



Reglas de Competencia

Pilotaje de Velámenes



Edición 2024

Válido a partir del 1° de marzo de 2024

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

Derechos de Autor 2024

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.



Link para los Estatutos y Reglamentos Internos de la FAI

INDICE

1. **AUTORIDAD FAI**
2. **ABREVIACIONES, DEFINICIONES Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS**
3. **REGLAS ESPECÍFICAS PARA LA COMPETENCIA**
 - 3.1 OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA
 - 3.2 COMPOSICIÓN DE LAS DELEGACIONES
 - 3.3 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO NACIONAL DE PILOTAJE DE VELAMENES
 - 3.4 CRONOGRAMA DE LOS EVENTOS
4. **DESCRIPCION DEL EVENTO Y SUS OBJETIVOS**
 - 4.1 FORMATO-ESTÁNDAR DE LOS EVENTOS DE COMPETENCIA
 - 4.2 FORMATO-ALTERNATIVO DE LOS EVENTOS DE COMPETENCIA
5. **REGLAS GENERALES**
 - 5.1 CONDICIONES DEL VIENTO E INDICADORES
 - 5.2 ALTURA MINIMA DE SALIDA EN UNA PASADA
 - 5.3 EQUIPAMIENTOS Y PESOS
 - 5.4 PERIODOS OFICIALES DE PRÁCTICA
 - 5.5 ORDEN DE SALIDA Y ASIGNACION DE SALIDA
 - 5.6 VIOLACIONES A LA SEGURIDAD
 - 5.7 TEMAS DE SEGURIDAD
 - 5.8 PROBLEMAS CON EL CONTROL DE LOS EQUIPOS
 - 5.9 RESALTOS DEBIDO A PROBLEMAS CON LOS EQUIPOS
 - 5.10 RESALTOS DEBIDO A CONDICIONES CLIMATICAS
 - 5.11 RESALTOS DEBIDO A INTERFERENCIAS DE OTROS
 - 5.12 RESALTOS DEBIDO A FACTORES TECNICOS
 - 5.13 PROCEDIMIENTO PARA LOS RESALTOS
6. **CALIFICACION**
 - 6.1 CALIFICACION EN TODOS LOS EVENTOS
 - 6.2 CALIFICACION EN VELOCIDAD CURVA DE 70 METROS
 - 6.3 CALIFICACION EN VELOCIDAD DE ARRASTRE DE 50 METROS
 - 6.4 CALIFICACION EN VELOCIDAD MAXIMA 50 MENOS
 - 6.5 CALIFICACION EN DISTANCIA DE ARRASTRE 50 METROS
 - 6.6 CALIFICACION EN DISTANCIA MAXIMA
 - 6.7 CALIFICACION EN DISTANCIA TOTAL DE ARRASTRE
 - 6.8 CALIFICACION EN ZONA DE PRECISION
 - 6.9 CALCULO DE LOS PUNTOS
7. **JUZGAMIENTO**
 - 7.1 CONFERENCIA DE JUECES
8. **CAMARAS DE VIDEO**
 - 8.1 USO DE LOS SISTEMAS DE LAS CAMARAS DE VIDEO
 - 8.2 REVISION DE VIDEOS
 - 8.3 RETOS
9. **DETERMINACION DE LOS CAMPEONES**
 - 9.1 CAMPEONES DE LOS EVENTOS
 - 9.2 DESEMPATES
 - 9.3 ENTREGA DE MEDALLAS

- ANEXO A - ESPECIFICACIONES GENERALES DEL CIRCUITO
- ANEXO B - ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE VELOCIDAD
- ANEXO C - ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE DISTANCIA
- ANEXO D - ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE LA ZONA DE PRECISION
- ANEXO E - LISTADO DE LOS PESOS EQUIPADOS Y PARA LOS PESOS
ADICIONALES INDIVIDUALES
- ANEXO F - EJEMPLOS DE DISEÑOS DE CIRCUITOS
- ANEXO G - SEÑALES ESTANDAR DE JUZGAMIENTO RECOMENDADAS
- ANEXO H - FORMULARIO DE REVISION DE VIDEO
- ANEXO I - FORMULARIO PARA RESALTOS
- ANEXO J - FORMULARIO DEL RETO

1. AUTORIDAD FAI

La competencia se llevará a cabo bajo la autoridad garantizada por la FAI, en concordancia con las regulaciones del Código Deportivo FAI, la Sección General y la Sección 5 como fueran aprobadas por el ISC y validadas por la FAI y estas reglas. Todos los participantes aceptan estas reglas y las regulaciones FAI automáticamente al registrarse para participar en la competencia.

2. ABREVIACIONES, DEFINICIONES Y FRASES EN ESTAS REGLAS

PAI: Peso adicional individual que puede llevar un competidor como está determinado en el cuadro del Anexo E.

Cuerpo: La estructura anatómica de una persona, incluyendo la ropa y el calzado.

Velamen Caído (VC): Es la situación, en el Evento de Velocidad, cuando el velamen de un competidor toma contacto con la superficie de la tierra antes que el competidor detenga el reloj al atravesar el rayo del sensor de la Puerta 5 con su cuerpo. El pilotín no se considera parte del velamen. El paracaídas puede tocar el piso siempre y cuando el competidor continúe volándolo de manera controlada.

Curso Cerrado: Si por cualquier razón el JJ, el JE o el Controlador FAI decidieran clausurar el circuito, una lata de humo naranja y/o cualquier otro indicador adecuado serán colocados al comienzo del circuito o en otro lugar apropiado. El tipo de indicador y su ubicación serán descriptos en la reunión de competidores antes de comenzar el evento.

Problema de Control: Es una condición en el paracaídas que hace imposible intentar un acercamiento seguro al circuito.

Circuito: El camino trazado que los competidores deben recorrer, que está formado por puertas y marcado con líneas laterales en concordancia con los detalles del Anexo A, B, C y D. Las líneas laterales forman parte del circuito.

Marcador del Circuito: Objetos que marcan e indican los límites del circuito como lo indica el Anexo A.

Director Técnico del Circuito: Una persona nombrada por el Organizador y aceptado por la Comisión de Pilotaje de Velámenes del ISC para ese puesto. El DTC es responsable por el planeamiento, armado y mantenimiento de los circuitos, antes y durante la competencia.

Resultado Básico (DR): El Resultado Básico en todos los eventos es de 3 puntos.

Aterrizaje Caído (DN): Es el aterrizaje donde el contacto con la superficie se hace con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.

PN: Es el peso normal vestido que incluye vestimenta, calzado, equipo del paracaídas y todo el equipo que se usa en el salto excluyendo el peso agregado. Ver 5.3 “Equipamiento y Pesos”.

Puerta de Entrada (P1): Ver puerta. La primera puerta del circuito.

Puerta de Salida (P5): Ver puerta. La última puerta del circuito.

Puerta: Son los dos marcadores del circuito o sensores electrónicos separados lateralmente por una distancia variable como se especifica en el Anexo A.

Barrilete: Cuando el Competidor mantiene el velamen (excluyendo el pilotín) volando sin que el velamen toque superficie alguna.

Aterrizaje: El aterrizaje comienza con el contacto de cualquier parte del cuerpo del competidor con la superficie de la tierra, excluyendo el contacto del arrastre en el agua y termina con la detención completa. Cualquier contacto con la superficie cuenta como aterrizaje para las calificaciones.

Zona de Aterrizaje: En el evento de Zona de Precisión, las zonas de aterrizaje marcadas como Z1 a Z10 y CZ, son áreas definidas dentro de los límites del circuito con puntajes asignados que están especificados en el Anexo D.

Golpe en un Marcador: En todos los eventos, cualquier parte del cuerpo del competidor o su equipo, hacen contacto con una marcador del circuito, sensor, transmisor o cualquier aparato fijo de juzgamiento, causando que éste deje de funcionar o que necesite una reparación de cualquier tipo, como lo determine el Jefe de Jueces.

Resultado Mínimo: En todos los eventos el puntaje mínimo es de Cero puntos.

Entrada Errada: No ha puntuado la P1 por cualquier razón.

No hay arrastre en el agua: No está mostrando claramente el contacto con el agua con cualquier parte del cuerpo. El movimiento del agua debido a la compresión del aire o a las gotas que caen del competidor no son considerados como arrastre de agua.

Aterrizaje Fuera del Circuito: Es una situación donde una parte del cuerpo del Competidor hace contacto con la superficie por fuera del circuito y que no mantiene simultáneamente un contacto con la superficie dentro de los límites del circuito.

POP: Es el Período Oficial de Práctica.

Volando por Fuera: Cuando ninguna parte del cuerpo del competidor permanece dentro del circuito, en los marcadores del curso, y no ocurre ningún contacto con la superficie.

Equipo de Paracaídas: Para los cálculos del peso descrito en 5.3.3, el equipo de paracaídas consiste en el sistema del paracaídas (arnés) y el casco y cualquier otro equipo que el competidor pueda estar usando.

Tarjeta Roja: Es una penalidad emitida por personas autorizadas durante la competencia, por acciones o vuelos que son declaradas inseguras o por comportamiento antideportivo como se describe en estas reglas en el Código Deportivo: Sección General.

Resultado: El valor del punto de una calificación, después que se ha aplicado el procedimiento de cálculo en párrafo 6.9 o los puntos que resulten de los Puntos Básicos o el Resultado Mínimo.

Área de Seguridad: Son las áreas fuera del circuito como están especificadas en el Anexo A5.

Puntaje: La evaluación de los Jueces a los logros de un competidor mientras vuela por el circuito; p. ej.: tiempo en segundos para Velocidad, distancia en metros para Distancia, puntos en la Zona de Precisión, puntos en Freestyle. El puntaje mínimo es Cero (0).

Puerta Puntuable: Una Puerta otorga puntos cuando cualquier parte del cuerpo del competidor rompe el plano imaginario entre los marcadores del circuito que forman la puerta o cortan el rayo del sensor electrónico de la puerta.

Puntuando una Puerta de Agua: Mostrando claramente un contacto ininterrumpido con la superficie realizando un arrastre de agua con cualquier parte del cuerpo, cuando se pasa a través de la línea imaginaria que corre entre el borde principal (del frente) del marcador de una puerta de agua.

Aterrizaje Parado: Es un aterrizaje donde ninguna parte del cuerpo toma contacto con la superficie de la tierra salvo los pies.

Contacto con la Superficie: El punto en el cual cualquier parte del cuerpo del competidor toma contacto con cualquier parte de la superficie de la tierra incluyendo estructuras naturales o realizadas por el hombre y materiales.

Extensión Vertical: Cuando un competidor pasa entre, pero por encima, de los marcadores del curso que forman una puerta, por lo tanto la puerta no recibe puntos. Extensión Vertical aplica a las puertas como se especifica en las reglas de los párrafos 6.1 a 6.8.

RV: Es una revisión de video.

PRV: Panel de Revisión de Video.

Puerta de Agua: Son las puertas ubicadas en una porción de agua del circuito.

Arrastre de agua: Contacto con la superficie, realizado a través de un arrastre con cualquier parte del cuerpo sobre o a lo largo de la porción de agua del circuito.

Aterrizaje en el Agua: Es un aterrizaje en la porción de agua del circuito donde llega a un detenimiento completo dentro del agua.

Tarjeta Amarilla: Una penalidad, generalmente reconocida como una advertencia, emitida por personas autorizadas durante la competencia por acciones o vuelo que son considerados inseguros o por comportamiento antideportivo como se describe en estas reglas y en el Código Deportivo: Sección General. Una tarjeta amarilla puede, pero no es requisito, que sea otorgada antes de una tarjeta roja. Dos tarjetas amarillas emitidas durante una misma competencia son equivalentes y tendrán el mismo resultado que una tarjeta roja.

3. REGLAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETENCIA

3.1 Objetivos de la Competencia

- 3.1.1 Determinar los campeones de pilotaje de velámenes.
- 3.1.2 Promover la seguridad y desarrollar el entrenamiento de pilotaje de velámenes y la competencia.
- 3.1.3 Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas deportivos, jueces y el personal de apoyo de todos los países.
- 3.1.4 Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencia, conocimiento e información.
- 3.1.5 Mejorar los métodos de juzgamiento y sus prácticas.

3.2 Composición de las Delegaciones

Cada delegación puede estar compuesta por:

- 3.2.1 Un Jefe de Delegación
- 3.2.2 Un Jefe de Equipo
- 3.2.3 Un máximo de 8 Competidores para la Competencia Mundial de Paracaidismo o un máximo de 12 Competidores para la Copa Mundial o para el Campeonato Continental Regional.
- 3.2.4 Entrenadores de los Equipos – Ver Sección 5, punto 4.4.2.

3.3 Composición de un Equipo Nacional de Pilotaje de Velámenes

- 3.3.1 Para delegaciones con tres competidores registrados, los competidores formarán automáticamente el equipo nacional de Pilotaje de Velámenes en el momento que se registran a menos que el Jefe de la Delegación o el Jefe de Equipo no estén de acuerdo.
- 3.3.2 Para delegaciones con más de tres competidores registrados, la delegación puede nombrar tres de sus competidores para formar el Equipo Nacional de Pilotaje de Velámenes. Esto debe hacerse antes que se complete el orden de salida en la conferencia de competidores.

3.4 Programa de los Eventos

- 3.4.1 La competencia constará de tres rondas en cada uno de los eventos de Velocidad, Distancia y Zona de Precisión, como se describe en 4.
- 3.4.2 El organizador debe especificar en su solicitud el tipo de los eventos incluidos y en el caso de Velocidad de circuito Curvo la dirección del trazado, izquierda o derecha.
- 3.4.3 La cantidad mínima de rondas necesarias para que un evento sea válido será de una ronda. Una competencia válida requiere de un evento válido en cualquiera de Velocidad, Distancia o Zona de Precisión.

- 3.4.4 Freestyle será ofrecido como un evento en sí mismo.
- 3.4.5 La competencia se realizará en un máximo de 6 días. Día 1 Práctica, Día 2 Práctica y Ceremonia de Apertura, D3 + D4 + D5 y D6 días de Competencia, D7 día de Competencia y Ceremonia de Clausura.

Se permite hacer saltos de túnel durante las competencias de Pilotaje de Velámenes.

4. DESCRIPCIONES Y OBJETIVOS DEL EVENTO

4.1 Formato Estándar de los Eventos de Competencia

- 4.1.1 Velocidad Curva 70m: Volar un paracaídas lo más rápido posible a través de la P1 hasta la P5 mientras se mantiene dentro de los límites del diseño del circuito curvo. Ver 6.1 y 6.2 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- 4.1.2 Distancia de Arrastre 50m: Volar el paracaídas lo más lejos posible desde la puerta de entrada arrastrando en el agua en o antes de P1, volando a través de P1 y P5 (50m), y aterrizando dentro de los límites del circuito. Ver 6.1 y 6.5 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- 4.1.3 Zona de Precisión: Volar un paracaídas a través de la puerta P1, realizar un arrastre de agua en la mayor cantidad posible de puertas de agua y seguir hasta aterrizar exactamente dentro de una zona de aterrizaje. Ver 6.1 y 6.8 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.

4.2 Formato alternativo de los Eventos de Competencia

- 4.2.1 Si se eligen formatos alternativos, deben estar incluidos en la oferta para un Evento de Primera Categoría. Pueden ser ofrecidos como reemplazos de una o más rondas del formato estándar de Arrastre de Distancia o Velocidad Curva como se describe en 4.1 manteniendo el número de rondas y eventos o como un adicional al formato de competencia estándar (ej. Freestyle).
- 4.2.2 Distancia de Arrastre 50 m: Volar el paracaídas lo más rápido posible, arrastrando en el agua en o antes de P1, y continuar a través de la P1 y P5 en el circuito recto. Ver 6.1 y 6.3 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- 4.2.3 Velocidad Máxima 50m: Volar un paracaídas lo más rápido posible a través de las P1 a P5 en el circuito recto. Ver 6.1 y 6.4 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.
- 4.2.4 Distancia Máxima: Volar un paracaídas lo más lejos posible desde la puerta de entrada volándolo a través de la P1 y aterrizando dentro de los límites del circuito. Ver 6.1 y 6.6 para requisitos adicionales con respecto al puntaje.

5. REGLAS GENERALES

5.1 Condiciones del Viento e Indicadores

- 5.1.1 La velocidad máxima del viento permitida, medida por un anemómetro, es de 7 m/s en cualquier dirección del circuito excepto para Precisión de Zona donde es de 5 m/s en cualquier dirección.
- 5.1.2 Deberá haber un sistema de medición anemométrica del viento, ubicado de acuerdo con la Sección 5, párrafo 4.3.5 que será controlado en intervalos de 10 minutos. Si el viento excede los 5 m/s, se deberá monitorear constantemente hasta que el viento permanezca por debajo de los 5 m/s por lo menos por 5 minutos. En Zona de Precisión, si el viento excede los 3 m/s será monitoreado constantemente hasta que el viento haya permanecido por debajo de los 3 m/s por lo menos por 5 minutos.
- 5.1.3 Una manga, que sea capaz de responder a vientos de por lo menos 2 m/s será colocada dentro de los 50 metros del circuito.
- 5.1.4 Un indicador de la dirección del viento (streamer) capaz de responder a vientos de menos de 2 m/s será montado en un poste dentro de los 20 metros de la P1.
- 5.1.5 El JJ decidirá las posiciones de la manga y de los indicadores de la dirección del viento, asegurándose que ambos sean totalmente visibles para los competidores que se aproximan al circuito. Esta decisión no puede ser protestada.

5.2 Altura mínima de Salida en Una Pasada será de:

- 5.2.1 1200 metros SNS con 1 o 2 competidores
- 5.2.2 1500 metros SNS con 3 o 4 competidores
- 5.2.3 2000 metros SNS con 5 o 6 competidores

5.3 Equipamiento y Pesos

- 5.3.1 Todos los competidores deberá usar un casco duro para cubrir la cabeza.
- 5.3.2 Un equipo de protección podrá ser utilizado y es enfáticamente recomendado. Este no debe interferir con el equipo del paracaidas del competidor o comprometer la seguridad, como lo determine el Controlador FAI.
- 5.3.3 El peso normal del competidor, en el momento del control llevado a cabo por el JJ o la persona designada por el JJ, es calculado y asentado. Este peso es la base que define la cantidad máxima de peso adicional permitido en concordancia con la lista del Anexo E.
- 5.3.4 Una diferencia de un kilo por encima del peso original base medido en 5.3.3 será permitido. Esta diferencia está permitida para cubrir discrepancias entre distintas balanzas usadas o que un competidor esté mojado si se lo pesa después del salto. (Un (1) kilo de desiación será deducido del peso medido para darle al competidor potencialmente un peso extra de acuerdo al Anexo E)
- 5.3.5 Cualquier componente de peso adicional debe tener un sistema con una sola manija de desprendimiento rápido del sistema. La manija de desprendimiento debe estar ubicada en la parte del frente del torso del competidor, de libre acceso, y estar hecha de tal manera

que permita ser operada rápidamente por una persona de rescate en caso de una emergencia. No debe soltarse por sí misma y debe ser aceptada por el Controlador FAI.

- 5.3.6 Una balanza capaz de indicar el peso en incrementos de 1/10 kilogramos debe ser provista para los competidores. Una segunda balanza idéntica debe estar disponible en caso que el Jefe de Jueces la solicite.
- 5.3.7 El Jefe de Jueces determinará la selección aleatoria para los chequeos del peso de los competidores antes y durante la competencia.

5.4 Período Oficial de Práctica

- 5.4.1 El Período Oficial de Práctica es el período anterior a la fecha oficial de inicio de la competencia. Las fechas y otros detalles del mismo deben estar incluidos en los Boletines Oficiales de Información.
- 5.4.2 El Organizador debe dar a los competidores la posibilidad de hacer saltos de práctica en todos los circuitos del evento durante el Período Oficial de Práctica. La agenda y los detalles de los distintos eventos de los circuitos deben ser consensuados por el JJ y el DE y ser anunciados al inicio de cada día para que los competidores y los jueces puedan aprovechar el periodo del entrenamiento. Solamente el evento anunciado puede entrenar en los tiempos anunciados. Tiempos libres pueden ser anunciados para competidores que puedan entrenar en cualquier evento de su elección.
- 5.4.3 Durante los Saltos Oficiales de Entrenamiento, todos los competidores deben hacer por lo menos un salto de entrenamiento en el circuito. Es responsabilidad del competidor el cumplimiento de esta regla para poder competir. Por una razón competente, como clima o que surja de una solicitud por escrito de un competidor, esta regla puede ser cancelada con el acuerdo mutuo del Controlador FAI, el Jefe de Jueces y el Jurado.
- 5.4.4 Durante el Período Oficial de Práctica y antes de iniciarse la competencia, el JJ conducirá una práctica sobre el cierre del circuito. La hora de esta práctica debe anunciarse con el suficiente tiempo para que los oficiales y competidores puedan asistir. Esta debe ser una práctica completa y es obligatoria para todos los Jueces y Oficiales incluyendo el uso de humo, el personal del servicio médico de emergencia y la simulación de la llamada a una ambulancia. El Controlador FAI debe aprobar el sistema que fue practicado y enviar un informe de los resultados al Jurado antes de la iniciación de la competencia.

5.5 Orden de los Saltos y la Asignación de la Salida

- 5.5.1 El orden de los saltos para la primera ronda será determinado por los resultados del EPC más reciente. Estos competidores estarán agrupados en orden inversa de posiciones all Combinado del EPC y saltarán al final de la ronda.
- 5.5.2 Para aquellos Competidores Individuales que no compitieron en el más reciente EPC, su orden de salto será determinado por sorteo realizado por el JJ, serán ubicados en los lugares libres y saltarán al principio de la ronda.
- 5.5.3 Una persona designada por el Director del Evento supervisará y registrará el orden de salida asignado en cada pasada como fuera determinado por los competidores.

- 5.5.4 Si los competidores no notifican al Jefe de Jueces de cualquier cambio en el orden de salida asignado, antes de los 15 minutos previos a la llamada de embarque, recibirán el Puntaje Mínimo.
- 5.5.5. El orden de las pasadas de salida serán rotadas un 20%, redondeado hacia abajo, con el comienzo de una nueva ronda, en cualquier evento, al día siguiente. La rotación será realizada sacando el primer 20% del orden de salto y colocándolos al final del orden de salto. El Director del Evento puede también usar el mismo procedimiento para rotar el orden de salida en las pasadas cuando comienzan un diferente evento en el mismo día.
- 5.5.6 El Director del Evento puede hacer uso de un orden inverso de salto combinado actualizado para cualquier ronda en cualquier evento si el tiempo lo permite.
- 5.5.7 Si el Director del Evento y el Jefe de Jueces están de acuerdo, un evento puede comenzar antes de que termine otro. Este evento incompleto puede ser completado más tarde en la competencia. Ningún evento tiene prioridad sobre otro evento.
- 5.5.8 Si hubiera una opción de la colocación de una doble entrada al circuito, una que permita la navegación del circuito en más de una dirección, la opción puede ser seleccionada para una ronda completa solamente. La configuración del circuito debe permanecer como fuera descripta en la postulación.

5.6 Violación a las Reglas de Seguridad

- 5.6.1 Los competidores deben salir del circuito inmediatamente después del aterrizaje. Si un competidor no cumple con esta regla y consecuentemente crea un peligro para otro competidor, el JJ o el JE le pueden sacar una tarjeta amarilla, salvo que las circunstancias estén fuera del control del competidor, como determinará el JJ o el JE.
- 5.6.2 Un Jefe de Jueces puede sacar una tarjeta amarilla a un competidor por violación a las reglas de seguridad. Serán sacadas, en general, por acciones peligrosas, insuficiente control del velamen o manejo errático del velamen.
- 5.6.3 Una segunda tarjeta amarilla es equivalente a una tarjeta roja como se indica en 5.6.5.
- 5.6.4 El JJ y el Controlador FAI, juntos y de mutuo acuerdo, pueden emitir una tarjeta roja antes de sacar una tarjeta amarilla por cualquier acción que represente un peligro inmediato y riesgo a la seguridad del competidor u otros en el suelo. Ejemplo de estas acciones pueden ser pero no están limitadas a, aproximaciones bajas sobre la gente o volar el velamen de forma descontrolada hacia cualquier persona u objetos dentro o fuera del circuito.
- 5.6.5 La emisión de una tarjeta roja resultará en la descalificación del competidor lo que impide su participación en la competencia, incluyendo el quite de los resultados ya obtenidos por él durante la competencia. Será marcado como “descalificado” y se anotará en la lista del ranking por debajo de todos los otros competidores.

5.7 Temas de Seguridad

- 5.7.1 El Jefe de Jueces o el Controlador FAI pueden suspender la competencia en cualquier momento si el viento o las condiciones climáticas presentan un riesgo para la seguridad de los competidores aún cuando las condiciones del viento estén dentro de los límites. Entonces el Director del Evento debe notificar al piloto para que este suspenda el lanzamiento de competidores.
- 5.7.2 El piloto de la aeronave indicará a los competidores cuando pueden saltar. A todos los competidores se les explicarán, en la reunión previa al evento, las señales específicas a utilizar para la salida y para el apunte.
- 5.7.3 El Director del Evento informará a los competidores, a través del piloto, si una orden de salida o altura de salida son cambiadas o si el lanzamiento de los competidores debe ser suspendida. El Director del Evento debe informar al Jefe de Jueces o al Juez de Evento de cualquiera de estos cambios o la suspensión de saltos.
- 5.7.4 Los competidores deben entrar al circuito en el mismo orden de salida del avión. Debe haber suficiente distancia en el tiempo de salida de los competidores que permita una separación segura para el juzgamiento y mantenimiento del circuito. Sin embargo, si no es posible entrar en el circuito en el orden de salida del avión debido a circunstancias fuera del control del competidor, el competidor puede entrar en el circuito (siempre y cuando no interfiera con otros competidores), y recibir el puntaje determinado por los Jueces.
- 5.7.5 Durante todos los eventos, una persona nombrada por el Jefe de Jueces, estará equipada con un aparato que emita un sonido fuerte para avisar al personal de la competencia cuando los competidores están en aproximación, con las siguientes señales:
 - 5.7.5.1 Tres (3) señales cortas indicando que el próximo competidor ha salido de la aeronave.
 - 5.7.5.2 Un (1) señal larga, cuando cada competidor inicie el giro hacia la aproximación final. En este momento el personal de la competencia debe despejar el circuito y tomar sus posiciones a lo largo del circuito.

5.8 Problemas de Control del Equipamiento

- 5.8.1 Un competidor que experimente un problema de control o una malfunción que requiera el uso del paracaídas de reserva, no debe volar el circuito y debe utilizar una zona alternativa de aterrizaje si esto es lo más seguro para hacer.
- 5.8.2 Un competidor que experimente un malfuncionamiento del paracaídas principal que le provoca un problema de control pero que no requiere la liberación del paracaídas de reserva, no debe aterrizar en el circuito.
- 5.8.3 Una persona calificada, nombrada por el Jefe de Jueces, llevará a cabo una inspección inmediata del equipo en cuanto el competidor haya aterrizado, para confirmar que el competidor si sufrió un malfuncionamiento y que ésta no fue creada por el competidor mismo (por ej.: error de plegado). El competidor no debe modificar la condición del velamen o del equipo antes de la inspección.

5.9 Resaltos Relacionados con Problemas del Equipamiento

5.9.1 Si un competidor experimenta un problema de control o un malfuncionamiento, no creado por el mismo competidor, como en 5.8, se le garantizará un resalto durante la competencia, de otro modo se aplicará el puntaje real del salto en cuestión.

5.10 Resaltos Debido a Condiciones Climáticas

5.10.1 Si el viento excede el límite máximo en cualquier momento durante el período posterior a que el competidor inicie el giro para la aproximación final y termina con el aterrizaje del competidor, se aplicará lo siguiente:

5.10.1.1 No se dará puntaje para Distancia ni para la Velocidad y el competidor realizará un resalto.

5.10.1.2 En la Zona de Precisión y Estilo Libre, el competidor debe aceptar el puntaje alcanzado dentro de los 10 segundos en los que el recibió esta información por el JJ o del JE, de otro modo deberá realizar un resalto para esta ronda.

5.10.1.3 Si el viento excede los 5 m/s, en Velocidad y Distancia o 3 m/s para Zona de Precisión y un cambio de la dirección del viento de más de 90 grados dentro de los 2 segundos (automáticamente tomado por un aparato electrónico), al competidor que aterrice dentro de los 30 segundos después del cambio del viento, el JJ o el JE le ofrecerá un resalto. La decisión del competidor de aceptar el resalto debe ser tomada dentro de los 10 segundos a partir del momento en que se le avisó de esta opción; de otro modo el puntaje recibido se considerará aceptado y éste se anotará.

5.10.2 Si un competidor experimenta condiciones climáticas adversas, determinadas por el JJ o el JE, al competidor se le ofrecerá un resalto. La decisión del competidor de aceptar el resalto debe ser tomada dentro de los 10 segundos a partir del momento en que se le avisó de esta opción; de otro modo el puntaje recibido se considerará aceptado y ésta será anotado.

5.11 Resaltos Relacionados con Interferencia Externa

5.11.1 Al competidor que sufra una interferencia, en el suelo o en el aire, provocados por otros competidores, paracaidistas u objetos temporarios, se le puede ofrecer un resalto por decisión del Jefe de Jueces o el Jefe de Evento.

5.11.2 A cualquier competidor que sufra una interferencia como resultado de otro competidor que no libere el circuito, se le ofrecerá un resalto si el Jefe de Jueces o el Juez del Evento así lo decide.

5.11.3 Si dos competidores se aproximan y/o entran muy juntos en el circuito, y en el proceso crean interferencia ente ellos, un resalto puede ser ofrecido a uno, a los dos o a ningún competidor, con la sola decisión del Jefe de Jueces o el Jefe de Evento.

5.11.4 La decisión del competidor para el resalto debe hacerse dentro de los 10 segundos en los que fue avisado de esta oferta, de lo contrario el puntaje para ese salto se considera automáticamente aceptado y registrado.

5.12 Resaltos Debido a Factores Técnicos

5.12.1 Si una malfunción del sistema electrónico de tiempo y el del puntaje en el evento de Velocidad no permite calificarlos, se otorgará un resalto a los competidores afectados.

5.12.2 Si un marcador del circuito o cualquier equipo técnico de puntuación ha sido declarado descompuesto y no puede ser reparado antes que el siguiente competidor vuele el circuito, el/los siguiente/s competidor/es serán beneficiados con un resalto sólo si el marcador dañado afecta en forma adversa el proceso de puntaje para un competidor como lo determine el Jefe de Jueces o el Juez de Evento.

5.12.3 En el caso que el circuito esté cerrado, los competidores no están autorizados a entrar o navegar el circuito. Se puede dar una tarjeta amarilla si el competidor navega el curso creando una situación peligrosa.

5.12.4 Si no fuera seguro mantenerse fuera del circuito y/o un área alternativa de aterrizaje no estuviera disponible, el competidor puede realizar un aterrizaje normal no-agresivo en el circuito.

5.12.5 Al competidor que cumpla con el punto anterior, le será garantizado un resalto a decisión del Jefe de Jueces o del Juez del Evento, de otro modo se aplicará el Puntaje Mínimo para ese salto.

5.13 Procedimientos para los Resaltos

5.13.1 Todo competidor al que se le otorgue un resalto debe recibir el Formulario de Resalto de manos del Jefe de Jueces o el Juez del Evento para que se entregue al Director del Evento.

5.13.2 El competidor debe realizar el resalto lo antes posible como fuera determinado por el Director del Evento quién informará al Jefe de Jueces con anterioridad al llamado de los 15 minutos para embarque en qué tanda y en qué orden de salida será realizado el resalto.

6. PUNTAJES

6.1 El Puntaje en Todos los Eventos

6.1.1 Si no estuviera especificado, el punto 6.1 se aplica para todos los eventos.

6.1.2 Puntuando en la P1 en todos los eventos recibirá por lo menos el Puntaje Básico, a menos que haya una descalificación.

6.1.3 Excepto en el caso de no puntuar en la P1 o descalificación, si vuela por fuera del circuito, golpea un marcador, aterriza fuera del circuito, velamen en el suelo, extensión vertical, o no hubo arrastre en el agua, se aplicará en el salto una pena después que se ha puntuado en la P1, el resultado para ese salto será de Resultado Básico.

6.1.4 Un Resultado Mínimo se aplica a un salto en las siguientes situaciones:

6.1.4.1 Un entrada errada, no importa donde aterrice el competidor.

6.1.4.2 La no utilización de un casco protector mientras se vuela el circuito de la competencia.

6.1.4.3 Si no se avisa de un cambio en el orden de salto o creando una interferencia, como es determinado por el Jefe de Jueces o el Juez de Evento (ver el párrafo 5.5.4).

6.1.4.4 Si se excede en el Peso Permitido según el Anexo E.

6.2 Puntaje para Velocidad Curva de 70 metros

6.2.1 El competidor debe quebrar el/los rayo/s del sensor con una parte o partes del cuerpo en la P1 para comenzar y en G5 para que el tiempo se detenga, y por lo menos, una parte del cuerpo del competidor debe permanecer dentro de los límites del Circuito Curvo de Velocidad desde la P1 hasta la P5.

6.2.1.1 Volando por fuera y en extensión vertical se aplicarán desde la P2 hasta la P5.

6.2.1.2 Aterrizaje fuera del curso se aplica después que la P1 ha sido puntuado, pero antes que se haya puntuado en la P5.

6.2.2 El contacto del competidor con la superficie, dentro de los límites del circuito, está permitido siempre y cuando el competidor mantenga su velamen volando para que no incurra en paracaídas abajo antes que anote en la P5 con alguna parte del cuerpo. Si ocurre un paracaídas abajo después de la P5 esto no afecta el puntaje conseguido.

6.2.3 El puntaje para el salto de un competidor es el tiempo que le lleva volar el circuito, medido hasta en una milésima de segundo.

6.3 Puntaje para Velocidad de Arrastre de 50 metros

6.3.1 El competidor debe hacer el arrastre de agua en algún punto antes o en la P1, de otro modo no se aplicará el arrastre en el agua.

6.3.2 Con excepción de vuelo fuera del circuito, 6.2 se aplica.

6.4 Puntaje para Velocidad Máxima 50 metros

6.4.1 Con excepción de Vuelo fuera del Circuito o no arrastre en el agua, 6.2 se aplica.

6.5 Puntaje para Distancia con arrastre 50 metros

6.5.1 El competidor debe hacer un arrastre en el agua en algún punto antes o en la P1, de otro modo no se aplica el arrastre de agua.

6.5.2 Se permite tocar el agua dentro del circuito.

- 6.5.3 Se aplica el Aterrizaje fuera del Curso. Se aplicará extensión Vertical en la P5 a los 50 metros.
- 6.5.4 El aterrizaje del competidor debe comenzar y llegar a la detención completa dentro de los límites del circuito. Se aplicará aterrizaje fuera de circuito si el contacto con la superficie ocurre fuera del circuito y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del circuito al mismo tiempo.
- 6.5.5 El puntaje de un competidor para un aterrizaje según 6.5.4 será:
 - 6.5.5.1 35 metros si aterriza entre la P1 y P5 o el contacto con la superficie se hizo en la parte de tierra del curso antes de la P5.
 - 6.5.5.2 50 metros si el aterrizaje es en la P5.
 - 6.5.5.3 La distancia medida para el aterrizaje después de los 50 metros al punto del circuito que ha sido tocado durante el aterrizaje más cercano a la P1, medido en metros con un decimal.

6.6 Puntaje para Distancia Máxima

- 6.6.1 Está permitido tocar el agua antes y dentro del circuito pero esto no es un requisito.
- 6.6.2 Después de puntuar en la P1, el aterrizaje del competidor debe comenzar y terminar con una detención completa dentro de los límites del circuito. El aterrizaje fuera de circuito se aplica si el contacto con la superficie ocurre fuera del circuito y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del circuito al mismo tiempo.
- 6.6.3 El puntaje de un competidor para un aterrizaje según 6.6.2 será:
 - 6.6.3.1 35 metros si aterriza entre las P1 y 50 metros o el contacto con la superficie se hizo en la parte de tierra del circuito antes de los 50 metros..
 - 6.6.3.2 50 metros si el aterrizaje es en los 50 metros.
 - 6.6.3.3 La distancia medida para el aterrizaje después de los 50 metros al punto del circuito que ha sido tocado durante el aterrizaje más cercano a la P1, medido en metros con dos decimales.
 - 6.6.3.4 A discreción del JJ/JE y dependiendo de la velocidad del viento, los jueces pueden otorgar 55 metros por aterrizar entre los 50 y 60 metros, 66 metros por aterrizar entre los 60 y 70 metros y 77 metros por aterriar entre los 70 y 80 metros y un landing de más de 80 metros al punto del curso que ha ido tocado durante el aterriaje que es más cercano a P1, se medirá en metros con dos cecimales.

6.7 Puntaje para Distancia de Arrastre Completo

- 6.7.1 Tocar agua antes o en la entrada del curso en P1 es obligatorio, de lo contrario se aplicará el Puntaje Mínimo.
- 6.7.2 Una Zona de Agua se define como el área del borde inicial de las boyas marcadores de la próxima zona, en la Zona de Agua 5 que marcará la línea de agua dentro de los límites del curso. Hay 5 Zonas de Agua de 10 metros de largo cada una.
- 6.7.3 Extensión Vertical se aplicará en P1 y P7. La P7 se coloca en el curso 20 metros después de terminar el Zona de Agua 5.
- 6.7.4 Después de puntuar todas las Zonas de Agua, el aterrizaje del competidor debe comenzar y llegar a una completa detención dentro de los límites del curso. Aterrizaje fuera del curso se aplica si la superficie de contacto ocurre fuera del curso y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del curso al mismo tiempo.
- 6.7.5 Si el competidor no logra arrastrar en las Zonas de Agua 1, 2, 3, 4 y 5 el puntaje será el mínimo de 3 puntos.
- 6.7.6 La distancia medida para el aterrizaje desde la P1 al punto sobre el curso que ha sido tocado durante el aterrizaje más cercano a la línea de agua, medida en metros con 2 decimales.
- 6.7.7 35 metros si el aterrizaje es entre P1 y P6.

6.8 Puntaje para la Zona de Precisión

- 6.8.1 El aterrizaje del competidor debe comenzar y llegar a la detención completa dentro de los límites del circuito. Se aplicará aterrizaje fuera de circuito si el contacto con la superficie ocurre fuera del circuito y ninguna parte del cuerpo del competidor permanece en contacto con la superficie dentro de los límites del circuito al mismo tiempo.
- 6.8.2 Un competidor debe haber ganado puntos por una Puerta de Arrastre de Agua por lo menos en una Puerta de Agua para que pueda hacerse acreedor de puntos en la zona de aterrizaje. Se ganarán puntos por cada una de las Puertas de Arrastre de Agua. Los valores de los puntajes Para las Puertas de Agua se encuentran en el Anexo F. Ningún punto de puertas de agua recibirá el puntaje mínimo de tres puntos.
- 6.8.3 Un competidor debe ganar puntos en la zona de aterrizaje en por lo menos una de las zonas de aterrizaje para que pueda recibir puntos en la Puerta de Arrastre de Agua. El aterrizaje en el agua después de recibir puntos en la P1 le restarán el Puntaje Básico. Los valores de los puntos de la Zona de Aterrizaje están en el Anexo F. El competidor recibirá el puntaje de la zona con el menor puntaje de todos los que ha tocado durante el aterrizaje.
- 6.8.4 El puntaje de un competidor para una ronda en la Zona de Precisión es la suma de los puntos de las Puertas de Agua y de la Zona de Aterrizaje de Precisión menos 10 puntos deducidos si no aterriza de pie.

6.9 Cálculo de los puntos

El cálculo para transformar las calificaciones en puntos para cada ronda es el siguiente:

- 6.9.1 A los competidores se los posiciona en cada ronda de cada evento de acuerdo al puntaje otorgado para esa ronda (Distancia y Precisión, el puntaje más alto primero y en Velocidad el puntaje más bajo primero).
- 6.9.2 Distancia y Zona de Precisión: El puntaje del competidor posicionado primero en cada ronda es anotado en 100% expresado como 100 puntos. El resto de los puntajes de los competidores de esa ronda son calculados como el porcentaje del resultado del competidor posicionado primero –expresado en puntos, calculados con tres decimales sin aplicar redondeos.
- 6.9.3 Velocidad: cada tiempo anotado se eleva a **1.333** de potencia, calculado y mostrado con tres decimales sin aplicar redondeos. El puntaje resultante calculado del competidor posicionado primero en cada ronda se determina al 100%, expresado como 100 puntos. Los puntajes para el resto de los competidores de esa ronda se calculan con el porcentaje inverso del resultado del puntaje del competidor posicionado primero, expresado en puntos y calculados con tres decimales sin aplicar redondeos.

7 JUZGAMIENTO

7.1 Conferencia de Jueces

- 7.1.1 El Jefe de Jueces organizará la conferencia de jueces previa al comienzo de la competencia. Todos los Jueces deben estar presentes en esta conferencia.
- 7.1.2 Todos los miembros del Panel de Jueces deben ser Jueces FAI de Pilotaje de Velámenes.
- 7.1.3 Los Jueces en Entrenamiento pueden ser utilizados en el Panel de Jueces siempre y cuando estén bajo la directa supervisión del Juez del Evento o del Jefe de Jueces en Entrenamiento y que hubieran estado presentes en la Conferencia de Jueces.
 - 7.1.3.1 El Organizador debe proveer y designar 4 personas adicionales para asistir a los jueces durante toda la competencia. Preferentemente deben ser por lo menos jueces de Pilotaje de Velámenes. Si alguna de estas personas no es juez de CP, deben tomarse un examen antes de ser aceptado para esa posición. Todas las 4 personas deben ser aprobadas con anterioridad por el Jefe de Jueces con anterioridad al día anterior a los saltos oficiales de entrenamiento
- 7.1.4 Cada performance deberá ser juzgada por lo menos por 3 miembros del Panel de Jueces.
- 7.1.5 Por decisión del Jefe de Jueces, los saltos de práctica pueden ser juzgados. El período de tiempo durante el cual los eventos serán juzgados durante el Período Oficial de Práctica será anunciado por el Jefe de Jueces.
- 7.1.6 Los Jueces serán colocados estratégicamente a lo largo del circuito en concordancia con las necesidades específicas del evento y con el equipo técnico en uso para ese evento específico como lo determinará el Jefe de Jueces o Jefe de Jueces.

- 7.1.7 En todos los eventos, los puntajes serán indicados por los jueces designados, con las respectivas señales o métodos determinados por el Juez del Evento.
- 7.1.7.1 Cuando no se logren puntajes en las puertas esto será indicado por el juez asignado, con la señal correspondiente.
- 7.1.7.2 Los puntajes de los aterrizajes en la Zona de Precisión, incluyendo Aterrizaje de Pie y Distancia de Arrastre son indicadas y anotadas en planillas distintas. Estos puntajes serán transmitidos al procesador de cómputos como haya determinado el Jefe de Jueces.
- 7.1.7.3 Los Jueces deben anotar cualquier violación de una regla por parte de un competidor (p.ej. Volar Fuera del Curso, Fuera de Circuito, cambios en el orden de salida, interferencia, problemas de control, etc.), así como también la necesidad de Revisión de Video, cualquiera sea la razón.
- 7.1.7.4 Todos los Jueces deben estar atentos a los vuelos imprudentes de los competidores. Si un Juez presencia algo que piensa que es un acto peligroso, él/ella debe informar al Jefe de Jueces para que saque Tarjeta Amarilla o Tarjeta Roja, si esta fuera la decisión.

8 CAMARAS DE VIDEO

8.1 El Uso del Sistema de las Cámaras de Video

- 8.1.1 En cada evento, debe haber una instalación de un sistema de cámaras de video, que sea capaz de poder reproducir en cámara lenta. Este sistema debe incluir audio y registrar todas las cámaras en un disco duro. Las imágenes de todas las cámaras debe estar sincronizada y que se pueda accederse instantáneamente. Debe ser un sistema cerrado seguro con acceso a los medios limitado a los Jueces del Panel y no estar enganchado a internet.
- 8.1.2 Un Sistema Cámaras de Video o sistema electrónico serán usados como una herramienta adicional para verificar los puntajes según lo determine el JJ o JE, en cualquier evento.
- 8.1.3 La ubicación de las cámaras deberán estar relacionadas a cada evento para la supervisión del circuito y para los requisitos específicos de cada evento para las puertas, entradas al circuito y las zonas de aterrizaje. La ubicación de las cámaras no puede ser protestada.
- 8.1.4 Si el Jefe de Jueces o el Jefe de Evento decide que la instalación del video en el circuito permite que el juzgamiento se pueda hacer por video en todas las partes del circuito, los principios de evaluación mínimo (ver 7.1.4) se aplica para el juzgamiento por video.

8.2 Revisión de un Video

- 8.2.1 Por solicitud de un miembro del panel de juzgamiento y si la Revisión de Video ha sido anotado en la hoja de juzgamiento de los jueces, el Jefe de Jueces o el Juez de Evento ordenará una revisión del salto en cuestión lo antes posible. Un Juez se ubicará en el Sistema de VC para doble chequear y verificar cada salto e informar el Jefe de Jueces en caso que se deba considerar una Revisión de Video.

- 8.2.2 La solicitud de una Revisión de Video será anotada en el Formulario de Revisión de Video, la que deberá ser entregada al Jefe de Jueces para que inicie el procedimiento de Revisión de Video.
- 8.2.3 El Panel de Revisión de Video estará compuesto por el Jefe de Jueces y/o el Jefe de Evento y, si fuera posible, el miembro del panel que solicitó la revisión y/o otro juez.
- 8.2.4 El ciclo de Revisión de Video comprende un máximo de tres revisiones de la/s parte/s del salto en cuestión. Se puede utilizar la cámara lenta después de la primera revisión.
- 8.2.5 En cualquier momento durante el proceso de revisión y sin que haya una discusión, los jueces pueden entregar su decisión utilizando el siguiente procedimiento:
- 8.2.5.1 Confirmación del puntaje de la hoja de cómputos original del juez
- 8.2.5.2 Determinar el resultado de la revisión del video utilizando un proceso de votación presenciado por el Jefe de Jueces o el Juez de Evento: Cualquier decisión debe ser dada claramente con un SI o NO únicamente, (por ejemplo, con pulgares arriba o abajo cuando se da la orden o indicando con una “S” o una “N” en papel, etc.) sin la posibilidad de decisiones a medias u otras opciones más que un SI o NO.
- 8.2.5.3 El puntaje original anotado en una hoja de cómputos sólo puede cambiarse con la decisión unánime del Panel de Revisión de Video.
- 8.2.5.4 Una decisión mayoritaria del Panel de Revisión de Video deja el puntaje original sin cambios. Si por alguna razón, no hubo puntaje alguno anotado en la hoja de cómputo, entonces, el voto de la mayoría será utilizado como una decisión.
- 8.2.6 El Jefe de Jueces revisará la decisión del Panel de Revisión de Video, anotará el resultado en el formulario de Revisión de Video y ajustará el puntaje del competidor en la lista de cómputos y el listado de resultados, si fuera aplicable.
- 8.2.7 Los puntajes no serán finales hasta que los datos y/o los medios de grabación sean revisados, si fuera necesario. El Jefe de Jueces será el responsable de determinar cuál es el puntaje y la posición final del competidor.

8.3 Reto - Challenge

- 8.3.1 Los competidores tienen derecho a solicitar una revisión de video en los eventos de distancia, velocidad curva y zona de precisión.
- 8.3.2 Los competidores sólo pueden solicitar revisión de puntajes juzgados de su propia performance.
- 8.3.3 Esta solicitud debe contener la puerta, zona o el indicador de la penalidad que se está solicitando.

- 8.3.4 No se aceptará ninguna solicitud en donde la puerta, la zona o el indicador de penalidad no estén cubiertos por una cámara oficial en funcionamiento cubierta en la sección 8.1. Si ya se hubiera realizado una revisión de video por la puerta, zona o indicador de penalidad solicitado por un juez antes que el puntaje oficial sea publicado, no puede ser solicitado por el competidor.
- 8.3.5 El importe para solicitar una revisión lo encontrará en el Cronograma de Montos FAI en el sitio web de la FAI. El Jefe de Jueces entregará los montos de los Challenge retenidos al Presidente del Jurado.
- 8.3.6 El formulario de solicitud (Anexo J) de revisión y el importe deben ser entregados al Jefe de Jueces dentro de una hora en que el puntaje relevante ha sido publicado.
- 8.3.7 La revisión de video de una solicitud se realizará de acuerdo con la sección 8.2 de Revisión de Video excepto por 8.2.3. El juez cuyo puntaje ha sido retado no estará en la Revisión de Video.
- 8.3.7.1 Al competidor se le dará la oportunidad de observar el/los video(s) en cuestión después de que se ha completado la revisión.
- 8.3.7.2 Si durante el proceso de revisión, el video no puede ser rebobinado o es declarado no-juzgable, no se cambiará el puntaje, el monto entregado será devuelto al competidor y el competidor mantendrá el derecho de solicitar otra revisión durante la competencia.
- 8.3.7.3 Si la decisión de los jueces se mantiene después de la revisión, el puntaje no será cambiado, el monto de la revisión será retenida por el Jefe de Jueces y el competidor ya no tendrá derecho a solicitar otra revisión durante la competencia. Los montos retenidos serán entregados al Presidente del Jurado.
- 8.3.7.4 Si la revisión de video es favorable para el competidor, el puntaje publicado será cambiado en concordancia, el monto de la revisión será devuelto al competidor y el competidor retiene el derecho de solicitar revisión de otros videos durante la competencia.
- 8.3.8 Los competidores pueden pedir la revisión secuencial de varias partes del video de un salto por un solo monto de revisión hasta que pierda el reto.
- 8.3.8.1 Cada una de las revisiones se procesarán en el orden en el que fueron solicitadas por el competidor.
- 8.3.8.2 Después que la primera revisión fue adversa, las revisiones subsiguientes no serán revisadas, el puntaje publicado será cambiado por la revisión previa exitosa sino, de otro modo se aplicará 8.3.7.3.
- 8.3.8.3 Si todas las solicitudes fueron a favor, se aplicará 8.3.7.4.

9 DETERMINACION DE LOS CAMPEONES

9.1 Campeones del Evento

- 9.1.1 Campeón Individual del Evento: En cada evento válido, Velocidad, Distancia o Zona de Precisión, el campeón de un evento es el competidor con el total más alto en puntos después de haberse completado todas las rondas en ese evento en particular.
- 9.1.2 Campeón del Combinado: Es el competidor con el total más alto de la suma de los puntos en los tres eventos válidos. Si hubiera menos de tres eventos válidos, no habrá un Campeón Combinado.
- 9.1.3 Equipo Campeón Nacional Combinado: Es el equipo que acumula la mayor suma de puntos usando los puntos combinados sumados de cada miembro del equipo, siempre y cuando haya tres eventos válidos. Si haya menos de tres eventos válidos, no habrá un Equipo Campeón Nacional Combinado.

9.2 Desempates

- 9.2.1 Si en un evento específico, dos o más competidores tienen el mismo total acumulado de puntos en los tres primeros lugares de un evento, se aplicará el siguiente procedimiento para quebrar el empate:
 - 9.2.1.1 Un salto de desempate en el evento específico.
 - 9.2.1.2 Si no se pudiera hacer un salto, primero el resultado más alto, luego el segundo resultado más alto y entonces el tercer resultado más alto en cualquiera de las rondas completas en este evento específico y así sucesivamente hasta que se quiebre el empate.
 - 9.2.1.3 Si el empate no puede quebrarse, los competidores ocuparán el mismo puesto.
- 9.2.2 Para el campeón combinado, si dos o más competidores tienen el mismo total acumulado de puntos en los primeros tres lugares en la General, el siguiente procedimiento se aplicará en el orden listado para quebrar el empate:
 - 9.2.2.1 Primero, el resultado más alto, luego el segundo resultado más alto, después el tercer resultado más alto en cualquiera de las rondas completas, y se continúa así hasta que se quiebre el empate.
 - 9.2.2.2 Si no se puede quebrar el empate el mejor puntaje de distancia individual en una ronda completa ocupará el puesto más alto.
 - 9.2.2.3 Si el empate no puede ser quebrado, los competidores ocuparán el mismo puesto.

9.3 Entrega de Medallas

- 9.3.1 Campeón de Velocidad: 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.

- 9.3.2 Campeón de Distancia: 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- 9.3.3 Campeón de Zona de Precisión: 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- 9.3.4 Campeón Combinado: 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.
- 9.3.5 Equipo Campeón Nacional de Pilotaje de Velámenes: 1º lugar, 2º lugar, 3º lugar.

ANEXO A: ESPECIFICACIONES GENERALES DEL CIRCUITO

- A.1 Todos los circuitos deben comenzar sobre un cuerpo de agua.
- A.2 Todos los circuitos deben tener 10 metros de ancho a lo largo de todo el circuito.
- A.3 El cuerpo de agua debe tener un mínimo de 15 metros de ancho y por lo menos 65 metros de largo.
- A.4 Si fuera necesario, el cuerpo de agua debe contar con una zona de seguridad de por lo menos 20 metros antes de la P1. Sin embargo, si el lugar lo permite, se recomienda que el área de seguridad sea lo más larga posible.
- A.4.1 El cuerpo de agua debe tener una profundidad mínima de 0.60 metros sobre el ancho mínimo desde el comienzo de la pileta hasta la P2.
- A.4.2 Los requisitos mínimos para la profundidad de la pileta comenzando en la P2 y subiendo gradualmente hasta el final de la pileta, esto está permitido siempre y cuando tenga una profundidad mínima de:
- 0.50 metros en la P3 a
 - 0.40 metros en la P4
- A.4.3 Por razones de seguridad, el nivel del agua debe mantenerse lo suficientemente alto para permitir una transición suave desde el nivel del agua a la superficie del suelo alrededor de las zonas de salida de la pileta (máximo permitido 5 cm.).
- A.4.4 Si el agua es más profunda que 1.5 metros, se requiere de personal de rescate con equipo adecuado.
- A.5 Todos los circuitos deben contar con una zona de seguridad de 5 metros a lo largo de ambos lados del curso y agua. Esto puede ser indicado por mecanismos de demarcación los que no deben medir más de 5 metros de altura y deben estar aprobados por el Jefe de Jueces y el Director Técnico del Curso.
- A.6 Área de las Puertas y Área del Blanco.
- A.6.1 La zona de las puertas es la parte del circuito entre las P1 y P5 en Velocidad Curva y Distancia con Arrastre, en Zona de Precisión el área entre la P1 a la línea del agua.
- A.6.1.1 En un circuito recto, la distancia entre la P1 y P5 es de 50 metros, en un circuito curvo la distancia es de 70 metros medidos a lo largo de la línea central.
- A.6.1.2 La distancia entre P1 y la línea de demarcación entre la Zona 1 y la Zona 2 es de 50 metros.

- A.6.2 Los marcadores del circuito para la P1 en todos los eventos, P2, P3, P4 y P5 en Velocidad Curva y Distancia de Arrastre deben tener un mínimo de 0.20 metros de diámetro y tener una altura de 1.5 metros con una diferencia de +/- 5 cm. medidos desde la superficie. Deben estar fijos en la posición de manera tal que el centro del eje central del marcador sólo se pueda mover un máximo de 10 cm. de la posición aprobada.
- A.6.3 Los marcadores del circuito entre P2 y P5, si no está especificado de otro modo, pueden ser marcadores boyas con un diámetro mínimo de 0.20 metros.
- A.6.4 La zona del blanco es la parte del circuito después de la línea de agua, la cual debe estar indicada con líneas laterales hechas con material para líneas o marcas que sean claramente visibles desde arriba. La línea de agua puede también ser marcada a discreción del Jefe de Jueces.
- A.7 Todos los circuitos y los sistemas de video deben ser aprobados por el Jefe de Jueces.
- A.8 Para el Evento de Velocidad, debe haber un marcador electrónico de circuito extra, con el color apropiado, para cada lado del circuito, listo para reemplazar a alguno que se rompa.
- A.9 Para el evento de velocidad debe haber un aparato electrónico para mostrar el tiempo sincronizado con el Sistema de Tiempo de Velocidad o el Sistema de Cómputo. Debe estar ubicado cerca del circuito para que sea visible por los competidores y espectadores.

ANEXO B: ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE VELOCIDAD

B.1 ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO CURVO DE VELOCIDAD.

- B.1.1 El circuito entre las P1 y P5 tendrá 70 metros de largo medidos a lo largo de la línea central del circuito.
- B.1.2 El circuito tendrá un ángulo de 75° y un radio de 53.48 metros medidos a lo largo de la línea central.
- B.1.3 Los Sensores Electrónicos deben estar colocados de tal manera que el circuito tenga una longitud de 70 metros medidos a lo largo de la línea central.
- B.1.4 En las puertas P1 y P5 se instalará un sistema de sensores dobles, sujetos a la aprobación del Jefe de Jueces.
 - B.1.4.1 Los sensores electrónicos serán colocados por dentro (después) de la P1 y por fuera (después) de la P5. Los sensores deben ser compensados la misma cantidad que los de la P1 y P5 respectivamente.
 - B.1.4.2 Los Sensores serán colocados al mismo nivel de los marcadores superiores en P1 y P5. Si se instalara, el sensor de abajo deberá ser colocado a aproximadamente a 0.9 m debajo del sensor de arriba.
- B.1.5 Deberá haber 5 pares de marcadores del circuito incluyendo la P1 y la P5 distribuidos en forma pareja a lo largo del curso.
 - B.1.5.1 Los marcadores del circuito de la parte interna del circuito deberán ser de un color contrastante y más oscuro que los marcadores por fuera del trazado curvo vistos desde arriba.
 - B.1.5.2 Los marcadores del circuito de la P1 y los marcadores del circuito curvo del trazado en la porción de agua del circuito, deberían ser del tipo inflable, dejando un ancho de circuitos de aproximadamente 10 metros.
 - B.1.5.3 Un mínimo de 10 metros al final del circuito debe estar fuera del agua.
- B.1.6 La dirección del trazado curvo debe estar especificado en la propuesta aceptada para el evento y debe ser publicada en los Boletines Oficiales de Información. El circuito curvo puede tener la curva en cualquier dirección; a derecha o izquierda.
- B.1.7 Después de la P5 debe haber un área suficientemente grande para asegurar aterrizajes seguros. El tamaño del área de aterrizaje debe ser aceptado por el Jefe de Jueces.

B.2 CIRCUITO DE VELOCIDAD CON ARRASTRE DE 50 METROS

- B.2.1 El circuito es recto y deberá tener un largo de 50 metros entre los sensores de la P1 y P5, medido a lo largo de la línea central.
 - B.2.1.2 La medición de la velocidad deberá hacerse utilizando un sistema de sensores dobles como se describe B.1.4.
 - B.2.1.3 Los marcadores del circuito deben tener las mismas medidas y alturas como se describen en B.1. Los marcadores de tipo Polystyrene son aceptables si está determinado por el Director Técnico del Curso y el Jefe de Jueces.

ANEXO C: ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE DISTANCIA

C.1 ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO DE DISTANCIA CON ARRASTRE

- C.1.1. Comenzando en la P5, cintas métricas con un largo mínimo de 200 metros y debe colocarse a lo largo de un costado del curso. Las cintas deben mostrar incrementos de 1 cm., colocada en forma plana y de ser posible sobre el aparato de marcación del circuito.
- C.1.2 La línea de los 50 metros debe estar marcada de una forma bien visible.
- C.1.3 El Record Mundial en vigencia deberá estar visiblemente marcado.
- C.1.4 A 50 metros de la Puerta de Entrada, los marcadores del circuito con una altura aproximada de 1.5 metros y un diámetro mínimo de 0.20 metros deberán marcar la P5.
- C.1.5 Aparatos acoplados que se usan en el circuito deberán estar colocados de manera tal que no formen obstáculos ni riesgos para las personas en o alrededor del circuito.
- C.1.6 Todos los aparatos y los lugares donde serán colocados deben estar aprobados por el Jefe de Jueces y el Controlador FAI.
- C.1.7 Longitud del circuito
 - C.1.7.1 Las zonas deben tener un largo del curso de +50 metros más que el Record Mundial Vigente.

C.2 ESPECIFICACIONES DEL CURSO DE DISTANCIA MAXIMA

- C.2.1 Las dimensiones y condiciones del circuito deben estar en concordancia con C.1.1, C.1.2, C.1.3, C.1.5 y C.1.6 y C.1.7.

C.3 Especificaciones para el Curso de Distancia de Arrastre Completo

- C.3.1 Comenzando en la línea de agua, al final de la Zona de Agua 5, una cinta métrica de medición con un largo mínimo de 200 metros, que muestren incrementos de 1 cm., debe extenderse a lo largo de un lado del curso, debe tener una superficie plana, y si fuera aplicable, sobre el aparato de marca del curso. La Línea de Agua se define como la línea al final de la Zona de Agua 5.
- C.3.2 Cada zona de agua desde la Zona 1 a la Zona 5 deben ser de 10 metros de largo. La distancia desde la P1 a P7 será de 70 metros.
- C.3.4 Los aparatos agregados en el curso deben ser colocados de tal manera que no sean obstáculos o peligros para cualquiera alrededor del curso.
- C.3.5 Todos los aparatos y sus posiciones deben ser aceptados por el Jefe de Jueces.

ANEXO D: ESPECIFICACIONES DEL CIRCUITO EN LA ZONA DE PRECISIÓN

- D.1 El circuito consiste de dos hileras de marcadores, que forman una serie de cuatro puertas y también de zonas de aterrizaje.
- D.2 El cuerpo de agua deberá cubrir 44 metros (+ - 1 metro) desde la entrada de la P1 hasta la línea del agua. La línea de agua puede ser adicionalmente marcada si el Jefe de Jueces lo considera necesario.
- D.3 Las puertas de agua P1 hasta la P4, están aproximadamente a una distancia de 12 metros entre puerta y puerta.
- D.4 La distancia desde la puerta de agua P4 hasta la línea de agua será de 8 metros, + - 1 metro.
- D.5 La distancia desde P1 a la línea entre la Zona 1 y la Zona 2 es de 50 metros.
- D.6 Zonas de aterrizaje: La forma, tamaño y valor de las zonas de aterrizaje debes ser como se describen en el Anexo F.
- D.7 Las líneas de demarcación marcan las áreas separando cada zona. Así como las líneas laterales, deben estar hechas de un material que minimice lesiones, fáciles y rápidas de reparar, suficientemente anchas como para que sean claramente visibles desde arriba y deben ser aceptadas por el Director Técnico del Curso y por el Jefe de Jueces.
- D.8 Las líneas de demarcación de la Zona Central deben ser de un color contrastante con el de las otras líneas de demarcación de zonas.
- D.9 La zona 7 debe tener indicadores por fuera de la zona para indicar su ubicación (por ejemplo banderas, etc.).
- D.10 Líneas de Zonas
 - D.10.1 Las líneas de marcación son parte de la zona con el mayor puntaje.
 - D.10.2 La línea al final de la zona 10 está definida como parte de la zona 10.
- D.11 Las zonas deben estar rellenas y cubiertas con un material designado para minimizar lesiones y debe ser aceptado por el Director Técnico del Curso y el Controlador FAI. El foso de precisión debe estar relleno con gravilla del tamaño de una arveja o material similar de entre 2 mm y 10 mm de diámetro y el foso debe tener un relleno de por lo menos 30 cm de espesor. Esta gravilla debe estar al mismo nivel que cualquier parte del circuitos o tierra adyacente al curso, p.ej.: el borde de la pileta o la continuación del circuito de Distancia.
- D.12 Todas las especificaciones dadas más arriba deben estar aprobadas por el Controlador FAI.

ANEXO E: LISTADO PARA EL PESO EQUIPADO Y EL PESO ADICIONAL INDIVIDUAL

Nota: El máximo de peso individual adicional permitido es de 15.9 kg..

Peso Competidor Vestido en Kg	Peso Adicional Individual en Kg	Peso Total en Kg	Peso Competidor Vestido en Kg	Peso Adicional Individual en Kg	Peso Total en Kg
<72.2	15.90	93.10	<89.0	7.60	96.60
<77.6	15.60	93.20	<89.5	7.30	96.80
<78.1	15.30	93.40	<89.9	7.00	96.90
<78.5	15.00	93.50	<90.4	6.70	97.10
<79.0	14.60	93.60	<90.8	6.40	97.20
<79.5	14.30	93.80	<91.3	6.00	97.30
<79.9	14.00	93.90	<91.7	5.70	97.50
<80.4	13.70	94.10	<92.2	5.40	97.60
<80.8	13.40	94.20	<92.6	5.10	97.70
<81.3	13.00	94.30	<93.1	4.80	97.90
<81.7	12.70	94.50	<93.6	4.50	98.00
<82.2	12.40	94.60	<94.0	4.10	98.10
<82.6	12.10	94.70	<94.5	3.80	98.30
<83.1	11.80	94.90	<94.9	3.50	98.40
<83.5	11.50	95.00	<95.4	3.20	98.60
<84.0	11.10	95.10	<95.8	2.90	98.70
<84.5	10.80	95.30	<96.3	2.50	98.80
<84.9	10.50	95.40	<96.7	2.20	99.00
<85.4	10.20	95.60	<97.2	1.90	99.10
<85.8	9.90	95.70	<97.6	1.60	99.20
<86.3	9.50	95.80	<98.1	1.30	99.40
<86.7	9.20	96.00	<98.6	1.00	99.50
<87.2	8.90	96.10	<99.0	0.60	99.60
<87.6	8.60	96.20	<99.5	0.30	99.80
<88.1	8.30	96.40	<99.9	0.00	99.90
<88.6	8.00	96.50	100+	0.00	

PROCEDIMIENTO DEL PESADO:

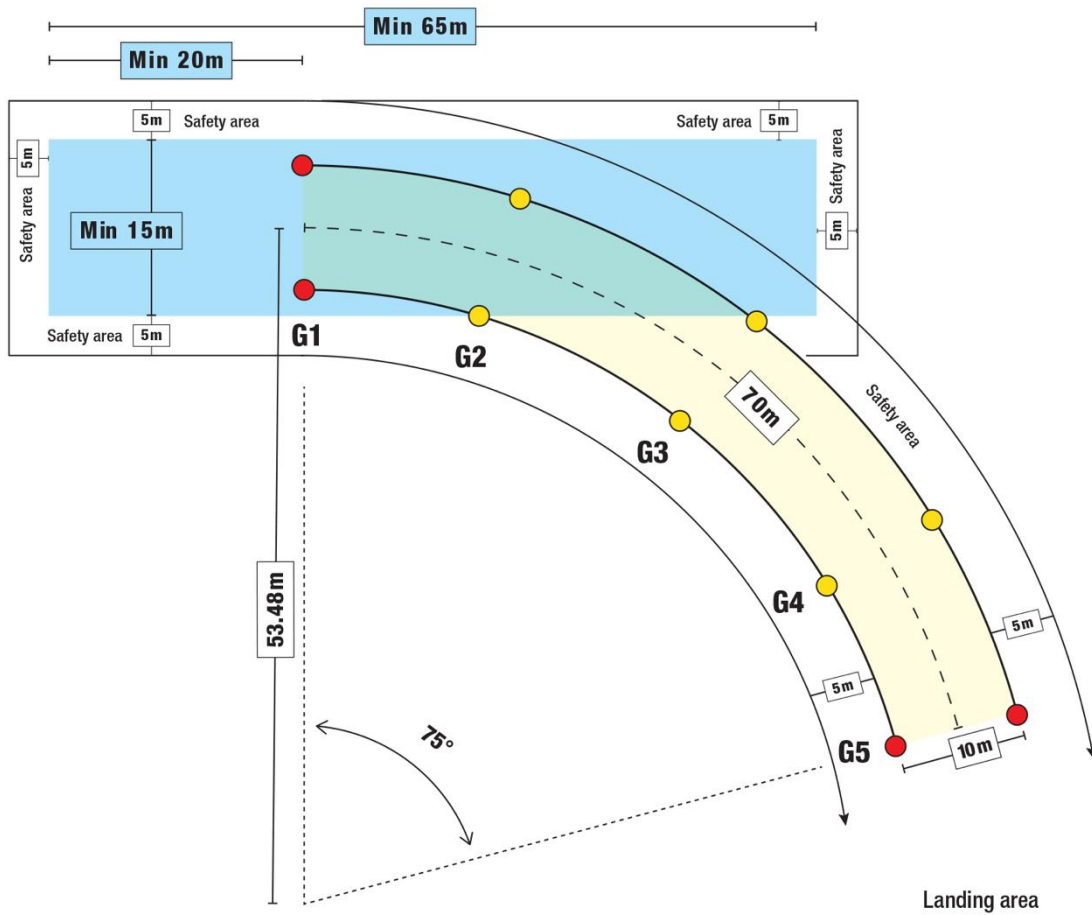
En el momento de la chequeo del Peso:

- 1- El peso del competidor vestido menos un kilogramo permitido por discrepancias, será determinado.
- 2- El peso obtenido en el punto 1 de más arriba será usado para determinar el Peso Individual Adicional permitido de acuerdo a la lista en el Anexo E.
- 3- El Peso Individual Adicional del competidor es pesado y comparado con el Peso Individual Adicional determinado en el punto 2 de más arriba.
- 4- Si el Peso Individual Adicional determinado en 3 es más que el Peso Individual Adicional determinado en 2, el Puntaje Mínimo será otorgado para esa ronda.

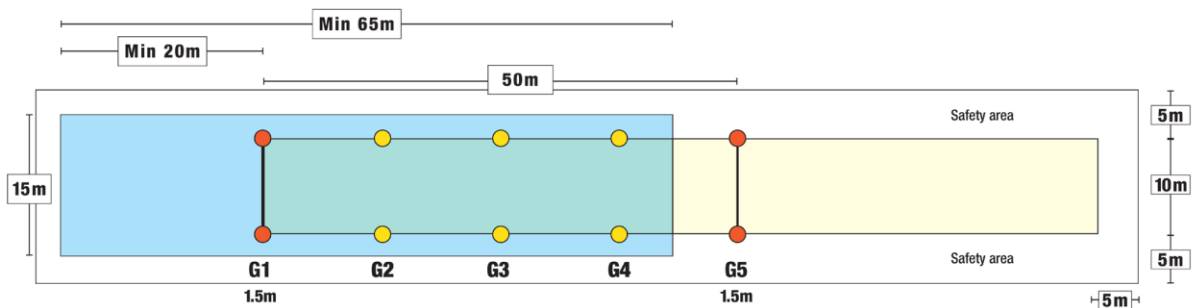
ANEXO F: EJEMPLOS DE DISEÑOS DE CIRCUITOS

F.1 Circuitos de Velocidad

F.1.1 Circuito de Velocidad Curvo (Curso de Velocidad 70 metros)

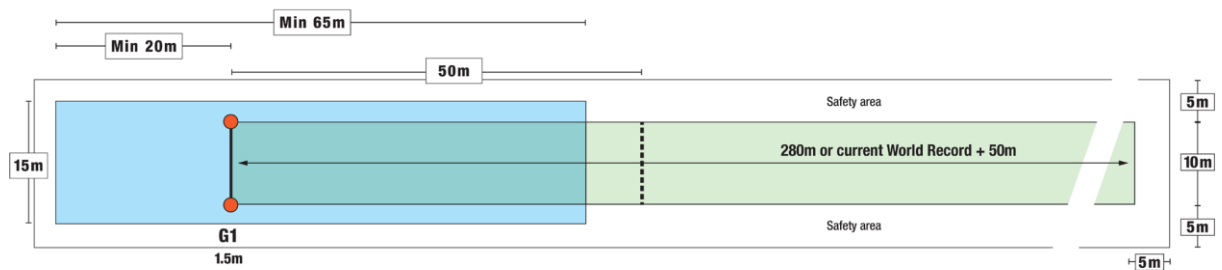


F.1.2 Circuito de Velocidad Recto (Velocidad de Arrastre 50 metros y Velocidad Máxima 50 metros)

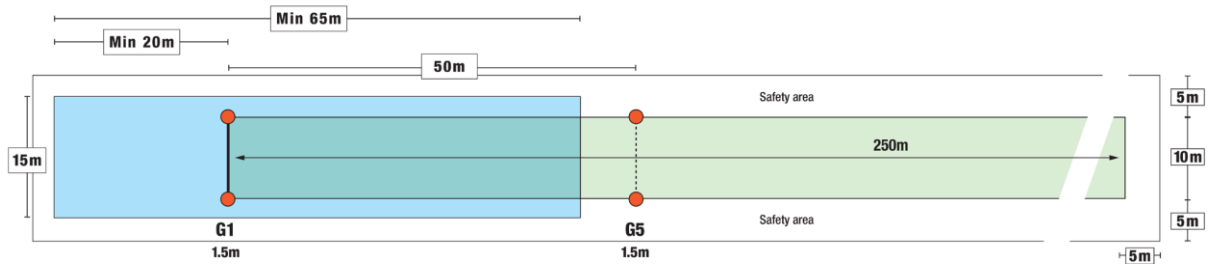


F.2 Circuitos de Distancia

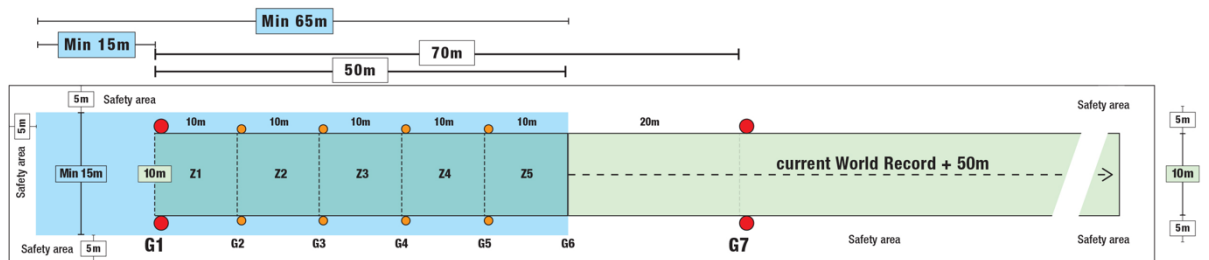
F.2.1 Distancia Máxima



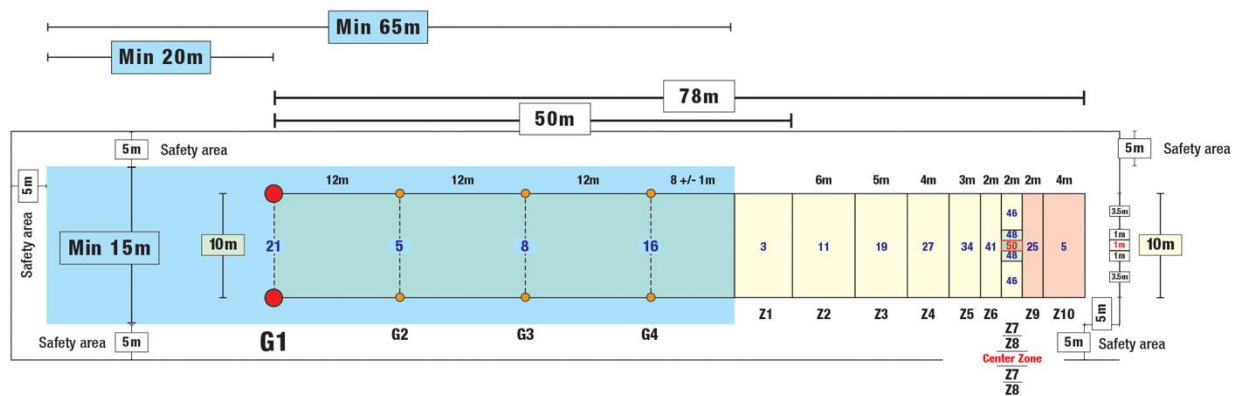
F.2.2 Distancia de Arrastre



F.2.3 Distancia de Arrastre Completo



F.3 Circuito de Zona de Precisión



ANEXO G: SEÑALES ESTANDAR DE JUZGAMIENTO RECOMENDADAS



ENTRADA ERRADA

EXTENSION VERTICAL

**ATERRIZAJE FUERA
DE CURSO**

NO ARRASTRA AGUA

**VUELO FUERA DE
CURSO**



PARACAIDAS CAIDO

REVISION DE VIDEO

ANEXO H - FORMULARIO DE REVISION DE VIDEO

SOLICITUD REVISION DE VIDEO	PUNTAJE ORIGINAL
Nombre del Competidor _____ N° del Competidor _____ N° de Ronda _____	
Evento Pilotaje de Velámenes Velocidad <input type="checkbox"/> Distancia <input type="checkbox"/> Precisión <input type="checkbox"/>	Ej. P5, Z3, NA EE
PANEL DE REVISION DE VIDEO	SISTEMA DE VOTACION
Juez que lo solicita _____ Jefe de Jueces o Juez del Evento _____ Juez Adicional _____	Determin. p/JJ/JE A dedo <input type="checkbox"/> En papel <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/>
DECISION FINAL	EXISTE CALIFICACION ORIGINAL
Voto de la mayoría (2.1) No se Cambia el puntaje inicial Voto Unánime (3.0) No se Cambia el puntaje inicial Voto unánime Cambia el puntaje inicial	
DECISION FINAL	EXISTE CALIFICACION ORIGINAL
Voto de la mayoría (2.1) Puntaje final _____ Voto Unánime (3.0) Puntaje Final _____ Nota: La decisión de la mayoría deja el puntaje original sin cambios, excepto cuando no había puntaje inicial en la hoja de cómputos por alguna razón. Entonces, el voto de la mayoría decidirá.	
CERTIFICACION	ACCION FINAL
Jefe de Jueces _____ Fecha _____	Iniciales del Juez _____ De acuerdo con la decisión del panel el JJ ha registrado la decisión en la hoja de puntos y en la lista de la ronda

ANEXO I - FORMULARIO DE RESALTO

AUTORIZACION DE RESALTO	INFORMACION DE LA TANDA
Nombre del Competidor _____	Hora 1º Llamado _____
Nº de Inicio _____	Hora Embarque _____
Nº de Ronda _____	Aeronave _____
Firma del Jefe Jueces/Juez Evento _____	

AUTORIZACION DE RESALTO	INFORMACION DE LA TANDA
Nombre del Competidor _____	Hora 1º Llamado _____
Nº de Inicio _____	Hora Embarque _____
Nº de Ronda _____	Aeronave _____
Firma del Jefe Jueces/Juez Evento _____	

AUTORIZACION DE RESALTO	INFORMACION DE LA TANDA
Nombre del Competidor _____	Hora 1º Llamado _____
Nº de Inicio _____	Hora Embarque _____
Nº de Ronda _____	Aeronave _____
Firma del Jefe Jueces/Juez Evento _____	

ANEXO J: FORMULARIO DE CHALLENGE

SOLICITUD DE CHALLENGE	
Nombre del Competidor: _____	Firma
Número del Competidor: _____	
Número de Ronda: _____	
Evento de CP: Velocidad <input type="checkbox"/> Distancia <input type="checkbox"/> Precisión <input type="checkbox"/>	
Monto del Challenge: 50 € <input type="checkbox"/>	

DATOS DEL CHALLENGE
<ul style="list-style-type: none">• Los competidores deben establecer la Puerta única, indicador de Zona o Penalidad que está siendo desafiado.• Los competidores pueden entregar múltiples desafíos para el mismo saldo por un mismo monto.• Cada desafío individual es procesado en el orden que ha sido solicitado por el competidor.• Se aplicará 8.3.8.2.

DECISION FINAL
Voto Mayoritario (2:1) <input type="checkbox"/> No se cambia el resultado inicial
Voto Unánime (3:0) <input type="checkbox"/> No se cambia el resultado inicial
Voto Unánime (3:0) <input type="checkbox"/> Se cambia el resultado inicial
De acuerdo con el Panel de Revisión de Video, el Jefe de Jueces ha documentado la acción en la hoja de puntuación y en la lista de puntajes para esa ronda. Los 50 Euros como monto del Challenge:
Se devuelve al Competidor: <input type="checkbox"/>
Se retiene para depositarlo al Presidente del Jurado: <input type="checkbox"/>



Fédération Aéronautique Internationale
Avenue de Rhodanie 54
CH-1007 Lausanne
Switzerland
Tel: +41 21 345 10 70
Fax: +41 21 345 10 70
www.fai.org
info@fai.org