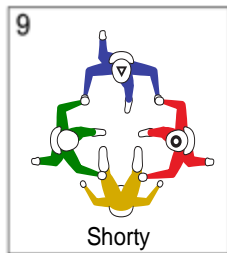
ADDENDUM D – FORMACION VIGENTE DE FIGURAS ALEATORIAS DE 8-WAY

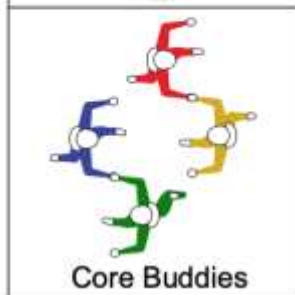
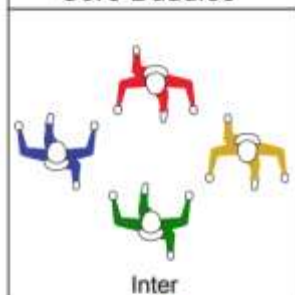
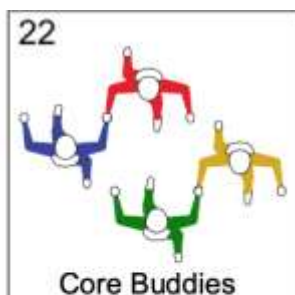
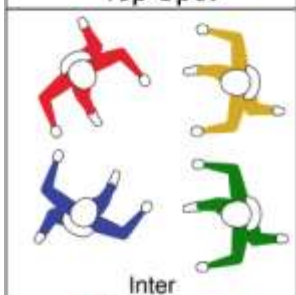
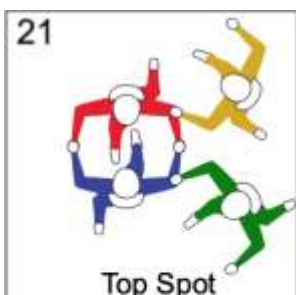
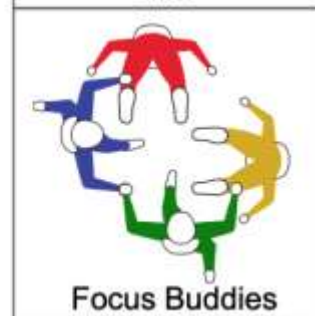
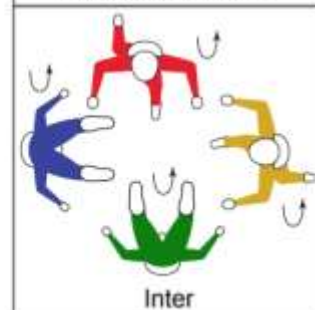
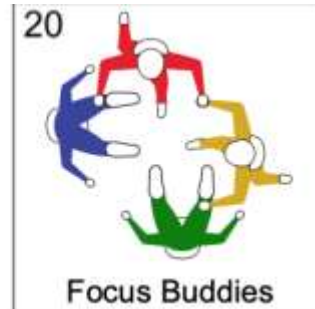
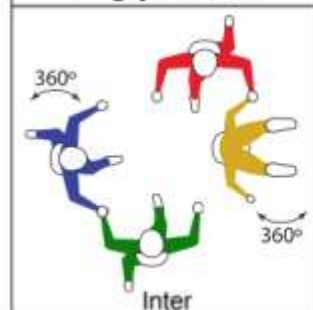
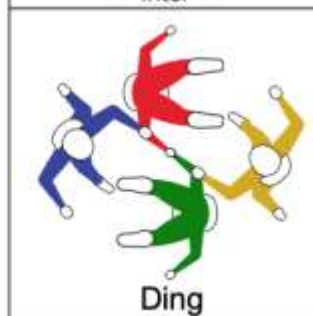
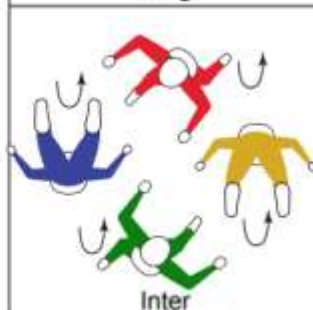
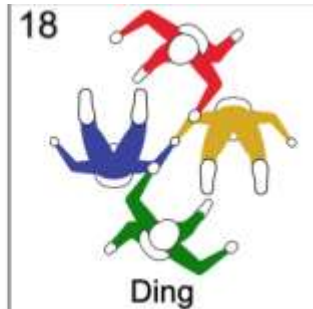
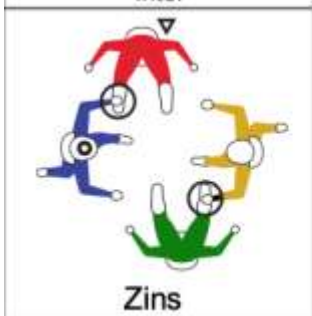
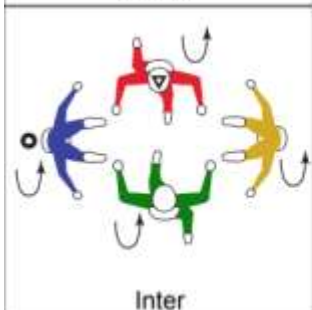


ANEXO E – FORMACION VIGENTE DE BLOQUES DE FV DE 4-WAY

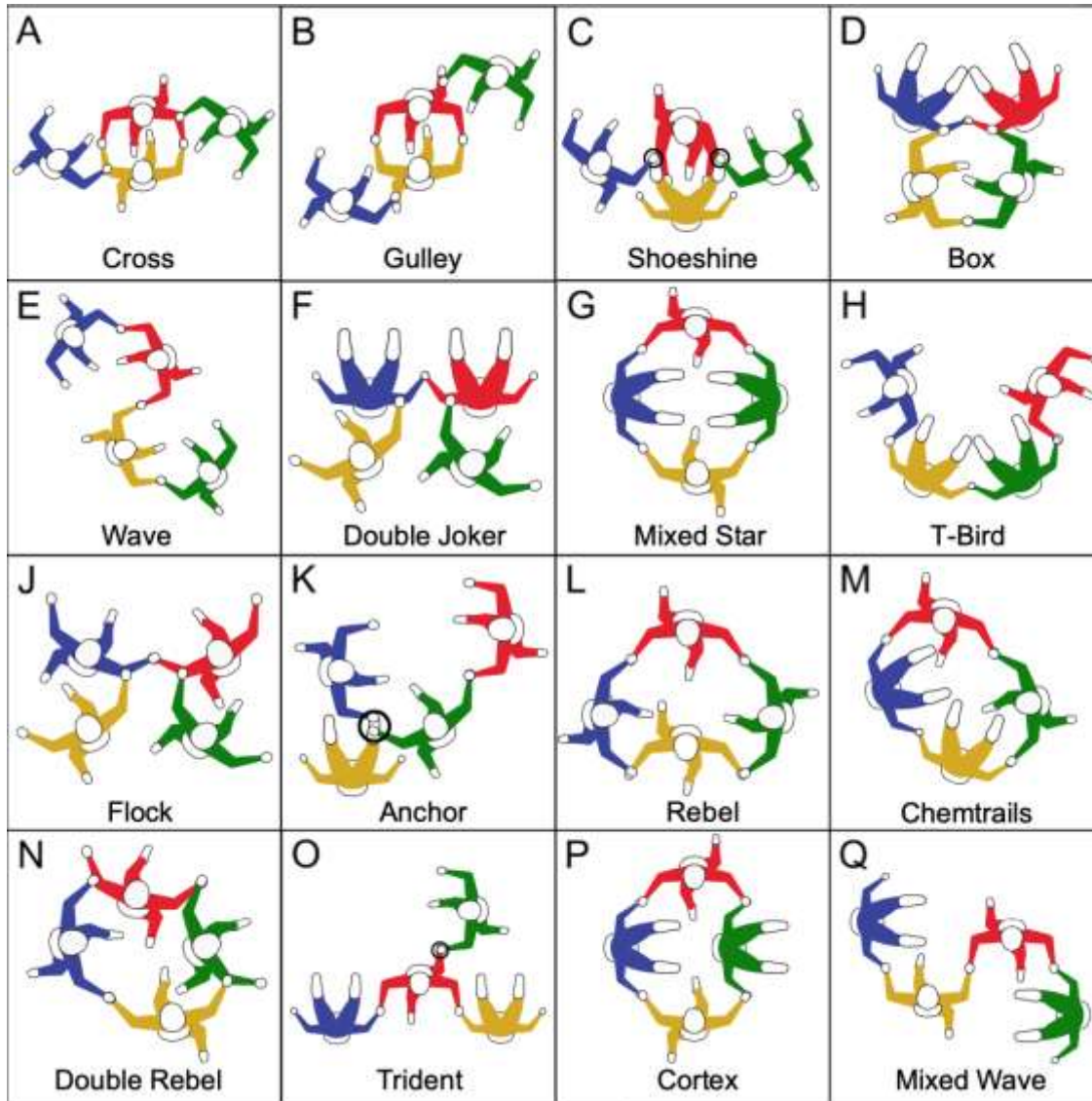
|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <p>1</p>  <p>Arrowhead</p>         | <p>2</p>  <p>Claw</p>        | <p>3</p>  <p>HD Accordion</p>   | <p>4</p>  <p>Chain Gang</p> |
|  <p>360°</p> <p>Inter</p>          |  <p>360°</p> <p>Inter</p>    |  <p>360°</p> <p>Inter</p>       |  <p>360°</p> <p>Inter</p>   |
|  <p>Arrowhead</p>                  |  <p>Claw</p>                 |  <p>HD Accordion</p>            |  <p>Chain Gang</p>          |
| <p>5</p>  <p>Mixed Accordion</p> | <p>6</p>  <p>Snowflake</p> | <p>7</p>  <p>Flower</p>       | <p>8</p>  <p>Buddy</p>    |
|  <p>360°</p> <p>Inter</p>        |  <p>180°</p> <p>Inter</p>  |  <p>All 360°</p> <p>Inter</p> |  <p>360°</p> <p>Inter</p> |
|  <p>Mixed Accordion</p>          |  <p>End of Snowflake</p>   |  <p>Flower</p>                |  <p>Buddy</p>             |

USPA Images Copyright United States Parachute Association






ANEXO F – FORMACION VIGENTE RANDOM DE FV DE 4-WAY



Note: A circle denotes a foot grip (ref. Competition Rules 2.2)

 **USPA** Images Copyright United States Parachute Association



Fédération Aéronautique Internationale  
Avenue de Rhodanie 54  
CH-1007 Lausanne  
Switzerland  
Tel: +41 21 345 10 70  
Fax: +41 21 345 10 77  
[www.fai.org](http://www.fai.org)  
[info@fai.org](mailto:info@fai.org)