

RÈGLEMENT EPREUVES ARTISTIQUES

En vigueur au 8 février 2019 ou, à défaut, le lendemain de sa publication sur le site fédéral
(validé par le comité directeur du 8 février 2019)

Ces règlements fédéraux ne comprennent que les particularités qui diffèrent du règlement FAI de la spécialité.
Les compétitions fédérales se dérouleront selon l'article 1 du règlement général FFP.

COUPES DE FRANCE

1 Généralités

Les Épreuves Artistiques comprennent 2 spécialités (Freestyle (FR) et Freefly (FF)) et comportent chacune 2 catégories : Nationale 1 (N1) et Nationale 2 (N2).

Pour chaque catégorie (N1 et N2) dans chaque spécialité (FR et FF), la Coupe de France est un circuit composé de 2 étapes.

2 Organisation

La Coupe de France fera l'objet d'un classement mixte, par spécialité (FR et FF), dans les deux catégories (N1 et N2), à chaque étape, ainsi que d'un classement final.

Les dix premières équipes classées dans les catégories Freestyle N2 et Freefly N2 seront qualifiées pour les championnats de France.

3 Catégories - Compositions

3.1 Chaque compétiteur peut s'inscrire dans la catégorie de son choix (N1 ou N2). Toutefois, ne pourront s'inscrire en N2, les compétiteurs ayant :

- Participé, dans la même spécialité, en catégorie N1 durant l'année N-1 à la Coupe de France.
- Participé durant 2 années, consécutives ou non, à la Coupe de France en catégorie N2.
Sont considérés comme N2 les compétiteurs débutants ou ne répondant pas aux critères précédents.
- En Freefly (N1 comme N2) et en Freestyle N1, chaque compétiteur doit détenir le brevet B4 complet pour s'inscrire.
- En Freestyle N2, les compétiteurs titulaires du Brevet B4 intermédiaire (B4i) sont autorisés à participer. Aucune figure « tête en bas » ou avec des angles de dérive excédants 45° ne peut être présentée pendant les sauts libres (L).
Le caméraman doit filmer tête en haut ou à plat (sur le dos ou sur le ventre) s'il n'est pas titulaire du B4 complet.

3.2 Les équipes sont composées de :

- En FR (N1 et N2) : 1 performeur et 1 caméraman avec la possibilité de 1 caméraman remplaçant (tous 3 membres de l'équipe).?
- En FF (N1 et N2) : 2 performeurs et 1 caméraman avec la possibilité de 1 remplaçant, caméraman ou performeur (tous 4 membres de l'équipe).

3.3 Double appartenance :

L'appartenance à plusieurs équipes en FR et l'appartenance à plusieurs équipes en FF sont impossibles.

La double appartenance FR et FF est possible, comme performeur ou caméraman, dans la même catégorie (N1 ou N2).

Dans ce cas, le participant devra disposer de deux parachutes et assumer parfois un délai de 15 minutes entre le retour sur le site de la compétition et l'appel à 15 minutes.

4 Programme - Nombre de sauts

4.1 Chaque étape de la Coupe de France comprend 7 manches. Pour le Freestyle et le Freefly, N1 et N2, elles s'enchaînent dans l'ordre suivant : L - I - L - L - I - L - L (L = libre ; I = imposé)

4.2 Chaque équipe transmettra par email à l'organisateur de compétition, coupe ou championnat de France, en même temps que son dossier d'inscription, l'annexe D, (voir en fin du présent règlement), correctement renseignée.

4.3 Nationale 1

4.3.1 Freestyle–Freefly

La description et la dénomination des mouvements composant les enchaînements imposés des manches 2 et 5 figurent dans les annexes A1 pour le Freestyle et A2 pour le Freefly des règlements F.A.I. de compétition des spécialités artistiques de l'année en cours, en version française sur le site web de la Fédération Française de Parachutisme : <https://www.ffp.asso.fr>.

Le contenu des sauts libres est laissé à l'initiative des équipes.

4.3.2 Jugement

Le jugement s'effectuera selon les règlements de compétition des épreuves artistiques F.A.I., de l'année en cours (voir § 6.).

4.4 Nationale 2

4.4.1 Freestyle et Freefly

Chaque saut imposé (I) est constitué d'un enchaînement de 4 mouvements définis dans les annexes A1 pour le freestyle N2B4, A1bis pour le freestyle N2B4i et A 2 pour le freefly N2.

Dans chacun des sauts imposés des manches 2 et 5, l'ordre d'exécution et la valeur de difficulté de chaque mouvement sont choisis par chaque équipe et seront précisés sur l'annexe D.

Le contenu des sauts libres (L) est laissé à l'initiative de l'équipe.

Temps de travail : 45 secondes.

4.4.2 Jugement des sauts imposés, Freestyle et Freefly N2:

Chacun des 4 mouvements constituant les sauts imposés (voir annexe) recevra une note de 0 à 10 en tenant compte de la valeur maximum choisie à la décimale près. Les critères de jugement seront ceux des règlements des épreuves F.A.I (voir § 6.3).

Il n'y a pas de note de présentation pour la N2.

5 Règlements

5.1 Pour des raisons météorologiques ou techniques, le directeur de compétition, avec l'accord du chef juge, peut ramener la hauteur de sortie de 4000 m à 3.000 m pour une manche complète.

5.2 Le temps de travail sera dans ce cas réduit à 35 secondes.

5.3 Les programmes des sauts imposés, Nationale 1 et Nationale 2, seront alors diminués de la dernière figure constituant normalement le saut.

5.4 En dehors des règles particulières F.F.P, les règlements et programmes de compétition F.A.I. /C.I.P. 2018 seront appliqués en version française sur le site web de la Fédération Française de Parachutisme : <https://www.ffp.asso.fr>

6 Ressauts

Un ressaut, accordé à la suite d'un dysfonctionnement du matériel caméra chute, sera à la charge de l'équipe.

Un ressaut, accordé pour une image non jugeable (météo), sera à la charge de l'organisateur.

7 Détermination des vainqueurs

7.1 L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points dans toutes les manches complètes, au minimum 1, sera déclarée vainqueur de l'étape de la Coupe de France considérée.

7.2 Le classement final de la Coupe de France, dans chaque spécialité (FR, FF), se fait par addition des moyennes, sur 100, obtenues dans les étapes validées.

7.3 Les situations d'égalité, pour les 3 premières places, seront résolues en comparant la meilleure note obtenue sur une manche de l'étape ou du circuit pour le classement final, puis la(les) suivante(s) si nécessaire, etc.

7.4 Les Équipes de France des disciplines artistiques participant aux épreuves de Coupe de France seront classées.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

1 Conditions d'accès

Le Championnat de France est une compétition ouverte aux équipes ayant participé au minimum à une étape de la Coupe de France de l'année en cours (excepté pour les Equipes de France) :

Les dix équipes classées dans les catégories Freestyle N1 et Freefly N1 (Equipes de France comprises) ainsi que les dix premières équipes classées dans les catégories Freestyle N2 et Freefly N2 seront qualifiées pour les championnats de France.

2 Nature des épreuves

2.1 Les titres suivants seront attribués :

- Champion de France de « Freestyle » N1 et Champion de France de « Freestyle » N2.
- Champion de France de « Freefly » N1 et Champion de France de « Freefly » N2.

2.2 Les Équipes de France, participant au Championnat de France, seront classées.

3 Règlements

En dehors des points traités ci-dessus, les règlements fédéraux (Général et Coupe de France) seront appliqués.

ANNEXES

Pour la catégorie nationale 1 FR et FF les dénominations et descriptions des mouvements imposés sont celles des règlements F.A.I. /C.I.P., à leur date de parution, pour l'année en cours. (<http://www.fai.org/parachuting/documents/sportingcode>)

Pour la catégorie nationale 2 FR et FF les dénominations et descriptions des mouvements imposés sont les suivantes :

Code couleur :

- Jaune = de 0 à 3 points.
- Violet = de 0 à 5 points.
- Bleu = de 0 à 7.5 points.
- Vert = de 0 à 10 points.

1 ANNEXE A1 – FREESTYLE N2 B4 SÉQUENCES IMPOSÉES

1.1 CONDITIONS DE PERFORMANCES REQUISES ET CRITÈRES DE JUGEMENT

- L'ordre dans lequel ces mouvements imposés doivent être réalisés est déterminé par l'équipe.
- Les équipes doivent fournir l'ordre des séquences imposées et leurs choix des valeurs maximum avant le début de la compétition, au chef juge (voir § 5.2.3. et annexe D).
- Chaque équipe devra s'assurer que vêtements et/ou caméra n'entravent pas la capacité pour les juges de voir clairement les conditions de performances requises présentées (par exemple si les juges ne peuvent pas voir des bras et/ou des jambes tendus, ils devront alors considérer que le performeur n'a pas les bras ou les jambes tendus).
- Les pointes de pieds doivent être tendues et les genoux doivent être droits, sauf si noté dans les descriptions. Autrement le score maximum possible est de 90 % de la valeur maximum.
- Le jugement de chaque séquence débute quand les juges voient l'équipe débiter la séquence à partir de la position de début décrite (après une transition depuis le précédent mouvement avec ou sans arrêt momentané).
- Le jugement de chaque séquence se termine quand les juges voient l'équipe achever ou abandonner les spécifications de performances de cette séquence.
- Le caméraman doit maintenir une proximité avec le performeur, tout au long des séquences imposées, sauf lorsque la description de la séquence précise spécifiquement autre chose.
- L'image de la caméra doit être verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran pour chaque séquence imposée, sauf lorsque la description de la séquence précise spécifiquement autre chose.
- Quand le ciel n'est pas présenté en haut de l'écran, une pénalité de -30 % sera appliquée.

1.2 PREMIÈRE MANCHE IMPOSÉE (MANCHE 2)

1.2.1 FR-1 - EAGLE SEQUENCE

1.2.1.1 Half eagle

- Au début, le performeur est en orientation tête en bas.
- Les jambes doivent être en ligne avec le torse (quand vu de côté).
- Le performeur passe en-dessous du caméraman alors que le caméraman passe au-dessus, se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux, de sorte que les deux se retrouvent dans des positions et orientations opposées à celles qu'ils avaient en initiant le mouvement.
- L'Eagle doit être réalisé d'un mouvement continu.
- L'Eagle doit demeurer sur la même référence.

1.2.1.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face, durant toute la séquence.
Valeur maxi 5.0 points Demi eagle réalisé comme décrit ci-dessus.
Valeur maxi 10 points Full eagle
- Demi eagle réalisé comme décrit ci-dessus, puis :
- Le mouvement continue jusqu'à ce que le performeur et le caméraman terminent dans leurs positions relatives de départ.
Valeur maxi 10 points Full Eagle avec trick.
- Demi-eagle réalisé comme décrit ci-dessus :
- Le mouvement continue jusqu'à ce que le performeur et le caméraman terminent dans leurs positions relatives de départ.
- Le performeur doit réaliser un loop avant groupé au milieu de la seconde partie de l'eagle (quand il /elle est au-dessus du caméraman).
- Le caméraman doit montrer le performeur de face durant toute la séquence, excepté durant le loop avant groupé.

1.2.1.3 Directives de jugement

Lorsqu'aucun loop avant, si requis, n'est réalisé, le score maximal sera de 60 % du score de la valeur maximale.

1.2.2 FR-2 - CARVING SEQUENCE

1.2.2.1 Carve

- Le performeur doit être dans une orientation tête en bas, face au caméraman.
- Le performeur et le caméraman doivent orbiter de 360° autour d'un centre imaginaire.

1.2.2.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit montrer l'image comme si le performeur demeurerait statique avec seulement l'arrière-plan en mouvement.
- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur tout au long de la séquence et montrer une part du sol à l'intérieur du cadre caméra.
- Le caméraman doit maintenir la même distance par rapport au performeur tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 5.0 points** Carve est réalisé comme décrit ci-dessus.
- **Valeur maxi 10 points** Carve tendu avec Carrousel de 360°
- Le Carve est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Le performeur doit maintenir une position tendue tout au long de la séquence.
- Au milieu des 360° du Carve, le performeur doit réaliser une pirouette de 360°.
- Le caméraman doit montrer le performeur de face tout le long de la séquence, excepté durant le Carrousel.
- **Valeur maxi 10 points** Inversion du Carve tendu
- Le Carve est réalisé comme décrit ci-dessus, mais en position tendue et en passant en orientation extérieure.
- Le performeur doit maintenir une position tendue tout au long de la séquence.
- Au milieu des 360° du Carve, le performeur doit réaliser une pirouette de 180° en passant en orientation extérieure.
- Si le performeur carve vers son épaule droite, une pirouette gauche doit être réalisée et vice-versa.
- Sans s'arrêter, le performeur doit continuer pour le second 180° de Carve.
- Le caméraman doit montrer le performeur de face pour les premiers 180° du Carve et le dos du performeur pour les seconds 180° du Carve.

1.2.3 FR-3 - VRILLE HORIZONTALE SÉQUENCE

1.2.3.1 Travail de la caméra

- L'image doit être tête en haut avec le ciel dans la partie haute de l'écran.
- Le caméraman doit rester au même niveau, demeurer en place et montrer le performeur de face.
- Valeur maxi 7.5 points Trois (3) Flip Throughs
- Au début, le performeur est dans une orientation sur le ventre.
- Pour un Flip Through complet, le buste doit effectuer un tour complet de 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au départ de la rotation, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis être orienté sur l'autre côté lorsque la rotation de 270° est réalisée.
- Les jambes doivent rester tendues et serrées.
- Il doit y avoir un angle d'au moins 160° entre l'avant du buste et les cuisses durant toute la séquence.
- Le visage doit demeurer face au caméraman (le performeur regardant l'objectif de la caméra) en maintenant la même direction pendant toutes les rotations.
- Trois (3) rotations complètes, sans arrêt, doivent être réalisées.
- Valeur maxi 10 points Trois (3) Thomas Flair
- Au début, le performeur est dans une orientation sur le ventre.

1.2.3.2 Thomas Flair

- Pour un Thomas Flair complet, le buste doit effectuer un tour complet de 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au départ de la rotation, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis être orienté sur l'autre côté lorsque la rotation de 270° est réalisée.
- Les jambes doivent rester en position écartée avec au moins 90° entre elles, avec les genoux droits.
- Le visage doit demeurer face au caméraman et maintenir la même direction tout au long de la rotation.
- Trois (3) rotations complètes, sans arrêt, doivent être réalisées
- Valeur maxi 10 points Thomas Flair tête en bas en grand écart
- Au début, le performeur est dans une orientation sur le ventre.
- Trois rotations (3) en Thomas Flair doivent être réalisées.
- Les pointes de pieds doivent être tendues durant toute la séquence.

1.2.3.3 Thomas Flair

- Pour un Thomas Flair complet, le buste doit effectuer un tour complet de 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au départ de la rotation, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis être orienté sur l'autre côté lorsque la rotation de 270° est réalisée.
- Les jambes doivent rester en position écartée avec au moins 90° entre elles, avec les genoux droits.
- Le visage doit demeurer face au caméraman et maintenir la même direction tout au long de la rotation.

1.2.3.4 Demi Thomas Flair tête en bas en grand écart

- Sans arrêt, un demi Thomas Flair additionnel, est réalisé en grand écart tête en bas.

1.2.4 FR-4 - LOOP SÉQUENCE

1.2.4.1 Loops arrières tendus

- Le début est depuis une position tendue et orientation tête en haut.
- Trois (3) rotations de 360° en loops arrières tendus, sans arrêt, doivent être réalisées.
- Le mouvement de loop doit rester autour de l'axe horizontal, sans oscillation ou changement de référence.
- Le buste doit rester droit et les jambes en ligne avec le torse, sans aucune cassure à la taille.

1.2.4.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur et montrer celui-ci de côté au début de la séquence, et doit rester en place.
- Valeur maxi 5.0 points Loops arrières tendus sont réalisés comme décrits ci-dessus.
- Valeur maxi 10 points Loops arrières tendus avec demi vrille
- Un premier loop arrière tendu est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Une demi-vrille doit être réalisée, à l'intérieur et uniformément, tout au long du deuxième loop.
- Après un arrêt momentané, dans une orientation tête en haut, un loop avant complet sera réalisé.
- Valeur maxi 10 points Loops arrières tendus avec vrille
- Les loops arrières tendus sont réalisés comme ci-dessus, mais :
- Une vrille complète doit être réalisée, à l'intérieur et uniformément, tout au long du deuxième loop.
- Le mouvement du loop doit être régulier.
- La séquence doit se terminer dans une position tendue dans une orientation tête en haut, sur la même référence qu'au début.

1.3 SECONDE MANCHE IMPOSÉE (MANCHE 5)

1.3.1 FR-5 - REVERSE EAGLE SEQUENCE

1.3.1.1 Demi reverse eagle

- Au début, le performeur est dans une orientation tête en haut.
- Le performeur passe au-dessous du caméraman, tandis que le caméraman par-dessus, se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux de telle sorte que tous deux terminent dans des positions et orientations opposées à celles qu'ils avaient à l'origine du départ.
- Le reverse eagle doit être réalisé d'un mouvement continu.
- Le reverse eagle doit demeurer sur la même référence.

1.3.1.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face durant la totalité de la séquence.
- Valeur maxi 5.0 points Demi reverse eagle est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Valeur maxi 10 points Reverse eagle
- Le demi reverse eagle est réalisé comme décrit ci-dessus, puis :
- Le mouvement continue jusqu'à ce que performeur et caméraman finissent dans leurs positions relatives de début.
- Valeur maxi 10 points Reverse eagle en position tendue.
- Un demi reverse eagle est réalisé comme décrit ci-dessus, puis :
- Le mouvement continue jusqu'à ce que performeur et caméraman finissent dans leurs positions relatives de début.
- Les jambes doivent être en ligne avec le torse (quand la vision est latérale) tout au long de la séquence.
- Si la position n'est pas tendue, le score maximum sera de 6.0.

1.3.2 FR-6 - VOL DANS L'ANGLE SEQUENCE

CETTE SÉQUENCE IMPOSÉE NE DOIT PAS ÊTRE LA PREMIÈRE RÉALISÉE

1.3.2.1

- Le performeur est approximativement dans une orientation diagonale de 45° avec la tête basse.
- Le performeur doit être dans une position tendue, sans aucune cassure à la taille, tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit montrer une position à niveau par rapport à l'orientation diagonale d'environ 45° tout au long de la séquence.
- Valeur maxi 5.0 points Maintien en vol dans l'angle.
- Le performeur fait face vers le haut.
- L'angle de vol doit être maintenu au minimum 3 secondes.
- Le caméraman doit montrer le performeur de côté tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit montrer l'horizon avec approximativement une diagonale de 45°.
- Valeur maxi 10 points Vol dans l'angle avec tonneau de 360°
- Au début et à la fin, le performeur doit faire face vers le haut.
- Le performeur fera une rotation de 360° sur l'axe de roulis tout en maintenant approximativement une orientation diagonale de 45°.
- L'image caméra doit être verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran (horizon horizontal dans l'écran) durant toute la séquence.
- Le caméraman doit montrer l'horizon avec approximativement une diagonale de 45°.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer le performeur de côté.
- Valeur maxi 10 points Vol dans l'angle avec demi-tonneau, 180°, avec carve du caméraman
- Au début, le performeur doit faire face vers le haut.
- Le performeur fera une rotation de 180° sur l'axe de roulis tout en maintenant approximativement une orientation diagonale de 45°.
- Le performeur doit terminer face vers le sol.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer l'horizon avec approximativement une orientation diagonale de 45°.
- Le caméraman doit carver par-dessus le performeur pendant la rotation de 180°.
- Le caméraman doit montrer une image telle que le performeur demeure statique avec seulement l'arrière-plan bougeant.
- Le caméraman doit maintenir une vision latérale directe du performeur.

1.3.2.2 Directives de jugement

Quand cette séquence imposée est réalisée la première de l'enchaînement imposé, le score maximum sera 30 % de la valeur maxi.

1.3.3 FR-7 - CARTWHEEL SEQUENCE (ROUE)

Cartwheel

- Le départ est une position jambes écartées dans une orientation tête en haut.
- Le torse doit être droit, sans aucune cassure à la taille tout au long de la séquence.
- Tête, épaules et torse doivent être en ligne, faisant face à la même direction tout au long du cartwheel (sans aucune vrille dans le torse).
- La séquence doit finir dans une position jambes écartées dans une orientation tête en haut.
- Le caméraman doit montrer le performeur de face et être au même niveau tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 5.0 points** : Simple Cartwheel
- Une rotation complète de 360° de Cartwheel, dans une position jambes écartées, doit être réalisée.
- **Valeur maxi 10 points** : Deux Cartwheels
- Deux rotations complètes de 360° de Cartwheels, (dans la même direction, sans arrêt) dans une position jambes écartées doivent être réalisées.
- **Valeur maxi 10 points** : Deux Cartwheels avec tonneau synchronisé
- Deux rotations complètes de 360° de Cartwheels (dans la même direction, sans arrêt) dans une position jambes écartées doivent être réalisées.
- Le caméraman doit faire un tonneau synchronisé durant le second Cartwheel avec le performeur, montrant une image telle que le performeur reste statique avec seulement l'arrière-plan bougeant.

1.3.4 FR-8 - ROTATIONS RAPIDES TÊTE EN HAUT JAMBES ÉCARTÉES

1.3.4.1

- Le performeur est dans une position jambes écartées, sans aucune cassure à la taille, dans une orientation tête en haut. Les rotations rapides peuvent être dans un sens ou dans l'autre.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer le performeur de face.
- **Valeur maxi 5.0 points** Rotations rapides jambes écartées tête en haut
- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois (3) tours réalisés en cinq (5) secondes à partir du départ de la première rotation.
- Le caméraman doit être au même niveau tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 7.5 points** Rotations rapides, tête en haut avec carve synchronisé
- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois et demie (3,5) rotations réalisées en cinq (5) secondes à partir du départ de la première rotation.
- Synchronisé avec la rotation du performeur, le caméraman doit carver de 180° à l'opposé de la rotation du performeur.
- Le caméraman doit être au même niveau tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 10 points** Rotations rapides, tête en haut avec demi eagle.
- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois et demie (3,5) rotations réalisées en cinq (5) secondes à partir du départ de la première rotation.
- Synchronisé avec la rotation du performeur, le caméraman doit réaliser un demi eagle passant sous le performeur avec un demi (180°) tonneau à la caméra au point le plus bas, le tonneau dans la direction opposée à la rotation du performeur.
- A la fin, le caméraman doit être au même niveau.

1.3.4.2 Directives de jugement

- Quand le caméraman passe sous le performeur, durant le demi (0,5) eagle, et fait le tonneau de la caméra dans la mauvaise direction, le score maximum sera de 50 % de la valeur maxi.

2 ANNEXE A1bis – FREESTYLE N2 B4i SÉQUENCES IMPOSÉES

2.1 PREMIÈRE MANCHE IMPOSÉE (MANCHE 2)

2.1.1 FR-1 - EAGLE SEQUENCE

2.1.1.1 Half eagle

- Au début et à la fin le performeur est en orientation tête en haut.
- Les jambes doivent être en ligne avec le torse (quand vu de côté).
- Le performeur passe en-dessous du caméraman en faisant un demi-tour (180°) alors que le caméraman passe au-dessus, se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux, de sorte que les deux se retrouvent dans des orientations opposées à celles qu'ils avaient en initiant le mouvement.
- L'eagle doit être réalisé d'un mouvement continu.
- L'eagle doit demeurer sur la même référence.

2.1.1.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face, durant toute la séquence.
- **Valeur maxi 5.0 points** Demi eagle réalisé comme décrit ci-dessus.
- **Valeur maxi 10 points** Full eagle (avec 2 demi-tours)
- Demi eagle réalisé comme décrit ci-dessus, puis :
- Le mouvement continue, le performeur passe au-dessus du caméraman en faisant un demi-tour, jusqu'à ce que le performeur et le caméraman terminent dans leurs positions relatives de départ.

2.1.2 FR-2 - CARVING SEQUENCE

2.1.2.1 Carve

- Le performeur doit être dans une orientation plat dos face au caméraman.
- Le performeur et le caméraman doivent orbiter de 360° autour d'un centre imaginaire.

2.1.2.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit montrer l'image comme si le performeur demeurerait statique avec seulement l'arrière-plan en mouvement.
- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur tout au long de la séquence et montrer une part du sol à l'intérieur du cadre caméra.
- Le caméraman doit maintenir la même distance par rapport au performeur tout au long de la séquence.
- Valeur maxi 5.0 points Carve est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Valeur maxi 10 points Carve tendu avec Carrousel de 360°
- Le Carve est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Le performeur doit maintenir une position tendue tout au long de la séquence.
- Au milieu des 360° du Carve, le performeur doit réaliser une pirouette de 360°.
- Le caméraman doit montrer le performeur de face tout le long de la séquence excepté durant le Carrousel.

2.1.3 FR-3 - VRILLE HORIZONTALE SÉQUENCE

2.1.3.1 Travail de la caméra

- L'image doit être tête en haut avec le ciel dans la partie haute de l'écran.
- Le caméraman doit rester au même niveau, demeurer en place et montrer le performeur de face
- Valeur maxi 7.5 points Trois (3) Flip Throughs
- Au début, le performeur est dans une orientation sur le ventre.
- Pour un Flip Through complet, le buste doit effectuer un tour complet de 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au départ de la rotation, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis être orienté sur l'autre côté lorsque la rotation de 270° est réalisée.
- Les jambes doivent rester tendues et serrées.
- Il doit y avoir un angle d'au moins 160° entre l'avant du buste et les cuisses durant toute la séquence.
- Le visage doit demeurer face au caméraman (le performeur regardant l'objectif de la caméra) en maintenant la même direction pendant toutes les rotations.
- Trois (3) rotations complètes, sans arrêt, doivent être réalisées.
- Valeur maxi 10 points Trois (3) Thomas Flair
- Au début, le performeur est dans une orientation sur le ventre.

2.1.3.2 Thomas Flair

- Pour un Thomas Flair complet, le buste doit effectuer un tour complet de 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au départ de la rotation, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis être orienté sur l'autre côté lorsque la rotation de 270° est réalisée.
- Les jambes doivent rester en position écartée avec au moins 90° entre elles, avec les genoux droits.
- Le visage doit demeurer face au caméraman et maintenir la même direction tout au long de la rotation.
- Trois (3) rotations complètes, sans arrêt, doivent être réalisées.

2.1.4 FR-4 – LOOP SÉQUENCE

2.1.4.1 Loops arrières tendus

- Le début est depuis une position tendue et orientation tête en haut.
- Trois (3) rotations de 360° en loops arrières tendus, sans arrêt, doivent être réalisées.
- Le mouvement de loop doit rester autour de l'axe horizontal, sans oscillation ou changement de référence.
- Le buste doit rester droit et les jambes en ligne avec le torse, sans aucune cassure à la taille.

2.1.4.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur et montrer celui-ci de côté au début de la séquence, et doit rester en place.
- **Valeur maxi 5.0 points** Loops arrières tendus sont réalisés comme décrits ci-dessus.
- **Valeur maxi 10 points** Loops arrières tendus avec demi vrille.
- Un premier loop arrière tendu est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Une demi-vrille doit être réalisée, à l'intérieur et uniformément, tout au long du deuxième loop.
- Après un arrêt momentané, dans une orientation tête en haut, un loop avant complet sera réalisé.
- **Valeur maxi 10 points** Loops arrières tendus avec vrille.
- Les loops arrières tendus sont réalisés comme ci-dessus, mais :
- Une vrille complète doit être réalisée, à l'intérieur et uniformément, tout au long du deuxième loop.
- Le mouvement du loop doit être régulier.
- La séquence doit se terminer dans une position tendue dans une orientation tête en haut, sur la même référence qu'au début.

2.2 SECONDE MANCHE IMPOSÉE (MANCHE 5)

2.2.1 FR-5 – EAGLE SEQUENCE

(voir FR-1 de la manche 2)

2.2.2 FR-6 – VOL DANS L'ANGLE SÉQUENCE

CETTE SÉQUENCE IMPOSÉE NE DOIT PAS ÊTRE LA PREMIÈRE RÉALISÉE

2.2.2.1

- Le performeur est au maximum dans une orientation diagonale de 45° avec la tête basse.
- Le performeur doit être dans une position tendue, sans aucune cassure à la taille, tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit montrer une position à niveau par rapport à l'orientation diagonale d'environ 45° tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 5.0 points** Maintien en vol dans l'angle.
- Le performeur fait face vers le haut.
- L'angle de vol doit être maintenu au minimum 3 secondes.
- Le caméraman doit montrer le performeur de côté tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit montrer l'horizon avec au maximum une diagonale de 45°.
- **Valeur maxi 10 points** Vol dans l'angle avec tonneau de 360°
- Au début et à la fin, le performeur doit faire face vers le haut.
- Le performeur fera une rotation de 360° sur l'axe de roulis tout en maintenant au maximum une orientation diagonale de 45°.
- L'image caméra doit être verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran (horizon horizontal dans l'écran) durant toute la séquence.
- Le caméraman doit montrer l'horizon avec au maximum une diagonale de 45°.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer le performeur de côté.
- **Valeur maxi 10 points** Vol dans l'angle avec demi-tonneau, 180°, avec carve du caméraman
- Au début, le performeur doit faire face vers le haut.
- Le performeur fera une rotation de 180° sur l'axe de roulis tout en maintenant au maximum une orientation diagonale de 45°.
- Le performeur doit terminer face vers le sol.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer l'horizon avec au maximum une orientation diagonale de 45°.
- Le caméraman doit carver par-dessus le performeur pendant la rotation de 180°.
- Le caméraman doit montrer une image telle que le performeur demeure statique avec seulement l'arrière-plan bougeant.
- Le caméraman doit maintenir une vision latérale directe du performeur.

2.2.2.2 Directives de jugement

Quand cette séquence imposée est réalisée la première de l'enchaînement imposé, le score maximum sera 30 % de la valeur maxi.

2.2.3 FR-7 – CARTWHEEL SEQUENCE

Cartwheel

- Le départ est une position jambes écartées dans une orientation tête en haut.
- Le torse doit être droit, sans aucune cassure à la taille tout au long de la séquence.
- Tête, épaules et torse doivent être en ligne, faisant face à la même direction tout au long du cartwheel (sans aucune vrille dans le torse).
- La séquence doit finir dans une position jambes écartées dans une orientation tête en haut.
- Le caméraman doit montrer le performeur de face et être au même niveau tout au long de la séquence.
- Valeur maxi 5.0 points Simple cartwheel
- Une rotation complète de 360° de Cartwheel, dans une position jambes écartées, doit être réalisée.
- Valeur maxi 10 points Deux Cartwheels
- Deux rotations complètes de 360° de Cartwheels, (dans la même direction, sans arrêt) dans une position jambes écartées doivent être réalisées.
- Valeur maxi 10 points Deux Cartwheels avec tonneau synchronisé
- Deux rotations complètes de 360° de Cartwheels (dans la même direction, sans arrêt) dans une position jambes écartées doivent être réalisées.
- Le caméraman doit faire un tonneau synchronisé durant le second Cartwheel avec le performeur, montrant une image telle que le performeur reste statique avec seulement l'arrière-plan bougeant.

2.2.4 FR-8 – ROTATIONS RAPIDES TÊTE EN HAUT JAMBES ÉCARTÉES

2.2.4.1

- Le performeur est dans une position jambes écartées, sans aucune cassure à la taille, dans une orientation tête en haut. Les rotations rapides peuvent être dans un sens ou dans l'autre.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer le performeur de face.
- Valeur maxi 5.0 points Rotations rapides jambes écartées tête en haut
- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois (3) tours réalisés en cinq (5) secondes à partir du départ de la première rotation.
- Le caméraman doit être au même niveau tout au long de la séquence.
- Valeur maxi 7.5 points Rotations rapides, tête en haut avec carve synchronisé
- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois et demie (3,5) rotations réalisées en cinq (5) secondes à partir du départ de la première rotation.
- Synchronisé avec la rotation du performeur, le caméraman doit carver de 180° à l'opposé de la rotation du performeur.
- Le caméraman doit être au même niveau tout au long de la séquence.
- Valeur maxi 10 points : Rotations rapides, tête en haut avec demi eagle.
- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois et demie (3,5) rotations réalisées en cinq (5) secondes à partir du départ de la première rotation.
- Synchronisé avec la rotation du performeur, le caméraman doit réaliser un demi eagle passant sous le performeur avec un demi (180°) tonneau à la caméra au point le plus bas, le tonneau dans la direction opposée à la rotation du performeur.
- A la fin, le caméraman doit être au même niveau.

2.2.4.2 Directives de jugement

Quand le caméraman passe sous le performeur, durant le demi (0,5) eagle, et fait le tonneau de la caméra dans la mauvaise direction, le score maximum sera de 50 % de la valeur maxi.

3 ANNEXE A2 – FREEFLY N2 SÉQUENCES IMPOSÉES

- L'ordre dans lequel ces mouvements imposés doivent être réalisés est déterminé par l'équipe.
- Les équipes doivent fournir l'ordre des séquences imposées et leurs choix des valeurs maximum avant le début de la compétition, au chef juge (voir § 5.2.3. et annexe D).
- Les exigences face à face, signifient que les performeurs doivent être avec leurs têtes au même niveau et se regardant l'un l'autre.
- Être au même niveau signifie que les centres des corps sont au même niveau.
- Le jugement de chaque séquence débute quand les juges voient l'équipe débiter la séquence à partir de la position de début décrite (après une transition depuis le précédent mouvement avec ou sans arrêt momentané).
- Le jugement de chaque séquence se termine quand les juges voient l'équipe achever ou abandonner les spécifications de performances de cette séquence.
- Le caméraman doit maintenir une distance cohérente par rapport aux performeurs tout au long de chaque séquence imposée, excepté quand la description de la séquence prescrit spécifiquement autre chose.
- L'image de la caméra doit être verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran pour chaque séquence Imposée, sauf lorsque la description de la séquence précise spécifiquement autre chose.
- Quand le ciel n'est pas présenté en haut de l'écran, une pénalité de -30 % sera appliquée.

3.1 PREMIÈRE MANCHE IMPOSÉE (MANCHE 2)

3.1.1 FF-1 – DOUBLE JOKER REVERSE

3.1.1.1 Double joker

- Un performeur est dans une orientation tête en haut, l'autre dans une orientation tête en bas, face à face.
- Une prise main droite main droite (ou main gauche main gauche) est prise et doit être maintenue durant toute la séquence.
- La formation tourne de 180° par le haut, c'est-à-dire le performeur tête en haut se déplace directement par-dessus l'autre performeur dans une orientation tête en bas. En même temps, le performeur tête en bas se déplace directement par en-dessous dans une orientation tête en haut (aucune rotation latérale n'est permise). Cette rotation de 180° doit être continue.
- Les performeurs terminent dans des orientations opposées et sur des références opposées.
- Après cette rotation de 180° (l'arrêt intermédiaire est seulement momentané), la formation pivote dans la direction opposée (180° par le dessus) jusqu'à ce que les performeurs terminent sur la référence d'origine dans leurs orientations originales.

3.1.1.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer les performeurs de côté.
- Le caméraman doit être au même niveau que le point central des performeurs.
- Valeur maxi 7.5 points Double joker Reverse est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Valeur maxi 10 points Double joker Reverse avec tonneau synchronisé.
- Double joker Reverse est réalisé tel que décrit, plus ce qui suit :
- Le caméraman doit faire un tonneau synchronisé avec les performeurs, montrant une image telle que les performeurs demeurent statiques avec seulement l'arrière-plan bougeant.
- Valeur maxi 10 points Double joker Reverse en position tendue avec tonneau synchronisé.
- Double joker Reverse est réalisé tel que décrit, plus ce qui suit.
- Les performeurs doivent maintenir une position tendue, sans aucune cassure à la taille, avec les genoux droits, tout au long de l'ensemble de la séquence.
- Le caméraman doit faire un tonneau synchronisé avec les performeurs, montrant une image telle que les performeurs demeurent statiques avec seulement l'arrière-plan bougeant.

3.1.1.3 Directives de jugement

- Une mauvaise position de la prise (pas main droite – main droite ou main gauche – main gauche) le score maxi sera de 70 % de la valeur maximum.
- Une mauvaise prise (pas main à main), le score maxi sera de 70 % de la valeur maximum.
- Quand le caméraman fait le tonneau dans la mauvaise direction, le score maxi sera de 50 % de la valeur maximum.
- Quand les performeurs tournent dans la mauvaise direction, le score maxi sera de 50 % de la valeur maximum.

3.1.2 FF-2 – TONNEAU EN CATER

3.1.2.1 Cat position

- Les deux performeurs sont dans une orientation à plat face sol.
- Un performeur a des prises sur les jambes (entre genou et cheville) ou pieds de l'autre performeur, la main droite sur la jambe (entre genou et cheville) ou le pied droit, la main gauche sur la jambe (entre genou et cheville) ou le pied gauche.
- Les cuisses sont en ligne avec le torse.
- Les deux performeurs, simultanément, réalisent un (1) tonneau sur l'axe de roulis commun, maintenant la même référence.
- Le tonneau peut être dans l'un ou l'autre sens.

3.1.2.2 Travail de la caméra

- Au début, le caméraman doit être aligné avec les axes de tangage des corps des performeurs, montrant un côté des performeurs.
- Le caméraman doit être au même niveau que le point central des performeurs et demeurer en place tout au long de la séquence.
- Valeur maxi 7.5 points Le Tonneau en cater est réalisé comme décrit ci-dessus
- Valeur maxi 10 points Le double tonneau en cater
- Le Tonneau en cater est réalisé comme décrit, mais avec deux (2) tonneaux.
- Les deux (2) performeurs réalisent simultanément deux (2) tonneaux en cater, sans arrêt, sur le même axe, maintenant la même référence.
- Valeur maxi 10 points Le double tonneau en cater en position tendue.
- Le tonneau en cater est réalisé comme décrit, mais avec deux (2) tonneaux.
- Les deux (2) performeurs réalisent simultanément deux (2) tonneaux en cater, sans arrêt, sur le même axe, maintenant la même référence.
- Les performeurs doivent maintenir une position tendue, sans aucune cassure à la taille, avec les genoux droits, tout au long de l'ensemble de la séquence.

3.1.2.3 Directives de jugement

- Une ou deux prises a une mauvaise position (c'est-à-dire pas sur les jambes), le score maximum sera 70 % de la valeur maximum.
- Si les deux (2) tonneaux ne sont pas consécutifs et réguliers, le score maximum sera de 80 % de la valeur maximum.
- Lorsque la position tendue est demandée :
 - Si 1 des 2 performeurs n'est pas en position tendue, la note maximum sera de 7.5.
 - Si les 2 performeurs ne sont pas en position tendue, la note maximum sera de 6.0.

3.1.3 FF-3 – TOUR EN TOTEM

3.1.3.1 Totem

- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en haut sur la même référence.
- Un performeur réalise un appontage pieds sur épaules, un pied de chaque côté de la tête du performeur inférieur, sans aucune prise additionnelle.
- Le pied gauche du performeur supérieur doit être sur l'épaule gauche du performeur inférieur et le pied droit du performeur supérieur doit être sur l'épaule droite du performeur inférieur.
- Les deux performeurs réalisent simultanément une rotation de 360°.
- Cette rotation peut être dans l'une ou l'autre direction.
- Les deux performeurs doivent rester sur le même axe et en position tendue pendant la rotation sans oscillation.

3.1.3.2 Travail de la caméra

Le caméraman doit montrer les deux performeurs de face, au niveau de la tête du performeur inférieur et rester en place tout au long de la séquence.

- **Valeur maxi 7.5 points** Tour en Totem est réalisé comme décrit ci-dessus.
- **Valeur maxi 10 points** Tour en Totem ; supérieur tendu
- Le tour en Totem est réalisé comme décrit plus ce qui suit :
- Le performeur supérieur doit être dans une position tendue, sans aucune cassure à la taille, avec les genoux droits tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 10 points** Tour en Totem tendu.
- Un tour en totem est réalisé comme décrit, plus ce qui suit.
- Les 2 performeurs doivent être dans une position tendue, sans aucune cassure à la taille, avec les genoux droits tout au long de la séquence.

3.1.3.3 Directives de jugement

- Une mauvaise position du corps (quand il n'est pas en position tendue quand cela est demandé), le score maximum sera de 50 % de la valeur maximale.
- Pour une(des) prise(s) d'assistance (c'est-à-dire mains sur les pieds), le score maximum sera de 70 % de la valeur maximum.

3.1.4 FF-4 – CARVE TETE EN BAS

3.1.4.1 Carve tête en bas

- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en bas, face à face au même niveau.
- Les deux performeurs démarrent le Carve autour d'un centre imaginaire entre eux.
- Un Carve d'un minimum de 360° doit être réalisé par les performeurs.
- L'orbite des Carves doit être circulaire (non elliptique).
- Les performeurs doivent maintenir la même distance l'un par rapport à l'autre et demeurer face l'un l'autre durant la séquence.

3.1.4.2 Travail de la caméra

- Le caméraman doit carver autour dans la direction opposée à celle des performeurs, en maintenant la même distance et le même niveau.
- Un minimum de 360° de carve doit être réalisé par le caméraman, à la même vitesse que les performeurs.
- Le caméraman doit rester au même niveau que les performeurs.
- **Valeur maxi 5 points** Carve tête en bas est réalisé comme décrit ci-dessus.
- **Valeur maxi 7.5 points** Carve tête en bas avec carrousel
- Carve tête en bas est réalisé comme décrit ci-dessus et avec un carrousel.
- A la fin de la totalité des 360° du Carve, chacun des performeurs réalise individuellement une pirouette de 360° arquée aux hanches.
- Le caméraman doit être stationnaire, montrant le côté des performeurs au début et à la fin du carrousel.
- **Valeur maxi 10 points** : Carve aveugle tête en bas
- Carve tête en bas est réalisé comme décrit ci-dessus, mais aveugle (sans carrousel).
- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en bas, dos à dos l'un par rapport à l'autre.
- Un minimum de 720° de Carve doit être réalisé par les performeurs.
- Un minimum de 360° de Carve doit être réalisé par le caméraman, dans la direction opposée.
- **Valeur maxi 10 points** : Carve aveugle tête en bas en position tendue
- Carve tête en bas est réalisé comme décrit ci-dessus, mais aveugle (sans carrousel) et en position tendue.
- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en bas, dos à dos l'un par rapport à l'autre, dans une position tendue.
- Un minimum de 720° de Carve doit être réalisé par les performeurs.
- Un minimum de 360° de Carve doit être réalisé par le caméraman, dans la direction opposée.

3.2 SECONDE MANCHE IMPOSÉE (MANCHE 5)

3.2.1 FF-5 – EAGLE COMPLET

3.2.1.1 Eagle complet

- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en bas, face au caméraman.
- Les performeurs passent en dessous du caméraman alors que le caméraman passe au-dessus, se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux de manière à ce qu'ils terminent dans des positions et orientations opposées à celles qu'ils avaient à l'origine. Le mouvement continue jusqu'à ce que les performeurs et le caméraman terminent dans leurs positions relatives du début.
- L'eagle complet devrait être réalisé d'un mouvement continu.
- L'eagle complet doit rester sur la même référence.

3.2.1.2 Travail de la caméra

Le caméraman doit montrer les performeurs de face durant la séquence entière.

Valeur maxi 5 points Eagle complet est réalisé comme décrit ci-dessus.

Valeur maxi 7.5 points Eagle complet grippé

- L'Eagle est réalisé comme décrit ci-dessus, mais grippé.
- Les deux performeurs maintiennent une prise main à main (main gauche d'un performeur avec main droite de l'autre performeur ou vice-versa) tout au long de la séquence entière.
- **Valeur maxi 10 points** Eagle complet avec pirouette de 360°.
- Eagle complet est réalisé comme décrit ci-dessus, mais grippé.
- Les deux performeurs maintiennent une prise main à main (main gauche d'un performeur avec main droite de l'autre performeur ou vice-versa) tout au long de la séquence entière, excepté pour les pirouettes de 360°.
- Les performeurs doivent simultanément réaliser des pirouettes individuelles de 360° au milieu de la deuxième partie de l'eagle complet (quand ils sont au-dessus du caméraman).
- Le caméraman doit montrer les performeurs de face pendant toute la séquence à l'exception des pirouettes.
- **Valeur maxi 10 points** Eagle complet grippé avec loop avant.
- L'eagle complet est réalisé comme décrit ci-dessus, mais grippé et avec un loop avant.
- Les deux performeurs maintiennent un grip main à main (main gauche d'un performeur avec main droite de l'autre performeur ou vice-versa) tout au long de la séquence.
- Les performeurs doivent réaliser un loop avant groupé (trick) au milieu de la seconde partie de l'eagle complet (quand ils sont au-dessus du caméraman).
- Le caméraman doit montrer les performeurs de face durant la totalité de la séquence, à l'exception du loop.

3.2.1.3 Directives de jugement

- Quand aucun trick (pirouette ou loop avant) n'est réalisé, le score maximum sera de 60 % de la valeur maximum.
- Quand le grip n'est pas main à main, comme requis, le score maximum sera de 75 % de la valeur maximum.

3.2.2 FF6 – VOL DANS L'ANGLE

CETTE SÉQUENCE IMPOSÉE NE DOIT PAS ÊTRE LA PREMIÈRE RÉALISÉE.

3.2.2.1

- Les deux performeurs sont approximativement dans une orientation diagonale de 45° avec la tête basse.
- **Valeur maxi 5.0 points** Maintien dans le vol dans l'angle
- Un performeur est face vers le haut et l'autre performeur est face vers le bas, face à face.
- Cet angle de vol doit être maintenu au minimum 3 secondes.
- Le caméraman doit montrer les performeurs de côté.
- Le caméraman doit montrer l'horizon avec un angle approximativement orienté à 45°.
- **?Valeur maxi 7.5 points** Angle de vol avec loops arrières synchrones
- Au début et à la fin, les deux performeurs sont côte à côte, orientés vers le haut.
- Les deux performeurs doivent simultanément réaliser un loop arrière synchro.
- Le caméraman doit montrer l'avant des performeurs, par-dessus.
- **Valeur maxi 10 points** Vol dans l'angle avec tonneau synchro
- Au début et à la fin, les deux performeurs sont côte à côte, orientés vers le bas.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer les performeurs de côté.
- Les performeurs doivent simultanément réaliser un tonneau de 360°.
- Le caméraman doit simultanément carver de 180° passant au-dessous des performeurs et termine du côté opposé du point central des performeurs.
- **Valeur maxi 10 points** Vol dans l'angle avec carve, en position tendue
- Au début, un performeur est face vers le bas, et l'autre performeur est vers le haut, face à face.
- Au début et à la fin, le performeur face vers le haut, doit être dans une position tendue sans aucune cassure à la taille.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer les performeurs de côté.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer l'horizon avec un angle approximativement orienté à 45°.
- Les performeurs font un carve de 180° en miroir dans la même ligne de vol diagonale.
- Le carve doit être circulaire (non elliptique).
- Durant le carve, les performeurs doivent rester de niveau (basés sur la ligne perpendiculaire à la diagonale).
- Le caméraman doit simultanément carver de 180° en passant au-dessus des performeurs dans la direction opposée, et termine du côté opposé du point central des performeurs.
- Le caméraman doit maintenir la même distance et le même niveau avec le point central des performeurs.

3.2.2.2 Directives de jugement

Quand cette séquence imposée est réalisée la première de l'enchaînement imposé, le score maximum sera 30 % de la valeur maxi.

3.2.3 FF7 – LOOPS ARRIÈRES SYNCHROS

3.2.3.1 Loops arrières

- Les deux performeurs débutent dans une position tendue dans une orientation tête en haut, côte à côte, au même niveau et référence.
- Les deux performeurs réalisent simultanément un loop arrière tendu.
- Le mouvement du loop doit être régulier, autour du même axe horizontal de tangage sans oscillation.
- Les deux performeurs terminent, simultanément, dans une orientation tête en haut, côte à côte, les deux faisant face au caméraman.

3.2.3.2 Travail de caméra

- Au début, le caméraman doit être face aux deux performeurs.
- Le caméraman doit rester au même niveau que le point central des performeurs et demeurer en place tout au long de la séquence.
- **Valeur maxi 5.0 points** Loops arrières réalisés comme décrits ci-dessus.
- **Valeur maxi 10 points** Deux loops arrières tendus
- Sans arrêt, les performeurs réalisent simultanément un second loop arrière tendu.
- **Valeur maxi 10 points** Deux loops arrières tendus avec un demi-twist.
- Les loops arrières tendus sont réalisés comme décrits ci-dessus.
- Sans arrêt, les performeurs réalisent simultanément un second Loop arrière tendu, avec une demi vrille.
- La demi vrille doit être réalisée dans et uniformément exécutée tout au long du loop et réalisée dans la même direction.
- Les deux performeurs terminent simultanément dans une orientation tête en haut, côte à côte, les deux dos au caméraman.

3.2.3.3 Directives de jugement

- Quand chaque performeur vrille dans une direction différente, le score maximum sera de 50 % de la valeur maximum.
- Quand aucune vrille (quand cela est requis) n'est réalisée, le score maximum sera de 30 % de la valeur maximum.

3.2.4 FF8 – SÉQUENCE PRISE TÊTE EN HAUT

3.2.4.1

- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en haut.
- Après avoir réalisé la(es) prise(s) requis(es), les deux performeurs relâchent simultanément leur(s) prise(s). La distance entre les performeurs doit demeurer la même durant la séquence.
- **Valeur maxi 5.0 points** Prise tête en haut, côte à côte, 360°
- Au début, les deux performeurs sont côte à côte (position assise permise).
- Une prise main à main est réalisée (main gauche à main droite ou main droite à main gauche).
- Après le relâchement de la prise, les deux performeurs réalisent simultanément un tour de 360° tout en restant au même niveau, et reprennent la prise.
- Au début, le caméraman doit montrer l'avant des performeurs, au même niveau, rester au niveau et demeurer en place.
- **Valeur maxi 7.5 points** Prise face à face tête en haut, 360°
- Au début, les deux performeurs sont face à face (position assise permise).
- Une double prise main à main est réalisée (main gauche à main droite et main droite à main gauche).
- Après le relâchement de la double prise, les deux performeurs réalisent simultanément un tour de 360° tout en restant au même niveau.
- Les deux performeurs reprennent les deux prises en même temps.
- Au début, le caméraman doit montrer l'avant des performeurs, au même niveau, rester au niveau et demeurer en place.
- **Valeur maxi 10 points** Prise debout côte à côte, 360° - Position tendue
- Les deux performeurs doivent maintenir la position tendue tout au long de la totalité de la séquence.
- **Valeur maxi 10 points** Prise debout face à face, 360° - Position tendue
- Les deux performeurs doivent maintenir la position tendue tout au long de la totalité de la séquence.

3.2.4.2 Directives de jugement

- Une mauvaise position (quand il n'y a pas de position tendue alors qu'elle est requise), le score maximum sera de 50 % de la valeur maximum.
- Quand une double prise main à main n'est pas prise simultanément, le score maximum sera de 80 % de la valeur maximum.
- Quand seulement une (1) prise est réalisée alors que deux (2) doivent être réalisées, le score maximum est de 70 % de la valeur maximum.
- Lorsque toute(s) prise (s) n'est (ne sont) pas main(s) à main(s), le score maximum est de 75 % de la valeur maximale.

4 ANNEXE D – ROUTINES DESCRIPTION

Numéro d'équipe	Nom d'équipe :			
Entourez l'épreuve et la catégorie	FREESTYLE N1 N2 N2BI4 - FREEFLY N1 N2			
Indiquez l'ordre et le nom des séquences imposées et la valeur maximum choisie (points ou code couleur) Les imposés N1 sont disponibles sur : http://www.fai.org/ipc-documents , rubrique « artistic events »				
1ère manche imposée, Saut n° 2 : (FR-1 à FR-4, ou FF-1 à FF-4)				
2ème manche imposée, Saut n° 5 : (FR-5 à FR-8, ou FF -5 à FF-8)				

Cette description des enchaînements libre concerne les manches entourées :	TOUTES - 1 - 3 - 4 - 6 - 7
--	----------------------------
