



**REGLAS DE COMPETENCIA FORMACIONES DE VELAMENES**



Edición 2021

Válido a partir del 1º de Marzo de 2021.

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

PAGINA DEJADA EN BLANCO INTENCIONALMENTE

## **CAPÍTULO 1 – AUTORIDAD DE LA FAP**

- 1.1. La competencia será fiscalizada por la FAP, de conformidad con los contenidos de la Sección General y Sección 5 FAI, su Anexo FAP, este Reglamento y las Reglas Particulares que pudieran ser contenidas en los Boletines N°1 y N°2 de la Competencia. Todos los participantes al inscribirse aceptan plenamente como obligatorias estas reglas y los reglamentos citados.
- 1.2. Equipo:
  - (1) El equipo de cada competidor será inspeccionado por el Oficial de Seguridad, o el personal designado por el Jefe de Jueces, inmediatamente antes de la competencia. La inspección verificará que el equipo de paracaídas sea fabricado bajo los estándares establecidos, o bien de una norma nacional que haya sido aprobada por el Comité Técnico y de Seguridad de la ANAC.
  - (2) Nada de lo mencionado exime al usuario de su responsabilidad establecida en el RAAC Parte 105, siendo el único y último responsable de la operatividad de su sistema de paracaídas.
  - (3) De acuerdo con lo establecido en las Normas Argentinas RAAC Parte 105, el paracaídas de reserva deberá haber sido plegado por personal autorizado dentro de los 180 (ciento ochenta) días previos a la competencia.
  - (4) Un sello u otra señal claramente visible se colocará a los equipos para indicar que el mismo ha superado la inspección para su uso en la competencia. Esta identificación no deberá ser eliminada a lo largo de la duración de esta. Esta aprobación no exime al usuario de su responsabilidad.
  - (5) El Oficial de Seguridad o el personal designado por el Jefe de Jueces, podrá revisar los equipos en cualquier momento durante la competencia.
  - (6) Un competidor, cuyo equipo no ha pasado la fase inicial o una inspección posterior por el Oficial de Seguridad, solo tiene derecho a apelar la decisión ante el Jefe de Jueces o el Director de la Competencia.
  - (7) Cualquier equipo, que haya presentado un mal funcionamiento durante la competición, será inspeccionado por el Oficial de Seguridad, antes de permitir un nuevo uso en competencia.
  - (8) La revisión de seguridad no incluye el paracaídas principal ni sus componentes.
  - (9) El competidor es único y exclusivamente responsable por el mantenimiento de la aeronavegabilidad de su sistema de Paracaídas.

## **CAPÍTULO 2 - DEFINICIONES Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS**

- 2.1. Formación: Son competidores unidos por agarres.
- 2.2. Agarre: Consiste en un agarre con la mano o un enganche con el pie a una cuerda "A" o a una banda delantera, de manera tal que se pueda armar una figura en concordancia con el diagrama de figuras.
- 2.3. Configuraciones:
  - (1) Stack: El hombro del paracaidista de arriba debe estar por encima de la superficie superior del paracaídas de más abajo. El agarre debe estar hecho en una cuerda "A" sujeta a la celda central.
  - (2) Stairstep: El hombro del paracaidista de arriba debe estar por encima de la superficie superior del paracaídas de abajo. El agarre debe hacerse sólo en la parte externa de la línea "A" de la última celda. El agarre debe estar tomado con el pie interno, este agarre puede incluir un agarre adicional con la mano si se desea.
  - (3) Plano: La cabeza del paracaidista de arriba debe estar por debajo de la superficie inferior del paracaídas de abajo. El agarre debe ser hecho en una banda delantera o en una cuerda "A" sujeta a la celda central.

(4) Plano/Pila: Cualquier otra posición en una banda o una línea "A" sujeta a la celda central entre estas configuraciones. Un agarre correcto debe ser mantenido.

Las configuraciones arriba mencionadas sólo se aplican a formaciones completas.

- 2.4. Separación Total: Es cuando todos los competidores, en un momento dado, muestran que han soltado todos los agarres y que ninguna parte de sus brazos o pies están en contacto con otro paracaídas.
- 2.5. Intermedio: Es un requisito intermedio dentro de un block de secuencia que debe ser realizado como se muestra en el diagrama de las figuras.
- 2.6. Formación puntuable: Es una formación que ha sido correcta y claramente completada y claramente presentada como una formación aleatoria o dentro de un bloque de secuencia como se muestra en el diagrama de figuras y que, sin considerar la primera formación después de la salida, debe ser precedida por una separación total o un Intermedio completo y correcto, claramente presentada según corresponda.
- 2.7. Faltas

Es una de las siguientes:

(1) Una formación incorrecta o incompleta que, dentro del tiempo de trabajo, seguida de:

- Una separación total, o
- Un inter, correcto o no.

(2) Una formación completada correctamente precedida por un inter incorrecto o una separación total incorrecta.

(3) Una formación, inter o separación total que no está claramente presentada.

Si la falta en la formación puntuable o en un bloque secuencial se lleva al intermedio, esto se tomará como una sola falta siempre y cuando que la intención del requerimiento del intermedio para la siguiente formación sea claramente presentada y que no haya otra falta en el intermedio.

- 2.8. Secuencia: Una serie de bloques y figuras aleatorias que fueron designadas en el sorteo.
- 2.9. NV: Formaciones, intervalos o separaciones totales que no sean visibles en la pantalla debido a condiciones meteorológicas (como lluvia, nubes, sol, etc.) o factores relacionados con el equipo del camarógrafo que no puedan ser controlados.
- 2.10. Omisión, es una de las siguientes:
- (1) Una formación o intermedio que falta de la secuencia sorteada,
- (2) No se ve un claro intento de armar una formación correcta o un intervalo, y se presenta otra formación o intervalo y hay una ventaja para el equipo como resultado de la sustitución.
- 2.11. Tiempo de Trabajo: El tiempo de trabajo comienza en el momento de la primera separación completa de un agarre de la primera formación puntuable correcta o no o, 30 segundos después de la salida del primer miembro del equipo, incluyendo al Camarógrafo del equipo, lo que suceda primero.

## CAPÍTULO 3 – LOS EVENTOS

### 3.1. Descripción de los Eventos

La disciplina se compondrá de los siguientes eventos:

- (1) Evento Secuencial de 2-way - 8 rondas
- (2) Evento Secuencial de 4-way - 8 rondas
- (3) Evento de Rotación de 4-way - 8 rondas

### 3.2. Rondas Mínimas

Se debe completar como mínimo 1 ronda para establecer un ganador en cualquier evento.

### 3.3. Objetivo de los eventos

- (1) El total acumulado de todas las rondas completas será utilizado para determinar el ranking final de los equipos y declarar al ganador.

### 3.4. Requerimiento de Performance

- (1) Evento Secuencial de 2-way: Cada ronda consiste en una secuencia que puede ser repetida del diagrama de las formaciones sorteadas.
- (2) Evento Secuencial de 4-way: Cada ronda consiste en una secuencia que puede ser repetida sacada del diagrama de las formaciones.
- (3) Evento de Rotación de 4-way: Cada ronda consiste en sucesivas formaciones de Plano/Pila de 4-Way realizada por rotaciones. Las rotaciones deben ser realizadas con el competidor de arriba de la formación completa soltando los agarres, volando hacia la base de la formación y nuevamente completando la formación de 4-way plano/apilamiento. El inter es la permanencia de una correcta formación de 3-way de Plano/Pila.

### 3.5. Determinación de los Ganadores

Cuando hay dos o más equipos con los mismos puntajes, se aplicará el siguiente orden de procedimientos para determinar los puestos finales:

- (1) Una ronda de desempate si fuera posible (para los primeros tres puestos solamente). La ronda de desempate será la ronda siguiente sorteada de la competencia.
- (2) El puntaje más alto en cualquier ronda completada,
- (3) El puntaje más alto comenzando por la última ronda completa y continuando hacia atrás, ronda por ronda hasta que se haya desempatado.
- (4) El tiempo más rápido (medido en centésima de segundos) de la última formación calificada sin penalizaciones de ambos equipos en la última ronda completa. El tiempo de inicio debe ser el mismo que se utilizó en la evaluación original del salto.
- (5) Los equipos que están empatados por debajo del 3º puesto mantienen el empate.

## CAPITULO 4 – REGLAS GENERALES

### 4.1. Equipamiento

- (1) No se debe hacer Formación de Velámenes utilizando un paracaídas de reserva.
- (2) Los competidores deben saltar con el siguiente equipamiento:
  - (a) Cada miembro del equipo debe llevar un cuchillo corta-cuerdas para emergencias.
  - (b) Cada miembro de cada equipo debe llevar un altímetro operativo.

### 4.2. Condiciones Meteorológicas

- (1) Cuando pareciera que hay turbulencia o cuando nubes a baja altura afecten la visibilidad, el Director del Evento puede decidir elevar la altura de salida. El Director del Evento debe informar a todos los competidores de esta decisión. Esta decisión no puede ser protestada.
- (2) Los equipos pueden negarse a saltar en condiciones de lluvia o turbulencia o cualquier otra razón pertinente como figura en la Sección 5 5.2.8(4). De ser posible, se debe presentar evidencia. El Director del evento y el Jefe de Jueces, por decisión unánime, pueden decidir la continuación del evento. Si un equipo aborta el salto por segunda vez por la misma razón, ese equipo no saltará esa ronda y se le otorgarán cero puntos para esa ronda.
- (3) Si la lluvia comienza luego que el equipo sale de la aeronave, no es motivo para una protesta.

#### 4.3. Seguridad

Todo el trabajo de Formación de Velámenes debe finalizar a los 750 metros (~2500 pies).

#### 4.4. Fin del Tiempo de Trabajo

- (1) Después que ha transcurrido el tiempo de trabajo, sólo puede realizarse la secuencia sorteada para esa ronda. Si se realiza cualquier otra formación, el equipo recibirá un puntaje de cero para esa ronda. Esta decisión no puede ser protestada.
- (2) Para mostrar que esto se ha cumplido, el camarógrafo deberá en forma regular recorrer el horizonte mostrando la separación de todos los ejecutantes.
- (3) La grabación de todos los saltos de competencia del equipo deberá ser conservada por el camarógrafo del equipo hasta que el evento esté completo y presentarla al Jefe de Jueces si se lo solicita, si se necesita validar la secuencia realizada después del tiempo de trabajo.
- (4) Si se constata que un mismo equipo ha infringido la regla 4.4 en dos ocasiones en la misma competencia, este equipo será descalificado para la competencia. Estas decisiones no pueden ser protestadas.

#### 4.5. Sorteo

Un sorteo público de las secuencias y el orden de los saltos serán supervisados por el Jefe de Jueces. Los equipos serán avisados del resultado del sorteo por lo menos 2 horas antes de iniciarse la competencia.

#### 4.6. Saltos de Entrenamiento

- (1) A cada equipo, en cada evento, se le dará la opción de hacer un Salto de Entrenamiento antes de que se haga el sorteo.
- (2) No se pueden realizar saltos de práctica después que los resultados del sorteo se hayan publicado. Si hubiera tiempo, estos saltos pueden ser calificados por los jueces y, en el caso de que lo fueran, los resultados serán publicados.
- (3) Dos rondas sorteadas serán puestas a disposición para el uso de los equipos. Los equipos pueden realizar una secuencia de su propia elección y recibir la evaluación de los Jueces. En este caso, los equipos deben entregar a los Jueces la secuencia y el video.

#### 4.7. Orden de los Saltos

El orden sorteado de los saltos será utilizado para todas las rondas. Si el tiempo lo permite y según la decisión del Director del Evento, se puede utilizar el orden inverso de posiciones para las dos rondas finales.

#### 4.8. Procedimiento de Salida

- (1) No existen limitaciones para las salidas salvo los que impone el Jefe de Pilotos por razones de seguridad. El piloto debe mantener la altura y la dirección de la aeronave hasta que esté bien alejado de los competidores.
- (2) Los equipos son responsables de sus propias salidas una vez que la aeronave ha iniciado la pasada final y al equipo se le ha autorizado a saltar.
- (3) El cronómetro será operado por los Jueces o por la/s persona/s designadas por el Jefe de Jueces y se iniciará como está determinado en 2.11. Si los Jueces no pudieran determinar el tiempo de salida, se seguirá el siguiente procedimiento. El tiempo se iniciará cuando el camarógrafo se separe de la aeronave y una penalidad igual al 20% (redondeado hacia abajo) del puntaje de ese salto será deducido del puntaje de ese salto.
- (4) No se debe sacar el pilotín del arnés hasta que el miembro del equipo esté completamente fuera del alcance de la aeronave.

#### 4.9. Transmisión de Video y Grabación

- (1) Cada equipo proveerá de la evidencia de video requerida para el juzgamiento de cada ronda. Cada camarógrafo debe utilizar el sistema de transmisión de video provisto por el Organizador.
- (2) El Organizador debe proveer a los equipos con una identificación que muestre la fecha, la ronda y el número del equipo que debe ser grabado por el camarógrafo justo antes de la salida. La grabación debe continuar con el salto sin que en ningún momento se haya detenido la grabación.
- (3) El equipo de video debe poder entregar una señal del tipo de Alta Definición HD 1080 de señal digital con un mínimo de 25 cuadros por segundo, a través de una tarjeta de memoria (mínimo clase 10).
- (4) El camarógrafo es responsable de asegurar la compatibilidad de su equipo de video con el sistema de cómputos.
- (5) Tan pronto como resulte posible una vez que se ha completado el salto, el Camarógrafo debe entregar el equipo de video (incluyendo el video utilizado para grabar ese salto) para que sea copiado en la estación de grabación de video designada. La evidencia de video debe permanecer disponible para revisión o copiado hasta que todos los puntajes hayan sido publicados como finales.
- (6) Sólo una grabación de ese video será copiada y juzgada. Grabaciones secundarias de video sólo pueden ser utilizadas en situaciones NV. La estación de duplicación de los videos estará tan cerca de las áreas de aterrizaje como sea posible.
- (7) Un Controlador de Video será nombrado por el organizador y aprobado por el Jefe de Jueces antes que comiencen los Saltos Oficiales de Entrenamiento. Antes de que comience la competencia, el Controlador de Video puede inspeccionar los equipos de video los equipos para verificar que cumplen con los requerimientos determinados. Las inspecciones que no interfieran con la performance de los equipos pueden ser realizadas en cualquier momento durante la competencia, como lo determina el Jefe de Jueces. Si algún equipo de video no cumple con los requisitos determinados por el Controlador de Video, este equipo será declarado no utilizable para la competencia.
- (8) Un Panel de Revisión de Video será establecido con anterioridad al inicio de los saltos oficiales de entrenamiento y estará compuesto por el Jefe de Jueces, y dos miembros del Jurado. Las decisiones del Panel de Revisión de Videos serán finales y no pueden ser protestadas.
- (9) Si el Panel de Revisión de Videos determina que un equipo de video ha sido deliberadamente manipulado, el equipo no recibirá puntos para todas las rondas de competencia que involucren esta manipulación.

#### 4.10. Resaltos

- (1) En el caso de un NV, el Panel de Revisión de Videos juzgará las condiciones y las circunstancias que rodean este evento y puede otorgar un resalto. Si el Panel de Revisión de Videos determina que ha habido una infracción a esta regla por parte del equipo o por el camarógrafo a favor del equipo, no se concederá un resalto y el equipo recibirá cero puntos para ese salto.
- (2) Problemas con los equipamientos de los equipos no otorgan resaltos, excepto cuando se determine una situación de NV y en 4.10 (3).
- (3) En el caso de una mal función de un equipo, o por cualquier otra razón de seguridad, sólo se puede otorgar un resalto por equipo, por cada evento de una competencia. El resalto no puede ser otorgado si el equipo arma una formación completa (correcta o no) en cualquier momento durante

el salto. La evidencia de la mal función o la intención de abortar el salto antes de la primera formación completa por razones de seguridad deben ser entregada por el equipo. El Director del Evento con el Jefe de Jueces revisarán las condiciones y circunstancias en que ocurrió la mal función. No se otorgará un resalto si se determina que hubo un abuso intencional de las reglas de parte del equipo y, en ese caso, el puntaje para ese equipo será de cero.

- (4) Un contacto u otros tipos de interferencia entre los miembros de un equipo y su Camarógrafo no sientan base para que un equipo solicite un resalto.

#### 4.11. Puntajes

- (1) Todas las formaciones y los intervalos requeridos deben ser completados y grabados de tal manera que los jueces puedan determinar que la performance requerida ha sido cumplida. La entrega de la evidencia de video para el juzgamiento es la responsabilidad del equipo.
- (2) Si un competidor o un equipo es descalificado en un salto, éstos recibirán cero puntos para ese salto.

## CAPITULO 5 – REGLAS ESPECÍFICAS DE LOS EVENTOS

### 5.1. Evento Secuencial de 2-WAY

- (1) La altura de salida será de 2150 metros (~7,000 pies) SNT con un tiempo de trabajo de 60 segundos.
- (2) El sorteo de las secuencias: Cada ronda consistirá en 5 formaciones que hayan sido sorteadas de entre las 12 formaciones del diagrama de formaciones (2 de cada una). Después que se ha sacado cada secuencia, las cinco formaciones deben ser colocadas nuevamente en el contenedor para que puedan ser sorteadas nuevamente.
- (3) Puntaje: Se le otorgará a cada equipo un punto para cada formación correcta y completa que aparte de la primera formación están precedidas por una separación total dentro del tiempo de trabajo. No se les otorgará puntos a los equipos por las formaciones incorrectas. No habrá penalización.
- (4) Omisiones: Por cada omisión de una formación en una ronda, el equipo no recibirá el punto por la formación omitida y se le deducirán dos puntos por la omisión para esa ronda como penalización. Sin embargo, el puntaje puede no será afectado si el equipo vuelve atrás para hacer correctamente la formación omitida dentro del tiempo de trabajo. Las formaciones armadas correctamente después de la formación omitida se calificarán de forma normal.
- (5) Cada formación debe ser realizada de acuerdo con las ilustraciones de las secuencias sorteadas. La posición de cada competidor para cada formación aleatoria está determinada en el sorteo, por ejemplo, la posición del velamen oscuro en la primera formación armada dentro de una ronda debe permanecer en la posición del velamen oscuro en todas las subsecuentes formaciones de esa ronda. Deben soltarse todos los agarres entre cada una de las formaciones. No se permiten formaciones en espejo. Todas las formaciones deben ser realizadas como se muestra en las hojas de diagrama de formaciones, como si fueran vistas desde atrás.

### 5.2. Evento Secuencial de 4-WAY

- (1) La altura de salida es a los 2.750 metros (~9,000 pies) SNT con un tiempo de trabajo de 120 segundos.
- (2) Sorteo de las secuencias: Cada bloque de secuencia o cada figura aleatoria de las hojas de diagrama de formaciones serán sorteadas sólo una vez para cada competencia. Todas las rondas consistirán en cuatro o cinco formaciones puntuables, cualquier cifra a la que se llegue primero.

- (3) Puntaje: A cada equipo se le otorgará un punto por cada formación completada correctamente, aparte de la primera formación, precedidas por un intervalo correctamente completado dentro del tiempo de trabajo. No se otorgarán puntos a los equipos por las formaciones incorrectas. No habrá penalización.
- (4) Omisiones: Por cada omisión de una formación en una ronda, el equipo no recibirá un punto por la formación omitida y se le deducirá un punto por omisión para esa ronda como penalización. Sin embargo, el puntaje no será afectado si el equipo vuelve atrás a hacer la formación omitida dentro del tiempo de trabajo. Las formaciones armadas correctamente después de la formación omitida serán calificadas de forma normal.

El intento de completar una formación, aunque esta sea incorrecta o incompleta, demostrado por al menos 3 de los velámenes conectados por agarres o por los dos 2-way formaciones en un inter que claramente intentan armar la formación requerida por la secuencia sorteada será juzgada como una formación incorrecta y no como una omisión.

- (5) Cada formación e intermedio requeridos deben ser realizados de acuerdo con el dibujo de la secuencia sorteada. Donde no se requiera un intermedio entre formaciones, se deben soltar todos los agarres entre todos los velámenes al mismo tiempo. Imágenes en espejo son aceptadas para bloques completos y formaciones aleatorias. Las formaciones no necesariamente deben ser simétricas. Al final de una secuencia se deben soltar todos los agarres antes de volver a la secuencia sorteada.

### 5.3. Evento de Rotación de 4-WAY

- (1) La altura de salida será de 2.500 metros (~8,000 pies) SNT con un tiempo de trabajo de 90 segundos.
- (2) Puntaje: A los equipos se los puntuará desde la primera formación correcta o no. A los equipos se les otorgará un punto por la primera formación correcta y completa y por cada formación de *plane/stack* de 4-way correctamente completada dentro del tiempo de trabajo de acuerdo con los requerimientos de performance.

Si miembros de un equipo rotan desde arriba de la formación de *plane/stack* antes que el miembro de abajo haya tomado el agarre no se le otorgará el puntaje para esa formación. La siguiente formación (cuando se vuelven a armar) será puntuada con cero (0) puntos, excepto para la formación que sigue a la primera formación después de comenzado el tiempo de trabajo.

## CAPÍTULO 6 – TRABAJO DE LOS JUECES

### 6.1. Sistema de Juzgamiento

Los jueces pueden utilizar un sistema electrónico de calificación para grabar sus evaluaciones de las performances.

### 6.2. Inicio del Tiempo de Trabajo

Los Jueces iniciarán el Tiempo cuando el primer miembro del equipo (incluyendo el Cámara del equipo) deje la aeronave. Al final del tiempo de trabajo se aplicará la imagen detenida.

### 6.3. Pasadas del Video

- (1) Los jueces observarán la performance una vez a velocidad normal. Se podrá ver una vez más a velocidad normal o en cámara lenta al 70% si alguno de los jueces lo solicitara. Una tercera (3ª) observación a velocidad normal o a una velocidad reducida al 70%, de una/s parte/s del video sólo puede realizarse con la autorización del Juez del Evento.
- (2) Si después de que las revisiones están completas, y dentro de los 15 segundos de pronunciado el resultado, el Jefe de Jueces, el Juez del Evento o cualquier Juez del Panel consideran que hay un

puntaje absolutamente incorrecto, el Jefe de Jueces o el Juez del Evento dará la instrucción para que sólo esa(s) parte(s) del video en cuestión sean revisados. Si esta revisión resulta en que cuatro a uno de los jueces deciden que ha habido un absoluto error en el puntaje la/s parte/s en el salto en cuestión, el puntaje para ese salto será corregido según corresponda. Sólo se permite una revisión para cada salto.

#### 6.4. Tamaño del Panel

Cada performance debe ser evaluada por un panel de cinco jueces.

#### 6.5. Calificación

La mayoría de los Jueces deben concordar con la evaluación para:

- Acreditar una formación puntuable, o
- Asignar una omisión, o
- Determinar una situación de NV.

#### 6.6. Publicación

Se publicarán los puntajes de todos los jueces.

### **CAPÍTULO 7 – DETALLES DE LA COMPETENCIA**

#### 7.1. Denominación de las Competencias

- (1) El Campeonato Nacional deberá tener la siguiente denominación “... Campeonato Nacional de Paracaidismo en Formaciones de Velámenes”
- (2) Toda otra competencia deberá tener el nombre de “Torneo”
- (3) Los “Torneos”, pueden ser Nacionales, Regionales, etc....
- (4) La denominación de cualquier competencia fiscalizada por la FAP debe ser aprobada por el Colegio de Jueces.

#### 7.2. Objetivos del Campeonato Nacional

- (1) Determinar los Campeones del Campeonato Nacional de:
  - Equipo Campeón Nacional de Formaciones de Velámenes 2 – Way Secuencial
  - Equipo Campeón Nacional de Formaciones de Velámenes 4 – Way Secuencial
  - Equipo Campeón Nacional de Formaciones de Velámenes 4 – Way Rotaciones
- (2) Determinar las posiciones Nacionales de los equipos competidores,
- (3) Establecer récords Nacionales de Formaciones de Velámenes,
- (4) Promocionar y desarrollar la disciplina de Formaciones de Velámenes,
- (5) Intercambiar experiencia y fortalecer las relaciones amistosas entre los paracaidistas,
- (6) Permitir a los participantes compartir experiencia, conocimiento e información,
- (7) Mejorar los métodos de juzgamiento y sus prácticas.

#### 7.3. Programa de los Eventos

El Campeonato Nacional constará de los siguientes eventos:

- (1) Formación de Velámenes Secuencial 2-Way
- (2) Formación de Velámenes Secuencial 4-Way
- (3) Formación de Velámenes Rotaciones 4-Way

#### 7.4. Composición de las Delegaciones

- (1) Cada delegación representando a las Afiliadas estará compuesta por:
  - 1 Jefe de Equipo,
  - Dos equipos de 2-way compuestos por hasta cuatro (4) miembros, cualquiera de los cuales puede ser el camarógrafo del equipo.
  - Dos equipos Secuenciales de 4-way compuesto por hasta seis (6) miembros, cualquiera de los cuales puede ser el camarógrafo del equipo.
  - Dos equipos de Rotación de 4-way compuesto por hasta seis (6) miembros, cualquiera de los cuales puede ser el camarógrafo del equipo.
- (2) Los camarógrafos de cada equipo deben ser inscriptos como parte de la delegación. La evaluación para el proceso de la evidencia de video será la misma para todos los camarógrafos. Los cámaras pueden ser uno de los siguientes:
  - (a) uno de los miembros del equipo y cumplir con todos los requerimientos necesarios para estar en el equipo y puede ser elegido para recibir medallas o premios, o
  - (b) cualquier otra persona. Este Camarógrafo no puede recibir premios ni medallas. En este caso no puede haber más de tres (3) competidores en un equipo de 2-way, y no más de cinco (5) competidores en un equipo de 4-way. Este camarógrafo puede saltar sólo como camarógrafo y está sujeto a las mismas reglas que los otros competidores del equipo. El Camarógrafo puede ser reemplazado en cualquier momento durante la competencia, (con el consentimiento del Director del Evento) en cuyo caso el Camarógrafo reemplazante no puede recibir premios ni medallas.
- (3) A cada competidor y camarógrafo se le permitirá competir para un solo equipo en cada evento.
- (4) Cada Afiliada, puede enviar Jueces en Entrenamiento y Jueces que no hayan sido convocados de acuerdo con lo establecido en las Reglas, debiéndose hacer cargo de todas sus expensas.
- (5) Los resultados de las competencias fiscalizadas por la FAP recibirán puntaje para el Sistema Nacional de Clasificación en la disciplina.

#### 7.5. Cronograma de los Eventos

La competencia será organizada para la duración máxima de cinco (5) días de competencia. Se pueden hacer excepciones que serán indicadas en los Boletines Oficiales.

#### 7.6. Monto de las Protestas.

El Monto de la Protesta se establece en ARS 3 000 y será tratada de acuerdo con lo establecido en el ANEXO FAP al Código Deportivo FAI

#### 7.7. Campeones Nacionales

Para determinar los Campeones Nacionales ver Reglas de Competencia (Capítulo 5)

#### 7.8. El cronograma para la competencia deberá estar indicado en el Boletín N°1

#### 7.9. Cualquier cambio del programa de eventos publicado debe ser aprobado por Colegio de Jueces o durante el Campeonato por el Controlador FAP de acuerdo con el Jefe de Jueces.

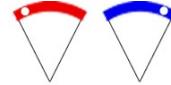
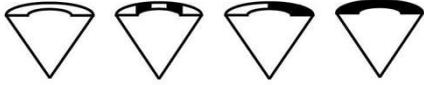
#### 7.10. Medallas y Diplomas

- (1) En los Campeonatos Nacionales, la FAP entregará medallas a los tres equipos que hayan obtenido las más altas posiciones cada uno de los Eventos disputados.
- (2) El CE FAP o el Organizador pueden establecer otros premios (Challenger, Trofeos, etc.), y sistema de adjudicación debe ser detallado en cualquiera de los Boletines.
- (3) Cualquier otra premiación deberá ser por cuenta del Organizador y estar aprobada por el CE FAP

## CAPÍTULO 8 - DIAGRAMAS

8.1. Las definiciones utilizadas en los diagramas de formaciones son las siguientes:

Identificación de velámenes:



- (1) Números de Bloques de secuencias: **1, 2, 3, 4...**
- (2) Letras de formaciones Aleatorias: **A, B, C, D...**
- (3) Requisitos de Intermedios: **INTER**

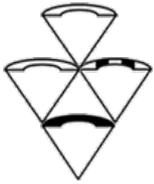
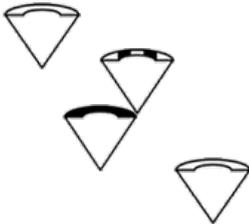
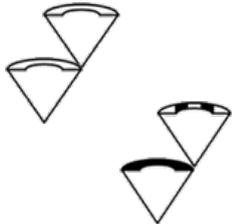
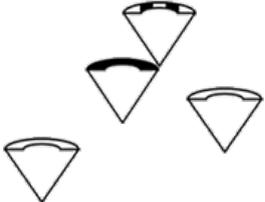
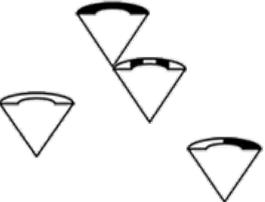
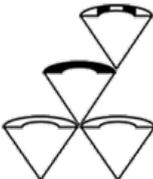
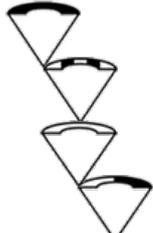
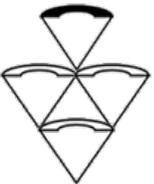
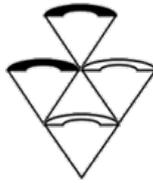
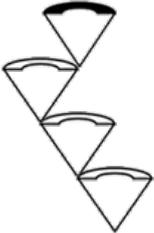
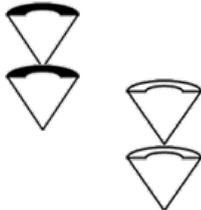
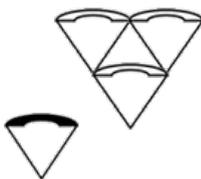
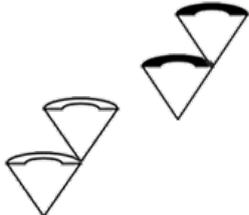
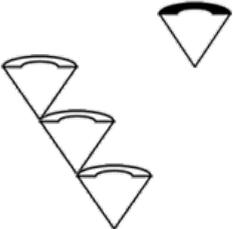
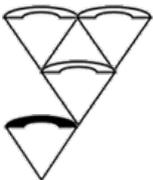
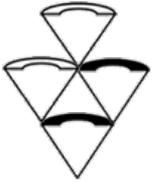
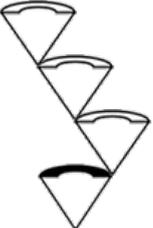
## ANEXOS

Anexo A: Bloques de Formaciones Secuenciales de 4-WAY

Anexo B: Formaciones Aleatorias Secuencial de 4-WAY

Anexo C: Formaciones Aleatorias de 2-WAY

**ANEXO A – BLOQUES DE FORMACIONES SECUENCIAL DE 4-WAY**

<p>1</p>  <p>SNAKE</p>	<p>2</p>  <p>DIAMOND</p>	<p>3</p>  <p>STAIR STEP</p>	<p>4</p>  <p>STEP STACK</p>
 <p>INTER</p>	 <p>INTER</p>	 <p>INTER</p>	 <p>INTER</p>
 <p>GATTON</p>	 <p>TWO STEP</p>	 <p>SNAKE</p>	 <p>TWO STEP</p>
<p>5</p>  <p>STACK</p>	<p>6</p>  <p>DIAMOND</p>	<p>7</p>  <p>DIAMOND</p>	<p>8</p>  <p>SAWASDEE</p>
 <p>INTER</p>	 <p>INTER</p>	 <p>INTER</p>	 <p>INTER</p>
 <p>STACK</p>	 <p>VICHY</p>	 <p>DIAMOND</p>	 <p>HOOK</p>

9



STEP STACK

10



STEP STACK

11



SNAKE

12



STAIRSTEP



INTER



INTER



INTER



INTER



SNACK



STAIRSTEP



STAIR STACK



DIAMOND

13



DIAMOND

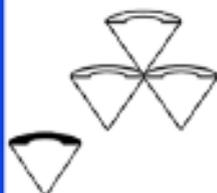
14



GATTON



INTER



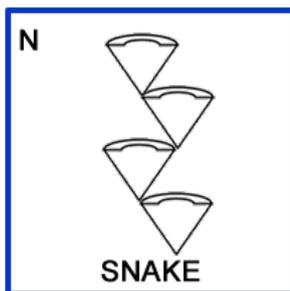
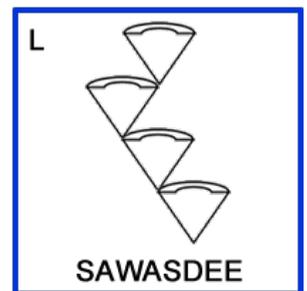
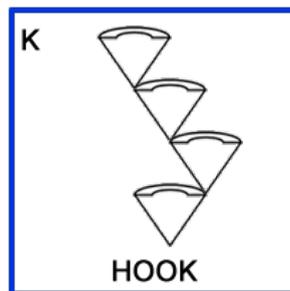
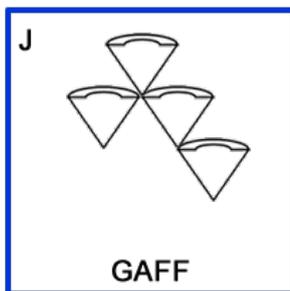
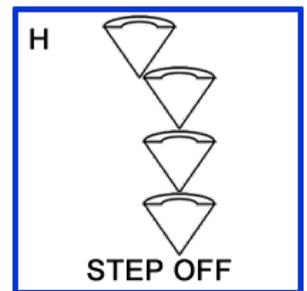
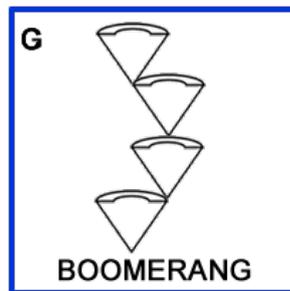
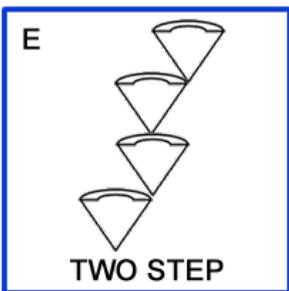
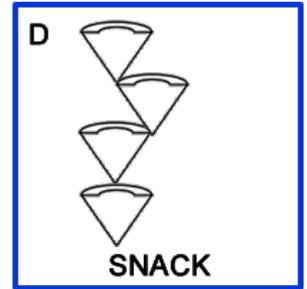
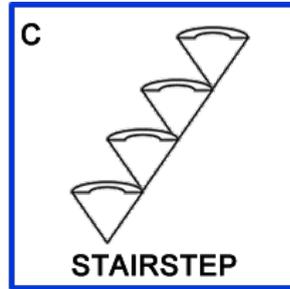
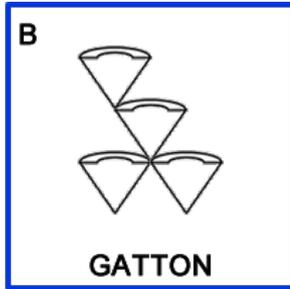
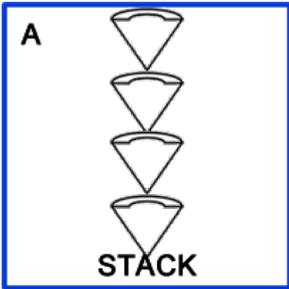
INTER



GATTON



DIAMOND



ANEXO C – FORMACIONES ALEATORIAS SECUENCIAL 2 WAY

