



Reglas de Competencia

Vuelo con Wingsuit



Edición 2024

Válidas a partir del 1º de marzo de 2024

Traducido por Mónica Barber, publicado por la Federación Argentina de Paracaidismo

REGLAS DE COMPETENCIA DE VUELO CON WINGSUIT

DERECHOS PARA EVENTOS DEPORTIVOS INTERNACIONALES FAI

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 EVENTOS DEPORTIVOS INTERNACIONALES FAI

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

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

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



Link para los Estatutos y Reglamentos Internos de la FAI

INDICE

- 1 AUTORIDAD FAI**
- 2 DEFINICION DE PALABRAS Y FRASES**
 - 2.1 Definiciones Generales
 - 2.2 Evento de Performance
 - 2.3 Evento Acrobático
- 3 EQUIPAMIENTO**
 - 3.1 Ubicación del Equipo de Posición
 - 3.2 Equipamiento
- 4 REGLAS GENERALES**
 - 4.1 Responsabilidades de los Oficiales del Evento
 - 4.2 Tiempo entre Eventos
- 5 EVENTO DE PERFORMANCE**
 - 5.1 Objetivo
 - 5.2 Tareas
 - 5.3 Programa
 - 5.4 Pasada Final y Orden de Salida
 - 5.5 Circuito de Vuelo
 - 5.6 Reglas Generales
 - 5.7 Equipamiento
 - 5.8 Determinación de los Ganadores
- 6 EVENTO DE ACROBACIA**
 - 6.1 Objetivo
 - 6.2 Programa
 - 6.3 Altura de Salida y Tiempo de Trabajo
 - 6.4 Reglas Generales
 - 6.5 Equipamiento
 - 6.6 Rutina Obligatoria
 - 6.7 Rutinas Libres
 - 6.8 Grabación de video Aire-Aire
 - 6.9 Resaltos
 - 6.10 Determinación de los ganadores
- 7 JUZGAMIENTO Y PUNTAJES**
 - 7.1 Evento de Performance
 - 7.2 Evento Acrobático
 - 7.3 Saltos de Entrenamiento
 - 7.4 Otras responsabilidades de Juzgamiento – Performance y Acrobacia
- 8 REGLAS ESPECIFICAS DE LA COMPETENCIA**
 - 8.1 Título de la competencia
 - 8.2 Objetivos de la Competencia
 - 8.3 Composición de las Delegaciones
 - 8.4 Composición del Equipo Nacional de Performance de Vuelo con Wingsuit
 - 8.5 Premios y Nominaciones
- 9 ANEXO A - SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT**
- 10 ANEXO B - CRITERIO DE JUZGAMIENTO PARA EL VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT**
- 11 ANEXO C - VUELO DE PERFORMANCE: CIRCUITO DEL VUELO, CARRIL DESIGNADO, PENALIDADES**
- 12 ANEXO D – GUIA PARA LA MEDICION DE UN WINGSUIT**

1 AUTORIDAD FAI

La competencia se llevará a cabo bajo la autoridad de la FAI, de acuerdo con las regulaciones del Código Deportivo FAI, Sección General, y la Sección 5, aprobado por el ISC y validada por la FAI, y estas reglas. Todos los participantes aceptan estas reglas y las regulaciones FAI al inscribirse en esta competencia.

2 DEFINICIÓN DE PALABRAS Y FRASES

2.1 DEFINICIONES GENERALES

Dispositivo de Registro de Posición (PLD): Es un aparato que se usa para registrar el tiempo real, posición tridimensional (3D) del atleta volando el wingsuit, que está montado sobre el cuerpo del atleta o en su equipo.

Probabilidad de error esférico (PEE): Es el radio de una esfera centrada en la posición medida que incluye la verdadera posición con 50% de seguridad.

Altura Geométrica: La altura, medida por el Sistema Satelital de Navegación Global, métodos ópticos o radar, sobre el nivel del suelo.

Redondeo: Cuando se deba redondear en estas reglas de competencia, los valores medios de X siempre se redondean hacia arriba. Por ejemplo: 23.5 se redondea a 24.

Director Técnico de Cómputos: Es nombrado por la Comisión de Vuelo con Wingsuit del ISC y aprobado por el organizador para esa posición. El Director Técnico de Cómputos es el responsable del planeamiento, configuración y mantenimiento del sistema de cómputos, antes y durante un Campeonato Mundial/Evento de Primera Categoría. El Director Técnico de Cómputos no puede ser un Oficial, JE o JJ en esa competencia.

Equipamiento: El equipamiento incluye, por lo menos, estos componentes. Wingsuit, Guantes, Casco, Arnés y Calzado.

2.2 EVENTO DE PERFORMANCE

Ventana de competencia: Es una ventana vertical de 1.000 m., comenzando a los 2.500 metros (8.202 pies) de altura geométrica y terminando a 1.500 metros (4921 pies) de Altura Geométrica, dentro de la cual se evaluará al competidor con Wingsuit. La primera vez que se cruza el límite vertical superior de la ventana se inicia el proceso de evaluación que termina cuando se cruza por primera vez el límite inferior de la ventana.

Ventana de Validación: La ventana de validación es la parte del salto que se utiliza para determinar la precisión de los datos del Aparato de Medición. La ventana de validación comienza a los 10 segundos después de la salida y termina a los 20 metros (66 ft) por debajo de la ventana de competencia.

Elevación de la Zona de Salto: El nivel del suelo para el sitio de la competencia será determinada por el DE y se comunicará en la reunión de competidores previa al evento.

Punto de Referencia en el Suelo: El punto de referencia en el suelo será determinado por el JJ con el consenso del DE. Las coordenadas (latitud y longitud) para cada punto de referencia será publicado en el Boletín 2. Antes del día oficial de llegada, los puntos de referencia serán mostrados utilizando un mapa detallado o una fotografía aérea que no tenga mas de 30 días de realizada.

Circuito de Vuelo Designado: Es la ruta en línea recta del suelo entre el punto del carril de vuelo designado que el competidor alcanza 10 segundos después de la salida dado por el Director del Evento al competidor antes del salto, utilizando un mapa detallado o una fotografía aérea del área. Tanto el mapa como la fotografía deben haber sido aprobadas por el Controlador FAI.

Carril designado: Es un carril que está centrado en el Circuito de Vuelo Designado con un ancho de 600 m.

Resultado: Es la performance medida sin cálculos de una tarea dada, como se define en 5.2.1, 5.2.2 y 5.2.3.

Puntaje: Es el porcentaje calculado basándose en el mejor resultado de una tarea designada como está determinado en 5.8.1, 5.8.2, 5.8.3 y 5.8.4.

2.3 EVENTO ACROBATICO

Altura de la Ventana: El límite superior de la Ventana de Altura es la altura en la cual la velocidad vertical del Miembro Designado del Equipo alcanza a los 8 m/s después de la salida como es determinado por los jueces que usan el Dispositivo de Registro de Posición, y el límite inferior de la Ventana de Altura como se determinara en 6.3.3 o, si fuera aplicable, 6.3.5.

Miembro del Equipo Designado: Es Miembro Designado del Equipo es el Miembro del Equipo que utiliza el Dispositivo de Registro de Posición. Este Miembro puede ser el Ejecutante A o el Ejecutante B.

Rutina Obligatoria: Es la rutina compuesta por secuencias obligatorias elegidas al azar por el Jefe de Jueces del ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DEL VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT.

Secuencia Obligatoria: Una secuencia obligatoria está compuesta por 2 o 4 maniobras como se describen en el ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DEL VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT.

Rutina libre: Es una rutina compuesta por maniobras elegidas en su totalidad por el Equipo.

Acciones Básicas de Rotación:

- 1) **Barrena (Barrel Roll)**
Una barrena es una rotación de 360° sobre el eje cabeza–dedo del pie, cuando este eje está alineado a la dirección del vuelo. La rotación de la barrena puede realizarse en cualquier dirección (del reloj o contrarreloj).
- 2) **Vuelta Atrás (Back Loop)**
Una vuelta atrás es una vuelta que se realiza sobre el eje izquierda–derecha del cuerpo, con el torso rotando hacia atrás.
- 3) **Vuelta Adelante (Front Loop)**
Una vuelta adelante es una vuelta que se realiza sobre el eje izquierda – derecha del cuerpo, con el torso rotando hacia adelante.

Agarres

- 1) El **agarre de mano** consiste en un contacto estacionado y controlado con el frente o el dorso de la mano. El contacto debe hacerse sobre o debajo de la muñeca.
- 2) El **agarre de pie** consiste en un contacto estacionado y controlado con el frente o el dorso de la mano sobre el pie, debajo del hueso del tobillo.

- 3) Un agarre sobre la superficie de cualquier wingsuit sin que se logre un contacto estacionado y controlado con el frente o el dorso de la mano en la parte del cuerpo definido más arriba en 1) y 2) está específicamente excluido de la definición de agarre.

Maniobra: Es un cambio en la posición del cuerpo o una rotación alrededor de uno o más de los tres (3) ejes del cuerpo o una posición estática.

Vuelo Normal: El ejecutante está en posición estable de panza-abajo.

NJ: No video – no hay una imagen de video para que se pueda juzgar.

Omisión

- 1) Una maniobra que falta de la secuencia sorteada, o
- 2) No hay un claro intento de realizar la maniobra elegida, o
- 3) Se ve un intento de agarre y otra maniobra o agarre es presentada y hay una ventaja para el equipo como resultado de la sustitución.

Rutina: Secuencias Obligatorias o maniobras realizadas durante el tiempo de trabajo

Equipo: Un equipo de Vuelo Acrobático con Wingsuit está compuesto por dos (2) Ejecutantes y un Camarógrafo, los tres son los Miembros del Equipo.

Tiempo de Trabajo: Es el periodo de tiempo durante el cual los Equipos pueden ser evaluados y puntuar de acuerdo con 7.2 y que está definido en 6.3.3 y 6.3.5. El Tiempo de Trabajo comienza en el instante que cualquier miembro se separa de la aeronave, como será determinado por la mayoría de los jueces.

3 EQUIPAMIENTO

Lo que sigue se aplica tanto para el Vuelo con Wingsuit de Performance y Acrobático.

3.1 UBICACIÓN DEL DISPOSITIVO DE REGISTRO DE POSICION

- 3.1.1 El Aparato de Registro de Posición debe registrar los datos en tiempo-real-tridimensional (3D) con una resolución de por lo menos 5HZ y una precisión de posición de menos de 10 metros.
- 3.1.2 El Aparato no debe requerir de ninguna acción por parte del competidor para que funcione y debe activar su funcionamiento en forma automática.
- 3.1.3 Una vez que el dispositivo se colocó al competidor, las configuraciones no deben poder ser alteradas por el competidor ni tampoco que los datos registrados puedan ser borrados sin que los Jueces puedan detectar esto fácilmente. El manipular el aparato dará como resultado un puntaje de cero para ese salto. Esta decisión no puede ser protestada.
- 3.1.4 Los datos registrados por el Dispositivo de Registro de Posición deben ser descargados y guardados lo antes posible después que el competidor haya entregado los aparatos y antes que el dispositivo sea usado nuevamente.

3.2 EQUIPAMIENTO

- 3.2.1 Todos los competidores deben usar un wingsuit para todos los saltos de competencia.

- 3.2.2 Todos los equipamientos serán inspeccionados por el Panel de Jueces. No se permite utilizar ningún “**agregado**”. Esto será determinado por el panel de jueces. No da lugar a protestas.
- 3.2.3 Los competidores no pueden utilizar sistemas de propulsión. Si se utiliza algún sistema de propulsión, el resultado será cero para ese salto.
- 3.2.4 Un competidor no podrá utilizar ningún aparato electrónico o cable a menos de 2.54 cm. del Dispositivo de Registro de Posición, medida que será controlada por los oficiales de juzgamiento. Sin embargo, una segunda unidad idéntica al Dispositivo de Registro de Posición, podrá ser usada sin que se deba tener en cuenta esta separación. Cualquier aparato electrónico que afecte el sistema del Dispositivo de Registro de Posición y si la proveniencia de la interferencia no es obvia y está por fuera del control razonable del competidor, el Juez de Evento otorgará un resalto, en cuyo caso el punto 5.6.3 no aplica.
- 3.2.5 Cada uno de los competidores deberá utilizar un aparato audible de advertencia de altura en cada salto. Si no se cumple con esto, el puntaje para este salto será de cero.
- 3.2.6 El Dispositivo de Registro de Posición será fijado en su ubicación por un Juez.
- 3.2.7 El Dispositivo de Registro de Posición, será encendido y apagado por un Juez o por el competidor si así lo indicara un Juez.
- 3.2.8 Inmediatamente después del aterrizaje, el competidor debe devolver a un Juez, el Dispositivo de Registro de Posición, utilizado en ese salto.
- 3.2.9 Si en la opinión del Panel de Jueces, el Dispositivo de Registro de Posición ha sido manipulado, si esto no fue causado por circunstancias ajenas al control del competidor, no se otorgará un resalto y el competidor recibirá un puntaje de cero para ese salto. Esta decisión no puede ser protestada.
- 3.2.10 Si el Dispositivo de Registro de Posición, no funcionó correctamente y, en la opinión del Panel de Jueces, la mal función no fue causada por una acción o interferencia del competidor, entonces al competidor se le dará la opción de hacer un resalto, en cuyo caso 5.6.3 no aplica, o recibirá un cero para ese salto.
- 3.2.11 En caso que el Dispositivo de Registro de Posición se pierda, el competidor recibirá un cero para ese salto. Esto no puede protestarse.

4 REGLAS GENERALES

4.1 RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES DEL EVENTO

- 4.1.1 El Director del Evento puede delegar las obligaciones administrativas y la autoridad a otras personas pero no puede delegar la responsabilidad de conducir el evento de acuerdo a todas las reglas de la competencia aplicables.

4.2 TIEMPO ENTRE LOS EVENTOS

- 4.2.1 Los eventos de Performance y Acrobáticos no se pueden hacer al mismo tiempo.
- 4.2.1.1 Los competidores deben ser liberados de un evento antes que sean puestos en espera para el otro evento.

4.2.1.2 El tiempo mínimo entre la liberación de un evento y la primera llamada para el otro evento será de 60 minutos.

5 EVENTO DE PERFORMANCE

5.1 OBJETIVO

5.1.1 El objetivo es el de volar con mismo Wingsuit en tres tareas diferentes a fin de mostrar una combinación de la mejor sustentación (tarea de tiempo), el mejor planeo (tarea de distancia) y la menor resistencia (tarea de velocidad).

5.1.2 Cada ronda del evento está, por lo tanto, compuesta de tres tareas.

5.1.3 Cada una de las tareas se realizan en vuelos separados.

5.2 TAREAS

5.2.1 Tarea de Tiempo: el competidor debe volar con la menor rango de caída posible a través de la ventana de competencia. El resultado de esta tarea será el tiempo de permanencia en la ventana de competencia, expresado en segundos.

5.2.2 Tarea de Distancia: En esta tarea el competidor debe volar lo más lejos posible a través de la ventana de competencia. El resultado para esta tarea será la distancia en línea recta volada sobre la tierra mientras esté dentro de la ventana de competencia, expresado en metros.

5.2.3 Tarea de Velocidad: aquí el competidor deberá volar lo más rápido posible en forma horizontal sobre la tierra a través de la ventana de competencia. El resultado para esta tarea será la distancia en línea recta volada sobre la tierra dentro de la ventana de competencia dividido por el tiempo que permaneció en la ventana de competencia, expresado en kilómetros por hora.

5.3 PROGRAMA

5.3.1 Una competencia consistirá en tres rondas, con tres tareas en cada ronda, por un total de nueve vuelos.

5.3.2 Una tarea es considerada válida cuando el Jefe de Jueces ha validado los resultados para esa tarea.

5.3.3 Una ronda se considera válida cuando incluye una tarea de Tiempo, Distancia y Velocidad.

5.3.4 Para que una competencia sea válida debe incluir, por lo menos, una tarea válida.

5.3.5 Altura Máxima de Salida: la altura máxima de salida para que un salto sea valido es de 3.353 m (11,000 pies) medido por el sistema de posición aprobado para la competencia. El competidor no puede dejar la aeronave a una altura mayor a la altura máxima de salida. Si el aparato mide una salida que es mas alta que la altura máxima de salida, el salto se considerará invalido y se o otorgará resalto.

- 5.3.6 Altura mínima de salida: la altura mínima de salida para un salto válido es de 3.200m (10.500pies) como lo mide el aparato de posición aprobado para la competencia. El competidor no debe salir del aeroplano a una altura menor a la altura mínima. Si el Aparato de medición registra una salida mas baja que la mínima altura de salida, el competidor puede elegir aceptar el puntaje para el salto. El competidor debe tomar una decisión inmediata e informar el JJ de su decisión, de otro modo, se le dará un resalto automáticamente.
- 5.3.7 Por razones meteorológicas y/o razones de Control de Tráfico Aéreo únicamente, y con el consentimiento del JJ, el DE puede bajar la altura de salida a no menos de 3.048 metros (10.000 pies) y continuar con la competencia. La Ventana de Competencia se mantiene sin cambios; por ejemplo, se mantiene entre los 2.500-1.500 metros. Hay que tener en cuenta que si se baja la altura debe aplicarse para la misma tarea para todos los competidores.
- 5.3.8 El orden de las tareas será determinado por un sorteo conducido por el JJ durante la reunión de competidores. Este orden puede ser cambiado por el DE por razones meteorológicas o razones de control de tráfico aéreo.

5.4 PASADA FINAL Y ORDEN DE SALTO

- 5.4.1 La final debe realizarse perpendicular a la línea de viento de frente del área designada para el aterrizaje, establecida por el Director del Evento.
- 5.4.2 El orden inicial de los saltos de la primera tarea se hará en orden inverso a las posiciones de la más reciente competencia de un EPC, los competidores que no hayan participado del más reciente Evento de Primera Categoría saltarán al principio de la tarea con un orden determinado por un sorteo realizado por el Director del Evento.
- 5.4.3 El orden inverso de posiciones será recalculado cuando se haya completado la primera ronda y puede ser recalculado nuevamente a discreción del Director del Evento. Este orden determinará el orden de salida para las tareas subsiguientes.
- 5.4.4 Un Director de Vuelo debe ser ubicado dentro de un avión cuya capacidad sea mayor a ocho plazas para asistir a los competidores en la identificación de los puntos de referencia y marcas del suelo. Bajo ninguna circunstancia el Director de Vuelo puede indicar a un competidor que salte. Esta decisión es responsabilidad exclusiva del competidor.
- 5.4.5 La cantidad de competidores que saltan en una sola pasada de la aeronave y el espacio entre esas salidas serán determinadas por el DE. El espaciado horizontal no debe ser menor a 600 metros. Esto se informará a los competidores como un tiempo, en segundos, entre las salidas. Inmediatamente después de la salida, cada competidor girará directamente hacia su carril de vuelo designado.
- 5.4.6 Procedimiento de Salida: No hay limitaciones para las salidas otras que las impuestas por el Jefe de Pilotos por razones de seguridad. Si un competidor salta de manera insegura, esto será avisado al Panel de Seguridad (Sección 5, 4.8).

5.5 CIRCUITO DE VUELO

- 5.5.1 El primer punto de salida de un aeronave será determinado por el Director del Evento. El piloto de la aeronave dará una señal a los competidores de cuando puedan saltar. La señal para saltar debe ser

dada por lo menos 600 metros antes del primer Carril Designado. Todos los competidores serán informados de las señales específicas de salida en la reunión de competidores antes del inicio del evento.

5.5.2 Un competidor no debe salir de su Carril Designado. La violación de esa regla, durante el período de tiempo que va desde los 10.0 segundos después de salir y de su salida de la ventana de competencia, como sea determinado por el panel de jueces, afectará el resultado, como se determina en 5.2, como sigue:

5.5.2.1 Si sale a menos de 150 metros fuera del Carril Designado, habrá una reducción del 10%;

5.5.2.2 Si sale entre 150-300 metros fuera del Carril Designado, habrá una reducción del 20%;

5.5.2.3 Si, durante el período de 10.0 segundos después de la salida a la apertura del paracaídas, el competidor está a más de 300 metros por fuera del Carril Designado habrá una reducción del 50% para la primera vez de esta infracción o un resultado de cero por esta infracción en un salto subsiguiente. La distancia referida será medida en ángulos rectos al límite del Carril Designado.

5.5.3 En ningún momento desde la salida hasta la apertura del paracaídas un competidor(es) puede estar dentro de los 250 metros de otro competidor(es). La violación a esta regla, como es determinado por el panel de jueces, dará como resultado un cero para ese salto. Esta decisión no da pie para una protesta.

5.5.4 Cualquier violación de 5.5.2 o 5.5.3 que resulte en peligro para otros competidores será considerado como un peligro serio y se avisará al Panel de Seguridad (Sección 5, 4.8).

5.6 REGLAS GENERALES

5.6.1 La altura de apertura para cada competidor será predeterminada por el DE y el JJ y no debe exceder el límite inferior de la ventana de competencia (1.500m/4.921 pies sobre el nivel del suelo).

5.6.2 Cualquier violación de 5.6.1 que resulte en poner en peligro a otros competidores será considerado como un serio peligro y se avisará al Panel de Seguridad (Sección 5, 4.8).

5.6.3 Todos los saltos de cada una de las tareas de una ronda deben hacerse de la misma tanda o de las tandas back-to-back para que los competidores salten con vientos similares.

5.6.4 Dentro de la ventana de validación todos los aparatos de posición deben dar información que satisfaga el criterio de precisión. Cada muestra de datos debe tener un valor de Error Esférico Probable de menos de 10 metros. Si los requerimientos de precisión de los datos del aparato no se cumplen se otorgará un resalto.

5.7 EQUIPAMIENTO

5.7.1 Los competidores no pueden llevar peso adicional o desmontable en sus cuerpo o equipo. Serán pesados por el JJ o una persona nombrada por el JJ para esta tarea, al inicio de la competencia; se hará usando su equipo de salto normal para establecer un peso base. El JJ o la persona nombrada por el para esta tarea, debe conducir chequeos aleatorios subsecuentes, el peso no puede fluctuar del peso base en +- 2 kg. previo a que se necesite una inspección. Si se detecta una adición o quita de peso, el puntaje para ese salto será de cero puntos. Esta decisión no puede ser protestada.

- 5.7.2 El mismo traje de wingsuit, como fuera inspeccionado y aprobado por los jueces, debe ser usado a lo largo de toda la competencia. En circunstancias excepcionales, se puede cambiar de traje con el consentimiento del JJ; ejemplo, si el traje original se daña y no puede ser reparado para volar.

La primera vez que se encuentra a un competidor utilizando un equipamiento que ha sido modificado, recibirá un cero para ese salto. Si sucede una segunda vez, dará como resultado la descalificación del competidor para participar en la competencia, incluyendo la quita de cualquier resultado ya obtenido durante la competencia. El competidor será marcado como “descalificado” y será ubicado en el ranking después que todos los otros competidores.

Si cualquier miembro del equipo nacional es descalificado, se descalificará a todo el equipo

- 5.7.3 Los trajes de wingsuit serán inspeccionados y marcados por un Juez. Sólo los trajes marcados pueden ser usados en la competencia. El uso de un traje sin marcar implicaría que el puntaje para ese salto sea cero.
- 5.7.4 Cada competidor usará un Dispositivo de Registro de Posición entregado al Juez por el Organizador. El dispositivo será colocado sobre el equipamiento del competidor cuya antena tiene que tener vista libre al cielo, ubicado y posicionado a satisfacción del Juez. Esta decisión no puede ser protestada.

5.8 DETERMINACION DE LOS GANADORES

- 5.8.1 Las penalidades que surgen de 5.5.2 y 5.5.3 se aplicaran al resultado, como se midió en 5.2 para cada tarea en cada ronda. El resultado penalizado será redondeado a un decimal para las tareas de tiempo y velocidad y números redondos para la tarea de distancia.
- 5.8.2 Cada tarea en cada ronda se puntuará basándose en el mejor resultado de la tarea de performance en esa ronda, como se determina en 5.8.1. El mejor resultado se puntuará como 100%. Los otros resultados se puntuarán como un porcentaje del mejor resultado. El resultado final será redondeado con un decimal solo para la pizarra, el puntaje sin redondear se utilizará para otros cálculos más adelante.
- 5.8.3 El puntaje calculado en 5.8.2 para todas las rondas de cada tarea por separado, será promediado para cada competidor para entregar un puntaje medio para la tarea. El puntaje medio será redondeado a un decimal para la pizarra solamente, el puntaje sin redondear será utilizado para otros cálculos más adelante.
- 5.8.4 Los tres puntajes intermedios, determinados como en 5.8.3, para cada una de las tareas de cada competidor serán sumados y redondeados a un decimal para dar el puntaje total para el competidor.
- 5.8.5 El puntaje total redondeado será utilizado para la pizarra y para determinar el ranking.
- 5.8.6 En el caso de un empate en los primeros tres puestos, se utilizarán las siguientes reglas de desempate:
- 5.8.6.1 Se hará un salto de desempate. La tarea se elegirá por sorteo realizado por el Jefe de Jueces.
- 5.8.6.2 Si no se puede quebrar el empate con el salto de desempate, los competidores involucrados serán posicionados en el mismo lugar.
- 5.8.6.3 A resto de los otros empates se los ubicará en la misma posición.

- 5.8.7 Campeón de Tarea Individual: En cada tarea válida, Tiempo, Distancia o Velocidad, el Campeón individual de una tarea es el competidor con el puntaje más alto en la suma de los puntajes de todas las tareas válidas en esa tarea en particular.
- 5.8.8 Campeón General: El competidor con el puntaje más alto de la suma de los puntajes de todas las tareas válidas. Si hay menos de una ronda válida, no habrá un Campeón General.
- 5.8.9 Campeón Combinado de Equipo Nacional: El equipo que acumule la mayor cantidad de puntos sumados utilizando cada puntaje total de cada miembro del equipo. Si hubiera menos de una ronda válida, no habrá Campeón Combinado de Equipo Nacional.

6 EVENTO ACROBATICO

6.1 OBJETIVO

- 6.1.1 El objetivo del equipo es de realizar una secuencia de maniobras.
- 6.1.2 No hay distinción de género.
- 6.1.3 Los detalles para las grabaciones y transmisiones se encuentran en la Sec 5, 5.2.6.

6.2 PROGRAMA

- 6.2.1 La competencia constará de siete rondas. El número mínimo de rondas para que la competencia sea válida es de una (1) ronda.
- 6.2.2 Las siete (7) rondas constan de:
- 6.2.2.1 Cuatro (4) rondas de Rutinas Obligatorias
- 6.2.2.2 Tres (3) rondas de Rutinas Libres
- 6.2.3 El orden de las rutinas será: L-O-O-L-O-O-L (O = Obligatoria; L = Libre).

6.3 ALTURA DE SALIDA Y TIEMPO DE TRABAJO

- 6.3.1 A menos que esté especificado en esta sección, la altura máxima de salida es a 3.658m/12.000 pies de Altitud Geométrica. La altura máxima de salida (al inicio de la pasada final) es de 3.810m/12,500pies de Altitud Geométrica.
- 6.3.1.1 Si el aparato de posición registra una altura de salida más baja que la altura de salida mínima, el equipo puede elegir aceptar del puntaje para el salto. El equipo debe tomar una decisión inmediata e informar al JJ de su decisión, de otro modo se otorgara un resalto.
- 6.3.1.2 Para la ronda libre, si el aparato de posición registra una altura mayor a la altura máxima de salida, el equipo puede elegir aceptar el puntaje para ese salto, de otro modo se ofrecerá un resalto automáticamente.
- 6.3.1.3 Para la ronda obligatoria, si se excede la altura máxima de salida, no se otorgará resalto.

- 6.3.2 Tiempo de trabajo es el tiempo transcurrido, medido en segundos redondeado al décimo más cercano (0.1) de un segundo, dentro de la Ventana de Altura, desde el primer cruce del límite superior del Miembro Designado del Equipo al primer cruce del límite inferior del Miembro Designado del Equipo.
- 6.3.3 A menos que este especificado en esta sección, el límite inferior de la Ventana de Altura será de 7.500 pies en vertical por debajo del límite superior.
- 6.3.4 Por razones meteorológicas y/o de Control de Espacio Aéreo únicamente y con el consentimiento del JJ, el DE puede bajar la altura de salida a 3.048m /10.000 pies y continuar la competencia. Sin embargo, si se baja la altura, ésta debe aplicarse en una ronda completa para todos los equipos.
- 6.3.5 Si la altura de salida se baja a 3.505m/11.500 pies SNS o menos, el límite inferior de la Ventana de Altura será de 5.000 pies en vertical por debajo del límite superior.

6.4 REGLAS GENERALES

- 6.4.1 La altura de apertura para cada equipo será predeterminada por el Director del Evento para maximizar la separación entre los equipos y no debe exceder los 5.000 pies SNS.
- 6.4.2 Los competidores pueden cambiar su rol dentro del equipo en cada salto; sin embargo, sólo pueden mantener un rol (Competidor A, Competidor B, Cámara) durante un mismo salto.
- 6.4.3 El Ejecutante (definido como Ejecutante A, Ejecutante B) que ejecuta la primer maniobra en cada una de las rutinas obligatorias se llamará Ejecutante A; esto establece el rol del/los ejecutante/s en las secuencias (descritas en el ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS PARA VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT) para el resto de la rutina.
- 6.4.4 El orden inicial de los saltos de la primera ronda se hará en orden inverso a las posiciones de la más reciente competencia de un Evento de Primera Categoría. Los equipos que no hayan participado del más reciente Evento de Primera Categoría saltarán al principio de la ronda con un orden determinado por un sorteo realizado por el Director del Evento.
- 6.4.5 Representación:
- 6.4.5.1 Un equipo puede representar a un (1) sólo NAC.
- 6.4.5.2 Cada participante puede ser miembro de un solo equipo.

6.5 EQUIPAMIENTO

- 6.5.1 Cada Miembro Designado del Equipo usará un Dispositivo de Registro de Posición entregado por el Organizador al Juez. El dispositivo será colocado sobre el equipamiento del competidor cuya antena tiene que tener vista libre al cielo, ubicado y posicionado a satisfacción del Juez. Esta decisión no puede ser protestada.

6.6 RUTINA OBLIGATORIA

- 6.6.1 Las Rutinas Obligatorias consisten en tres (3) Secuencias Obligatorias como se describen en el ANEXO B – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DEL VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT.

- 6.6.2 Las Secuencias Obligatorias pueden ser repetidas hasta que finalice el tiempo de trabajo.
- 6.6.3 Las Secuencias Obligatorias que se utilizarán en cada salto se determinan por sorteo.
- 6.6.4 El sorteo de todas las rondas de secuencias obligatorias se realizarán en público y supervisado por el Jefe de Jueces. A los equipos se les dará el resultado del sorteo con un mínimo de 2 horas antes que comience la competencia.
- 6.6.5 Las secuencias que están en el ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT serán colocadas individualmente en un contenedor. Se sacarán de a una del contenedor (no se vuelven a colocar) y formarán las secuencias que se deban realizar en cada ronda. Una secuencia, una vez sorteada, se colocará aparte y no puede ser usada nuevamente. Sin embargo, si todas las secuencias fueron utilizadas y el sorteo no está completo, el proceso se reiniciara nuevamente desde el principio hasta que el sorteo se complete.
- 6.6.6 El orden de las secuencias obligatorias está determinada por el orden in el que fueron sorteadas.
- 6.6.7 Después que fue finalizado el sorteo como se indica en 6.6.5, el JJ determinará si para el salto de desempate se utilizará una Ronda Libre o una Ronda Obligatoria utilizando el siguiente procedimiento:
 - 6.6.7.1 Un indicador de Ronda Libre y uno de Ronda Obligatoria serán colocados en un contenedor. Uno de los indicadores será sacado del contenedor para determinar el tipo de ronda de desempate.
 - 6.6.7.2 Si la ronda de desempate como determinada en 6.6.7.1 es una Ronda Obligatoria, las Secuencias serán sorteadas en concordancia a 6.6.5 y 6.6.6.

6.7 RUTINAS LIBRES

- 6.7.1 El contenido de la/s Rutina/s Libre/s es elegida en su totalidad por el Equipo y puede o no incluir agarres.
- 6.7.2 El equipo puede ejecutar la misma Rutina Libre en cada Ronda Libre.

6.8 GRABACION DE VIDEO AIRE-AIRE

- 6.8.1 Específicamente para estas reglas, "equipo de video aire-aire" consistirá en el sistema completo usado para grabar la evidencia de la performance del equipo que incluyen la/s cámara/s, sistema que grabará el video, cables y batería. El equipo de video aire-aire debe poder entregar una señal digital de Alta Definición (HD 1080i/1080p) a través de una conexión compatible aprobada por el Controlador de Video.
- 6.8.2 El Cámara es responsable de asegurarse de la compatibilidad de su equipo de video aire-aire con el sistema de Cómputos.
- 6.8.3 La cámara debe estar sujeta al casco por un montaje estático. La cámara no puede hacer movimientos de rolado, caer hacia adelante o hacia abajo, ajustes de zoom mecánicos o digitales, o cualquier efecto digital (excluyendo tomas fijas u otro medio de estabilización de imagen) pueden ser usados durante los saltos de competencia. Si alguno de estos requerimientos no se cumplen, se recibirá un puntaje de cero (0).

- 6.8.4 Un controlador de Video será nombrado por el JJ antes del inicio de la Reunión de Jueces. El Controlador de Video puede inspeccionar los equipos de video aire-aire para verificar que éstos cumplan con los requisitos de performance. Las inspecciones pueden ser realizadas en cualquier momento durante la competencia mientras que no interfieran con la performance de los equipos, como lo determinó el JE. Si alguno de los equipos de video aire-aire no cumplieran con los requerimientos de performance, como fuera determinado por el Controlador de Video, éste equipo puede ser considerado no apto para la competencia.
- 6.8.5 Panel de Revisión de Videos: El Panel de Revisión de Videos será establecido con anterioridad al inicio de los saltos oficiales de entrenamiento; estará formado por el Jefe de Jueces, el Presidente del Jurado y el Controlador FAP. El Panel puede solicitar la ayuda del Supervisor de Video. Las decisiones tomadas por el Panel de Revisión de Video son finales y no están sujetas a protestas o revisiones del Jurado.
- 6.8.6 El Organizador proveerá a los Equipos con un modo de identificación que muestre el número del equipo y de la ronda, para que esto pueda ser grabado por el Cámara justo antes de la salida.
- 6.8.7 La grabación del video debe continuar sin interrupción desde el momento de la identificación del equipo/ronda, la salida y a lo largo del salto. No cumplir con este requisito resultará en un puntaje de cero (0).
- 6.8.8 El Cámara entregará al Juez, después de cada salto, la evidencia de video necesaria para que se pueda juzgar el salto y para mostrar la performance del Equipo a terceras partes pertinentes. El Cámara tiene la obligación de mostrar la salida de los Ejecutantes para que el inicio del tiempo de trabajo se pueda determinar claramente. Si, en la opinión del Panel de Jueces, el inicio del tiempo de trabajo no puede ser identificado claramente en el video, se deducirá un 10% del total de puntaje del equipo en ese salto como se determina en 7.2.8.2 y 7.2.8.3.
- 6.8.9 Lo más rápido posible, después de cada salto, el Cámara debe entregar el equipo de grabación aire-aire en el lugar designado para que sea copiado. La evidencia de video debe estar disponible para revisión o copiado hasta que todos los puntajes hayan sido publicados como oficiales.

6.9 RESALTOS

- 6.9.1 En el caso en que la evidencia de video sea considerada insuficiente para el juzgamiento (NJ – ver 7.2.6.7) por la mayoría del Panel de juzgamiento, el equipo de video aire-aire será entregado directamente al Panel de Revisión de Video para juzgamiento y una determinación según el siguiente modo:
- 6.9.2 Si el Panel de Juzgamiento determina que el equipo ha violado intencionalmente las reglas, no se otorgará un resalto y el puntaje para ese Equipo para ese salto será cero (0).
- 6.9.3 En el caso que el Panel de Juzgamiento decida que la insuficiencia del video se debe a un factor que pudo haber sido controlado por el Equipo, no se otorgará un resalto y el Equipo recibirá calificación de acuerdo a lo que se pueda observar en la evidencia.
- 6.9.4 Si el Panel de Juzgamiento determina que la insuficiencia en el video de evidencia se debió a condiciones meteorológicas u otro tipo de interferencia fuera el control del Equipo, se otorgará un resalto.
- 6.9.5 El contacto u otro tipo de interferencia entre un/los Competidor/es y/o el Cámara del mismo equipo no es motivo para otorgar un resalto.

- 6.9.6 Los problemas con el equipo un competidor (excluyendo el equipo de video aire-aire) no son causales para un resalto.
- 6.9.7 Condiciones climáticas adversas durante un salto no son motivo de protesta. Sin embargo, en circunstancias que no están cubiertas en 6.9.1, se puede otorgar un resalto, a discreción del Jefe de Jueces, por condiciones climáticas adversas.

6.10 DETERMINACION DE LOS GANADORES

- 6.10.1 Los ganadores (1º, 2º y 3º) son los equipos con los tres puntajes totales más altos para todas las rondas completas.
- 6.10.2 En el caso de un empate en los primeros tres puestos, se realizará un salto de desempate como está determinado en 5.6.7.
- 6.10.3 Si no se puede quebrar el empate con el salto, se aplicará el siguiente procedimiento hasta que se determinen las posiciones:
- 6.10.3.1 El mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier ronda libre completa.
- 6.10.3.2 El mejor puntaje, luego el segundo mejor puntaje de cualquier ronda obligatoria completa.
- 6.10.4 Al resto de los otros empates del ranking se les dará la misma posición.

7 JUZGAMIENTO Y PUNTUACIÓN

7.1 EVENTO DE PERFORMANCE

- 7.1.1 Cada salto será incorporado al sistema oficial de cómputos por un Juez. Este Juez debe ser un Juez FAI de Vuelo con Wingsuit.
- 7.1.1.1 El Director Técnico de Cómputos puede ayudar con la incorporación de los datos de la performance.
- 7.1.2 Cada salto deberá ser supervisado por lo menos por dos Jueces. Todos los jueces deben ser Jueces FAI de Vuelo con Wingsuit.
- 7.1.3 Los Jueces en Entrenamiento para el Vuelo con Wingsuit, siempre que estén bajo la directa supervisión del Jefe de Jueces en Entrenamiento o su designado, habiendo asistido a la Conferencia de Jueces, pueden ser incorporados adicionalmente al Panel Oficial de Jueces.
- 7.1.4 Puntajes (como se define en 5.8.2) y cualquier dato asociado de performance, no serán publicados hasta que la tarea que debe incluir estos datos se haya completado.

7.2 EVENTO ACROBATICO

- 7.2.1 Una vez que cualquier miembro del equipo deja la aeronave, el salto será juzgado y calificado.

- 7.2.2 La evaluación de cada secuencia se hará a lo largo de todo el tiempo de trabajo pero puede suspenderse antes del final del tiempo de trabajo si el equipo abandona los requisitos de performance para la rutina requerida. Los equipos pueden seguir puntuando si continúan las secuencias en el orden requerido.
- 7.2.3 Procedimientos de juzgamiento:
- 7.2.3.1 Los saltos serán juzgados utilizando la evidencia de video entregada por el Cámara.
- 7.2.3.2 Un panel compuesto por cinco (5) Jueces debe evaluar la rutina de cada equipo. De ser posible, una ronda completa debe ser juzgada por el mismo Panel.
- 7.2.3.3 Los jueces podrán ver el salto tres (3) veces como máximo. Se puede ver el video una cuarta vez si el Juez del Evento lo permite.
- 7.2.4 Todas las vistas deberán ser pasadas a velocidad normal.
- 7.2.5 Los Jueces utilizarán el sistema electrónico de cómputos para grabar la calificación de la performance. Al terminar el tiempo de trabajo, se inmovilizará la pantalla para cada una de las pasadas con el tiempo de trabajo tomado en la primera pasada solamente. Los Jueces pueden cambiar el puntaje después que el salto fue juzgado. Los cambios a las calificaciones pueden hacerse solamente antes que el Jefe de Jueces firme la planilla de cómputos.
- 7.2.6 Juzgando Rondas Obligatorias:
- 7.2.6.1 La Rutina se juzgará teniendo en consideración dos (2) aspectos: Estilo y cantidad de agarres.
- 7.2.6.2 Los Jueces darán, a cada uno de los dos criterios mencionados más arriba, puntajes basándose en las guías del ANEXO B – CRITERIO DE JUZGAMIENTO DE VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT.
- 7.2.6.3 Por cada maniobra omitida del orden requerido, como determine la mayoría de los jueces, se deducirán 1.5 puntos de los puntos de estilo que fueran dados por cada juez.
- 7.2.6.4 Cuando se omite una maniobra, el agarre asociado a esta maniobra también será considerado como omitido y puntuado de acuerdo con 7.2.6.6.
- 7.2.6.5 Los Jueces, por mayoría, otorgarán un punto por cada agarre correctamente realizado en la secuencia dentro del tiempo de trabajo de cada ronda. El puntaje para los agarres debe estar en números enteros solamente.
- 7.2.6.6 Por cada agarre omitido se reducirá un (1) punto del total determinado en 7.2.6.5.
- 7.2.6.7 La mayoría de los Jueces deben estar de acuerdo para que se determine una situación de NJ.

7.2.6.8 Si, después que las vistas se completaron y, dentro de los quince segundos en que se da a conocer el resultado, el JJ, JE o cualquier Juez del panel considera que hay un puntaje absolutamente incorrecto en un agarre, el JJ o el JE pueden hacer una revisión de la(s) parte(s) en cuestión. Si la revisión de la(s) parte(s) de la performance en cuestión da una decisión de los jueces cuatro a uno, el puntaje de ese agarre se corregirá en concordancia. Sólo se permite una revisión por cada salto.

7.2.6.9 El puntaje mínimo para cualquier criterio es cero.

7.2.7 Puntuando Rutinas Libres

7.2.7.1 La Rutina será evaluada utilizando tres (3) aspectos: estilo, plan de vuelo y el trabajo del cámara.

7.2.7.2 Los Jueces puntuarán cada uno de los tres aspectos basándose en la guía del ANEXO B – Criterio de Juzgamiento para el Vuelo Acrobático con Wingsuit.

7.2.8 Cálculo del Puntaje:

7.2.8.1 El puntaje de un equipo para una ronda en cada uno de los criterios en 7.2.6 y 7.2.7, sin los agarres, se calcula descartando el puntaje más alto y el más bajo y haciendo el promedio de los tres puntajes que quedaron, redondeados con un decimal.

7.2.8.2 Para las rondas libres, el puntaje para el equipo en estilo, plan de vuelo y trabajo del cámara serán calculados según 7.2.8.1 entre 0% y 100% para cada criterio de todos los equipos para esa ronda, teniendo en cuenta el que el puntaje más alto es 100% (100) y no puntaje es 0% (0). El puntaje total para una ronda será calculado sumando los tres porcentajes para esa ronda.

7.2.8.3 Para las rondas obligatorias, el puntaje de estilo para el equipo se calcula según 7.2.8.1, y para los agarres se calculan según 7.2.6.5 y 7.2.6.6 y estarán entre 0% y 150% para cada criterio, para todos los equipos para esa ronda, donde el puntaje más alto es 150% (150) y cero siendo 0% (0). Entonces, el puntaje total para un equipo en una ronda se calcula sumando los dos porcentajes para esa ronda.

7.2.8.4 El puntaje final para el equipo para el evento, es la suma de los puntajes totales de todas las rondas completadas como se calculan en 7.2.8.2 y 7.2.8.3.

7.2.9 Los puntajes de cada uno de los jueces serán publicados.

7.3 SALTOS DE ENTRENAMIENTO

7.3.1 Se reservará un día antes del inicio de la competencia para cada equipo de Acrobacia y cada competidor de la Ejecución para que tengan la oportunidad de hacer dos (2) saltos de entrenamiento que serán calificados por los jueces. La aeronave y los sistemas de juzgamiento y puntuación que serán usados en la competencia serán los mismos para estos saltos de entrenamiento. Si no se hicieran saltos de entrenamiento por meteorología, los equipos pueden entregar (2) videos de sus saltos de entrenamiento previos para que sean juzgados.

7.3.2 Si un equipo o competidor elige hacer menos de los dos saltos de entrenamiento permitidos, o si no fuera posible hacer los saltos de entrenamiento programados por razones meteorológicas o de otras circunstancias, no se podrán hacer protestas.

7.4 OTRAS RESPONSABILIDADES DE JUZGAMIENTO – PERFORMANCE Y ACROBÁTICO

7.4.1 Por pedido del JJ, uno o más individuos, supervisados por el JJ (o jueces en entrenamiento supervisados por el Jefe de Jueces en Entrenamiento) deben ser provistos por el organizador para ayudar a los jueces con el equipamiento, dispositivo y manejo de datos.

7.4.2 Uno o más individuos calificados, supervisados por el Director del Evento, deben observar a los competidores durante su descenso y apertura. Este observador debe registrar cualquier condición o incidente que pudiera constituir bases para un resalto y/o descalificación por razones de seguridad.

7.4.3 El JJ y/o el DE pueden interrumpir el evento si ellos determinan que las condiciones meteorológicas no son seguras para continuar con el evento. Esta decisión no puede protestarse.

8 REGLAS ESPECIFICAS DE LA COMPETENCIA

8.1 TITULO DE LA COMPETENCIA

_____ Campeonato Mundial FAI de Vuelo _____ con Wingsuit, (lugar), (año)” o,
_____ Copa Mundial FAI de Vuelo _____ con Wingsuit, (lugar), (año)” o,
_____ Campeonato Mundial de Vuelo con Wingsuit, (lugar), (año)” o,
_____ Campeonato (continente) FAI de Vuelo con Wingsuit, (lugar), (año)” o,
_____ Copa (continente) FAI de Vuelo con Wingsuit, (lugar), (año)”.

8.2 OBJETIVOS DE LA COMPETENCIA

8.2.1 La máxima duración de cualquier Evento de Primera Categoría de Vuelo con Wingsuit no puede exceder los 6 días de competencia.

8.2.2 Determinar los Campeones (1º, 2º, 3º) del Vuelo de Performance con Wingsuit.

8.2.3 Determinar los Campeones (1º, 2º, 3º) del Vuelo Acrobático con Wingsuit.

8.2.4 Promover y desarrollar entrenamiento y competencias de Vuelo con Wingsuit.

8.2.5 Establecer nuevos récords Mundiales y Continentales de Vuelo de Performance con Wingsuit de competencia.

8.2.6 Presentar imágenes visualmente atractivas de los saltos de competencia y presentar a tiempo los puntajes a los competidores, espectadores y prensa.

- 8.2.7 Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones amistosas entre los deportistas que vuelan Wingsuit, los jueces y apoyar al personal de todos las naciones.
- 8.2.8 Permitir a los participantes compartir e intercambiar experiencias conocimiento e información.
- 8.2.9 Mejorar los métodos y prácticas de juzgamiento.

8.3 COMPOSICION DE LAS DELEGACIONES

8.3.1 Cada delegación puede estar compuesta por:

8.3.1.1 Un Jefe de Delegación.

8.3.1.2 Un Jefe de Equipo/Entrenador.

8.3.1.3 Un intérprete.

8.3.1.4 Un máximo de ocho (8) competidores de performance para Campeonatos Mundiales.

8.3.1.5 Un máximo de doce (12) competidores de performance para una Copa Mundial o Campeonatos Continentales Regionales.

8.3.1.6 Un máximo de dos (2) equipos de acrobacia para Campeonatos Mundiales de Paracaidismo.

8.3.1.7 Un máximo de cuatro (4) equipos de acrobacia para una Copa Mundial o Campeonatos Continentales.

8.3.1.8 Los acompañantes y el personal de apoyo adicional son a discreción del organizador del evento.

8.4 COMPOSICION DE UN EQUIPO NACIONAL DE PERFORMANCE DE VUELO CON WINGSUIT

8.4.1 Para las delegaciones que tienen tres competidores de performance registrados, estos competidores formarán automáticamente un equipo nacional de Vuelo Con Wingsuit cuando se registren a menos que el Jefe de Delegación o el Jefe de Equipo esté en desacuerdo.

8.4.2 Con delegaciones con más de tres competidores de performance registrados, la delegación puede nombrar tres de sus competidores de performance para formar el Equipo Nacional de Performance de Vuelo con Wingsuit. Esto debe decidirse antes de que el orden de salida sea establecido en la reunión de competidores. Puede haber un solo equipo por NAC.

8.4.3 Además de los tres miembros de un equipo, se puede nombrar uno de reserva junto con el equipo y utilizar las siguientes restricciones: El de reserva debe ser un competidor registrado del NAC que participa en todas las rondas. En caso de que uno de los miembros del equipo se lastime, los puntajes logrados se mantienen válidos en el total del equipo y los puntajes del reserva serán usados para todas las marcas para todas las rondas que falten (no alternados). El equipo puede declarar el uso the

los puntajes del reserva solo y cuando el miembro del equipo lesionado no puede continuar con los saltos para toda la competencia (no se hace el reemplazo parcial para la performance diaria de ausencia corta). El reserva no recibirá medalla hayas sido sus puntajes utilizados o no.

8.5 PREMIOS Y NOMINACIONES

8.5.1 Medallas para el Evento de Performance serán otorgadas a

8.5.1.1 Campeón en Tiempo: Se entregarán medallas al Campeón, 2º y 3º lugar.

8.5.1.2 Campeón en Distancia: Se entregarán medallas al Campeón, 2º y 3º lugar.

8.5.1.3 Campeón en Velocidad: Se entregarán medallas al Campeón, 2º y 3º lugar.

8.5.1.4 Campeón General: Se entregarán medallas al Campeón, 2º y 3º lugar.

8.5.1.5 Equipo Campeón Nacional de Performance de Vuelo con Wingsuit: Campeón, 2º y 3º puesto

8.5.1.6 Las banderas de los competidores de performance que obtengan el primero, segundo y tercer puesto se izarán y se hará sonar el himno nacional del ganador del primer puesto.

8.5.1.7 En el caso que un competidor internacional de performance FAI esté entre los primeros tres puestos, la bandera de FAI se enarbolará para ese equipo. En el caso que el competidor de performance obtenga el primer puesto, se hará sonar el himno de la FAI.

8.5.2 En el Evento Acrobático las medallas se otorgarán a

8.5.2.1 al equipo Campeón y a los equipos en el 2º y 3º puesto.

8.5.2.2 Las banderas de los equipos de acrobacia que obtengan el primero, segundo y tercer puesto se izarán y se hará sonar el himno nacional del ganador del primer puesto.

8.5.2.3 En el caso que un equipo internacional acrobático de FAI esté entre los primeros tres puestos, la bandera de FAI se enarbolará para ese equipo. En el caso que el competidor obtenga el primer puesto, se hará sonar el himno de la FAI.

8.5.3 El título de Campeón Mundial o Continental se le otorgará al competidor o equipo que ocupe el primer puesto en los Campeonatos Mundiales Continentales de Paracaidismo.

8.5.4 El título de Ganador de Copa Mundial es otorgado al competidor o equipo que ocupe el primer puesto en una Copa Mundial FAI.

9 ANEXO A – SECUENCIAS OBLIGATORIAS DE VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT

- Las secuencias pueden ser divididas como elementos separados durante la ejecución pero esto resultará en un puntaje menor para el estilo.
- La última posición de cada secuencia Obligatoria lleva a la posición inicial de la próxima secuencia Obligatoria y se cuenta como un solo agarre.
- A los competidores se los denomina Ejecutantes A y B.
- Descontando el primer agarre del salto, para que un agarre sea válido debe estar precedido por una clara y total separación que es cuando los ejecutantes muestran, en un determinado momento, que han soltado los agares y que ninguna parte de sus brazos tiene contacto con el otro ejecutante.

Secuencia A: Hacia arriba y por encima (*Up and Over*)

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes sueltan el agarre y el Ejecutante A realiza una transición por sobre el Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran una separación total y el Ejecutante B realiza una transición sobre el Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia B: Rock and Roll

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran una separación total y el Ejecutante A realiza una barrena.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran una separación total y el Ejecutante B realiza una barrena.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia C: Revoluciones (*Revolutions*)

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A realiza una transición por sobre el Ejecutante B hacia el otro costado y luego realiza una transición por debajo del Ejecutante B para llegar a la posición inicial.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran una separación total y el Ejecutante B realiza una transición por sobre el Ejecutante A hacia el otro costado y luego realiza una transición por debajo del Ejecutante A para llegar a la posición inicial.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia D: Barrena por encima (*Roll Over*)

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A realiza una barrena por sobre el Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B realiza una Barrena por sobre el Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia E: *Duck and Roll*

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A realiza una barrena por debajo del Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B realiza una barrena por debajo del Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia F: *Dejà vu*

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A hace una transición por sobre el Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A hace una transición por sobre el Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B realiza una transición por sobre el Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B realiza una transición por sobre el Ejecutante A de nuevo hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia H: *Ying Yang*

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A cambia a vuelo invertido.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A cambia a vuelo normal.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B cambia a vuelo invertido.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B cambia a vuelo normal.
- Los Ejecutantes s realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia H: Espalda con espalda (*Back to Back*)

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y ambos cambian a vuelo invertido.
- Los Ejecutantes toman un agarre de mano en vuelo invertido.
- Los Ejecutantes muestran separación total y ambos cambian a vuelo normal.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia I: Panqueques (*Pancake*)

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A realiza una transición a vuelo invertido por sobre el Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A cambia su orientación a vuelo normal por sobre el Ejecutante B de vuelta al otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B cambia a vuelo invertido por sobre el Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B cambia a vuelo normal por sobre el Ejecutante A de vuelta al otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia j: Panqueques Invertidos (*Reverse Pancakes*)

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A cambia a vuelo invertido por debajo del Ejecutante B hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A cambia nuevamente a vuelo normal por debajo del Ejecutante B de vuelta al otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B cambia a vuelo invertido por debajo del Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en orientación mixta.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B cambia a vuelo normal por debajo del Ejecutante A hacia el otro costado.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal.

Secuencia K: Mano con Pie

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total.
- El Ejecutante A realiza un agarre de pie en vuelo normal del mismo lado que el Ejecutante B.
- Los Ejecutantes muestran separación total.

- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.
- Los Ejecutantes muestran separación total.
- El Ejecutante B realiza un agarre de pie en vuelo normal del mismo lado del Ejecutante A.
- Los Ejecutantes muestran separación total.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.

Secuencia L: Mano con Pie Inverso

- Los Ejecutantes están en vuelo normal con un agarre de mano.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A realiza una transición a vuelo invertido.
- El Ejecutante A realiza un agarre de pie en vuelo invertido del mismo lado que el Ejecutante B.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante A vuelve a vuelo normal.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B realiza una transición a vuelo invertido.
- Los Ejecutante B realizan un agarre de pie en vuelo invertido del mismo lado del Ejecutante A.
- Los Ejecutantes muestran separación total y el Ejecutante B vuelve a vuelo normal.
- Los Ejecutantes realizan un agarre de mano en vuelo normal del mismo lado.

10 ANEXO B – CRITERIO DE JUZGAMIENTO PARA VUELO ACROBATICO CON WINGSUIT

B-1 Puntaje por agarres

Los puntos por agarre, solo son requeridos en las Rondas obligatorias.

- Cada agarre completo al comienzo, durante y entre cada una de las maniobras de las secuencias Obligatorias será sumado para crear la cantidad total de agarres.
- Si se toman múltiples agarres durante y entre cada maniobra de secuencias Obligatorias, se contará como un sólo agarre.
- Un agarre que no aparezca en el video o, que no se pueda reconocer se define en la Sección 2, por la mayoría de los Jueces, no se incluirán en la cantidad total de agarres. Las Rutinas Obligatorias deben realizarse en la secuencia correcta. Si se omite una maniobra Obligatoria se descontará un punto del total de la cantidad de los agarres en esa ronda. Este resultado no puede ser menor a cero (0).

B-2 Puntaje de estilo

Los Jueces darán un puntaje (entre 0 y 10, de 0.0 a 10.0, con un decimal) por cada una de las cuatro (4) Rondas Obligatorias y tres (3) Rondas Libres, utilizando la siguiente guía:

- 9-10 puntos - La rutina se realiza impecable sin errores visibles.
- 6-9 puntos - La rutina se realiza con pequeño(s) errores.
- 3-7 puntos - La rutina se realiza con error(es) mediano(s).
- 1-4 puntos - La rutina se realiza con error(es) grande(s).
- 0-1 puntos - La rutina no se realiza o no se puede identificar.

Ejemplos de estilo:

- Habilidades de vuelo: Habilidad para realizar maniobras suavemente o volar cualquier orientación (vertical, horizontal, de espaldas, etc.).
- Precisión, control: Habilidad del Equipo para demostrar control del cuerpo y la suavidad en las transiciones. Todos los movimientos realizados por el Equipo son precisos y deliberados, sin muchos movimientos “nerviosos” en los brazos, piernas y cuerpo u orientación.
- Trabajo de Equipo: La habilidad del equipo de realizar movimientos juntos para crear una performance unificada.
- Posición del cuerpo: la postura del ejecutante se debe presentar claramente y bien definida la posición de los brazos y piernas ideales para el vuelo.
- Agarres: cada agarre está hecho con suavidad y con control total.
- Nivelación: el ejecutante ajusta el rango de caída y el nivel de acuerdo a cada maniobra.
- Proximidad: los ejecutantes se mantienen cerca uno del otro, nunca distanciándose a más de un cuerpo de distancia entre ellos.
- Transiciones: maniobras más complejas en concordancia con las figuras que se intentan, en lugar de quebradas en dos o más elementos simples.

Ejemplos de pequeños errores:

- Maniobra: terminar levemente fuera de dirección, pequeño bamboleo, etc.
- Maniobra: brazos doblados hacia abajo o hacia adelante, rodillas dobladas.
- Maniobra: cuando se hace el agarre se produce tensión y movimientos.

Ejemplos de errores medianos:

- Maniobra: bastante fuera de dirección, bamboleo, rotación insuficiente, etc.
- Maniobra: agarres realizados con considerable fuerza, sin completo control.

Ejemplos de errores graves:

- Maniobra: no se realizan los movimientos requeridos o se realizan de forma tan pobre que la maniobra es casi irreconocible.
- No generar movimiento hacia adelante (usando las propiedades aerodinámicas del Wingsuit).
- Maniobra: los agarres realizados con considerable fuerza, resultando en un vuelo sin control de uno o ambos Ejecutantes.

B-3 Puntaje del Cámara

Los jueces dan dos (2) puntajes al trabajo del Cámara: uno por Calidad (entre 0.0 y 7.0, con un decimal); y uno para Trabajo Progresivo (entre 0.0 y 3.0 con un decimal) para cada una de las tres (3) Rondas Libres utilizando la siguiente guía, basándose en error(es) peor(es) juzgado en el trabajo del cámara:

Calidad

- 6-7 puntos - El trabajo del Cámara es impecable, sin errores a simple vista.
- 4-6 puntos - El trabajo del Cámara tiene algunos errores menores.
- 2-5 puntos - El trabajo del Cámara tiene un/varios error/es medianos.
- 1-3 puntos - El trabajo del Cámara tiene varios errores graves.
- 0-1 puntos - El trabajo del Cámara no muestra las maniobras de los Ejecutantes.

Trabajo Progresivo

- 3 puntos - La rutina se realiza con una cantidad significativa de trabajo progresivo exitoso.
- 2 puntos - La rutina se realiza con algunos trabajos progresivo exitosos.
- 1 punto - La rutina se realiza con una cantidad mínima de trabajo progresivo.
- 0 puntos - La rutina se realiza sin trabajo progresivo.

Ejemplos de buen trabajo del Cámara:

- El video es suave y no “salta de un lado a otro”.
- Los competidores ocupan la mayor parte del video y permanecen en cuadro.
- El Cámara permanece a distancia constante de los Ejecutantes.

Ejemplos de Trabajo Progresivo:

- Vuelo de Espaldas
- Carving
- Vistas desde varios ángulos
- Utiliza técnicas avanzadas de vuelo (p.ej, Carving alrededor de los ejecutantes, vuelo de espalda) que dan como resultado ángulos creativos sin que pierda el encuadre o la proximidad.

Ejemplo de pequeños errores:

- Pérdida momentánea de encuadre o foco, pequeños errores de distancia ocasionales, etc.

Ejemplo de errores medianos:

- Pérdida momentánea de imagen, encuadre, foco o errores de distancia de alrededor del 20% o más en la secuencia.

Ejemplo de grandes errores:

- Contacto con uno o ambos ejecutantes.
- Pérdida de control, lo que resulta en pérdida del encuadre de los ejecutantes o no realiza el video.
- El 50% de la rutina no puede ser juzgada.

B-4 Puntaje del Plan de Vuelo

La calificación del Plan de Vuelo sólo se necesita para las rondas de las rutinas libres. Los jueces deben calificar, entre 0.0 y 10.0 con hasta un decimal, teniendo en cuenta la siguiente guía:

Técnica

- Variedad de movimientos: Ejecuta varios tipos de movimientos (utilizando diferente orientaciones) dentro del Plan de Vuelo.
- Dificultad: El grado de dificultad de los movimientos y transiciones en la rutina.
- Trabajo en Equipo: La cantidad y tipo del trabajo de equipo dentro del plan de vuelo – constante interacción mostrando habilidades combinadas de todos los Miembros del Equipo, sincronización con el cámara.
- Manejo del Tiempo de Trabajo: Habilidad para utilizar el tiempo de trabajo y trabajar el plan de vuelo dentro del tiempo.
- Complejidad en los agarres, si los hubiera.

Ejemplos para Técnica:

- Los dos (2) Ejecutantes mantendrán la distancia adecuada a lo largo de cada secuencia.
- Todas las superficies de vuelo y/o ángulos de vuelo son utilizados (panza abajo y de espaldas, ángulos más agudos).
- Se muestra una constante interacción y trabajo en equipo.
- La rutina muestra una gran variedad de set de secuencias armadas que varían en complejidad.
- Separación del equipo después de cada set secuencial.
- Complejidad en los agarres, si los hubiera.

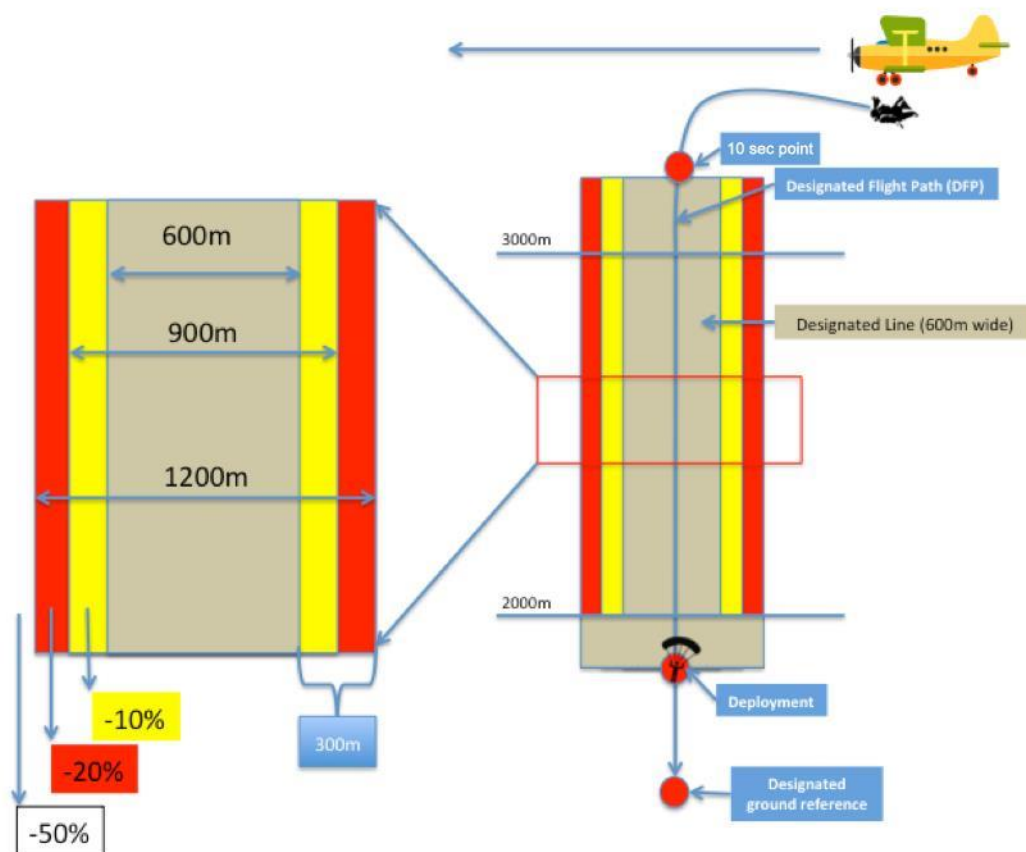
Presentación:

- Entusiasmo visual - La rutina deberá mantener todo el tiempo la atención de la persona que la observa.
- Variedad dinámica - Aunque no sea requerido necesariamente, debería ser entretenido.
- Originalidad: Coreografía creativa, principio y fin interesantes.

Ejemplos para Presentación:

- La Rutina tiene un principio y un final definidos.
- El tiempo de trabajo está utilizado en su totalidad.
- La rutina tiene un alto nivel de creatividad, conteniendo nuevas maniobras que fluyen de una secuencia a la siguiente.
- La rutina se disfruta y es estéticamente agradable para observar.

11 ANEXO C - VUELO DE PERFORMANCE: CVD, CD, PENALIDADES



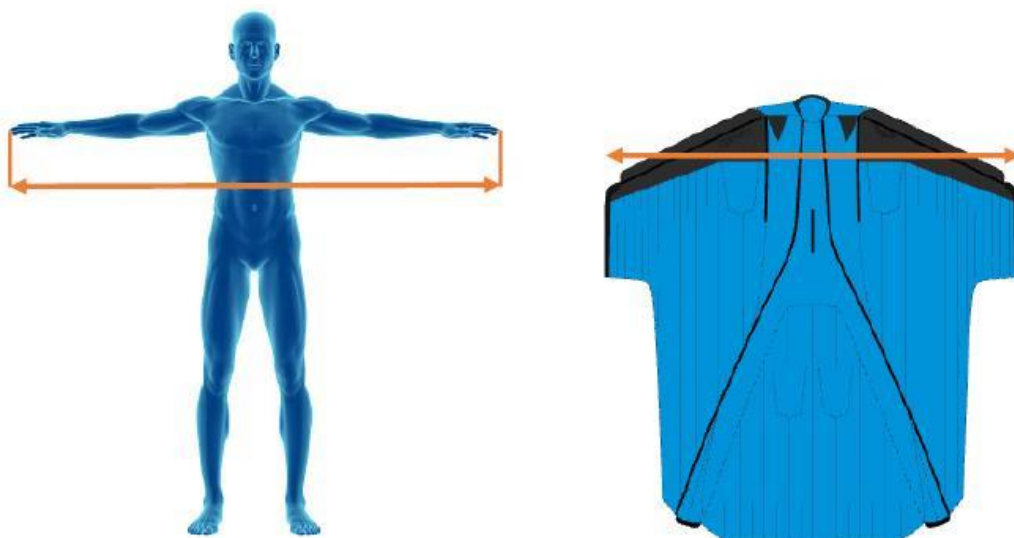
NOTA: Traducciones del Circuito de vuelo, de arriba hacia abajo

El punto de los 10 segundos
Línea del circuito de vuelo designado
Carril designado (600 m de ancho)
Apertura
Referencia designada en el suelo

12 ANEXO D – GUIA PARA LA MEDICION DE UN WINGSUIT

Las medidas deben tomarse con el traje desplegado en un suelo plano, con los cierres cerrados y el traje totalmente estirado.

La distancia máxima entre las partes más distantes del traje a lo largo de la dirección perpendicular a la dirección del vuelo, no puede exceder la medida que hay entre los brazos estirados del competidor, desde el dedo mayor de ambos brazos extendidos al máximo.



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