Traduction Française FFP non officielle

(En cas de doute, se référer à la version officielle en anglais)

Fédération

Aéronautique

Règlements de Compétition

Pour le

Vol en WINGSUIT

Edition 2023
En vigueur le 1er Mars 2023

VER. 1 2023-03-01

Maison du sport international
54 avenue de Rhodanie
CH-1007 Lausanne
(Suisse)
Tél : +41 (0)21 .345 10 70
Fax : +41 (0)21 .345 10 70
E-mail : sec@fai.org
Web : www.fai.org

TRADUCTION
Fédération Française de Parachutisme
62 rue de Fécamp
75012 Paris
(France)
Tél : +33 (0)15 .346 68 68
Fax : +33 (0)15 .346 68 70
E-mail : ffp@ffp.asso.fr
Web : ffp.ffp.asso.fr

FEDERATION AERONAUTIQUE INTERNATIONALE

MSI- Avenue de Rhodanie 54 - CH- 1007 Lausanne - Suisse

Copyright 2023

Tous droits réservés. Les droits d'auteur de ce document sont la propriété de la Fédération Aéronautique Internationale (FAI). Toute personne agissant pour le compte de la FAI ou d'un de ses membres est autorisée à copier, imprimer et diffuser ce document, sous réserve des conditions suivantes :

1. **Ce document ne peut être utilisé qu'à titre d'information et ne peut pas être exploité à des fins commerciales.**
2. **Toute copie partielle ou intégrale de ce document doit comporter cet avis de copyright.**
3. **Les règlements applicables au droit aérien, au trafic aérien et au contrôle aérien dans les pays respectifs sont applicables dans tous les cas. Ils doivent être respectés et, le cas échéant, prévaloir sur les règlements sportifs**

Notez que tout produit, procédé ou technologie décrit dans le document peut faire l'objet d'autres droits de propriété intellectuelle réservés par la Fédération Aéronautique Internationale ou d'autres entités et n'a pas de licence en vertu des présentes.

DROITS CONCERNANT LES ÉPREUVES SPORTIVES INTERNATIONALES FAI

Tous les événements sportifs internationaux organisés entièrement ou partiellement selon les règles du Code Sportif (1) de la Fédération Aéronautique Internationale (FAI) sont appelés manifestations sportives internationales FAI (2). En vertu des statuts (3), la FAI détient et contrôle tous les droits relatifs aux événements sportifs internationaux de la FAI. Les membres (4) de la FAI doivent, sur leur territoire national (5), faire valoir l'appartenance à la FAI de toutes les épreuves sportives internationales FAI et exiger qu'elles soient inscrites dans le calendrier sportif de la FA I (6).

Autorisation et l'autorité d'exploiter tout droit sur toute activité commerciale lors de tels événements, y compris, sans toutefois s'y limiter, la publicité lors ou pour de tels événements, l'utilisation du nom ou du logo de l'événement à des fins de marchandisage et l'utilisation de tout son et/ou image, qu'il soit enregistré électroniquement ou autrement ou transmis en temps réel, doivent être recherchés par le biais d'un accord préalable avec la FAI. Ceci inclut spécifiquement tous les droits d'utilisation de tout matériel, électronique ou autre, faisant partie de toute méthode ou système de jugement, de cotation, d'évaluation de la performance ou d'information utilisées dans le cadre de tout événement sportif international FAI (7).

Chaque commission (8) des sports aériens FAI peut négocier des accords préalables avec les membres de la FAI ou d'autres autorisées par le membre de la FAI concerné, en vue du transfert de tout ou partie des droits relatifs à tout événement sportif international FAI (à l'exception des épreuves des Jeux mondiaux de l'air (9) dans la discipline (10) dont il est responsable (11) ou renoncer aux droits. Un tel accord ou renonciation, après approbation par le Président de la Commission des Sports Aériens compétent, devra être signé par les Officiels de la FAI (12).

Toute personne physique ou morale qui accepte la responsabilité d'organiser un événement sportif FAI, que ce soit ou non par un accord écrit, accepte également les droits de propriété de la FAI comme stipulé ci-dessus. Si aucun transfert de droits n'a été convenu par écrit, la FAI conserve tous les droits de l'épreuve. Indépendamment de tout accord ou transfert de droits, la FAI disposera, libre de charge pour ses archives et/ou une utilisation promotionnelle, un accès complet à tout sons et/ou images de tout événement sportif FAI et se réserve également le droit de prendre en charge à ses propres frais l'enregistrement de tout ou partie d'un événement.

Lien pour les statuts et règlements de la FAI

(

Ce document prend effet au 1er mars 2023

L'Edition 2023 diffère de celle de 2022 dans les paragraphes avec une barre verticale dans la marge.

		Page
TABLE DES MATIERES		1
Chapitre 1 : Autorité de la FAI		**2**
Chapitre 2 : Définitions des mots et expressions		**2**
2.1	Définitions générales	2
2.2	Épreuves de performance	2
2.3	Épreuve acrobatique	2
Chapitre 3 : Équipement		**3**
3.1	Enregistreur de position (PLD)	3
3.2	Équipement	4
Chapitre 4 : Règles générales		
4.1	Responsabilités des officiels de compétition	
4.2	Temps entre les épreuves	
Chapitre 5 : Épreuves de performance		**4**
5.1	Objectif	4
5.2	Tâches	4
5.3	Programme	4
5.4	Axe de largage et ordre de saut	5
5.5	Plan de vol	5
5.6	Règles générales	6
5.7	Équipement	6
5.8	Détermination des vainqueurs	6
Chapitre 6 : Épreuve acrobatique		**7**
6.1	Objectif	7
6.2	Programme	7
6.3	Hauteur de largage et temps de travail	7
6.4	Règles générales	7
6.5	Équipement	8
6.6	Séquences imposées	8
6.7	Séquences libres	8
6.8	Enregistrement vidéo air	8
6.9	Ressauts	9
6.10	Détermination des vainqueurs	9
Chapitre 7 : Jugement & Cotation		**10**
7.1	Épreuves de performance	10
7.2	Épreuve acrobatique	10
7.3	Sauts d'entrainement	11
7.4	Autres responsabilités de jugement - Performance et acrobatique	11
Chapitre 8 : Règles spécifiques de la compétition		**11**
8.1	Titre de la compétition	11
8.2	Objectifs de la compétition	12
8.3	Composition des délégations	12
8.4	Composition d'une équipe nationale de performance en Wingsuit	12
8.5	Prix et récompenses	12
Chapitre 9 : Annexes A - Séquences imposées de vol acrobatique en Wingsuit		13
Chapitre 10 : Annexes B - Critères de jugement de vol acrobatique en Wingsuit		17
Chapitre 11 : Annexes C : Vol de performance. Le DFP, DL, Pénalités		20 |

NOTE : La Section Générale et la section 5, combinées constituent le Code Sportif complet du Parachutisme. Cette traduction se réfère à la version originale de langue anglaise, qui reste la référence.

1. AUTORITE DE LA FAI

1.1 La compétition se déroulera sous l'autorité conférée par la FAI, conformément aux règlements du Code Sportif de la FAI, Section Générale et Section 5, tels qu'approuvés par la CIP et validés par la FAI et le présent règlement. Tous les participants acceptent obligatoirement ces règles et règlements de la FAI par leur inscription à la compétition.

2. DEFINITIONS DES MOTS ET EXPRESSIONS

2.1 Définitions générales :

Enregistreur de position (PLD) : appareil utilisé pour enregistrer la position tridimensionnelle (3D) en temps réel du compétiteur en wingsuit, qui est fixé sur le corps ou l'équipement du compétiteur en wingsuit.

Erreur sphérique probable (SEP) : la SEP est le rayon d'une sphère centrée sur la position mesurée qui inclut la vraie position avec 50% de tolérance.

Hauteur géométrique : hauteur, mesurée par un système mondial de navigation par satellite, des méthodes optiques ou un radar, au-dessus du niveau du sol.

Arrondi : chaque fois qu'un arrondi est mentionné dans ce règlement de compétition, les valeurs à mi-chemin de x sont toujours arrondies vers le haut. Exemple : 23,5 est arrondi à 24.

Directeur de notation technique (TSD) : Nommé par la commission de Vol en Wingsuit de l'ISC et approuvé pour ce poste par l'organisateur. Le directeur de la notation technique est responsable de la planification, de la configuration et de la maintenance du système de notation avant et pendant un championnat du monde / EPC. Le directeur de la notation ne peut pas être un Compétiteur, un Juge Principal, Juge d'Epreuve, Chef Juge ou Directeur de compétition dans les épreuves de Performance ou Acrobatique.

2.2 Épreuve de performance :

Fenêtre de compétition : une fenêtre verticale de 1 000 mètres, commençant à 2 500 mètres (8 202ft) de hauteur géométrique et se terminant à 1 500 mètres (4 921ft), dans laquelle les performances du pilote de wingsuit sont évaluées. Le premier franchissement de la limite supérieure de la fenêtre démarre le processus d'évaluation, qui s'arrête au premier franchissement de la limite inférieure de la fenêtre.

Fenêtre de validation : La fenêtre de validation est la partie du saut qui sert à déterminer la précision des données PLD. La fenêtre de validation commence 66 pieds (20 m) au-dessus de la fenêtre de compétition et se termine 66 pieds (20 m) sous la fenêtre de compétition.

Altitude de la DZ : Le niveau du sol pour le site de la compétition sera déterminé par le directeur de la compétition et sera communiqué aux compétiteurs lors de la réunion précédant l'épreuve.

Point de référence au sol : Les points de référence au sol sont déterminés par le directeur de compétition et sont publiés au plus tard le jour d'arrivée en utilisant une carte détaillée ou une photo aérienne qui ne doit pas dater de plus de 30 jours.

Trajectoire de vol désignée - DFP : trajectoire rectiligne, par rapport au sol, comprise entre un point sur la ligne de vol, atteint par le compétiteur 10 secondes après la sortie, et un point de référence au sol désigné, indiqué au compétiteur avant le saut par le Directeur de compétition à l'aide d'une carte détaillée ou d'une photographie aérienne de la zone. La carte et / ou la photographie doivent être acceptées par le contrôleur FAI.

Voie désignée – DL : une voie centrée sur la trajectoire de vol désignée d'une largeur de 600 mètres.

Résultat : performance brute mesurée dans une tâche donnée, telle que définie aux § 5.2.1, 5.2.2 et 5.2.3.

Score : pourcentage calculé sur la base du résultat le plus élevé pour une tâche donnée, tel que déterminé aux § 5.8.1, 5.8.2, 5.8.3 et 5.8.4.

2.3 Épreuve acrobatique :

Fenêtre d'altitude : la limite supérieure de la fenêtre d'altitude est l'altitude à laquelle la vitesse verticale du membre de l'équipe désigné atteint 8 m/s après la sortie, tel que déterminé par les juges à l'aide du PLD, et la limite inférieure de la fenêtre d'altitude est la suivante : désigné au § 6.3.3 ou, si applicable au § 6.3.4.

Membre désigné de l'équipe : le membre désigné de l'équipe (DTM) est le membre de l'équipe emportant le PLD. Le DTM doit être Performeur A ou Performeur B.

Programme imposé : programme composé de séquences imposées choisies au hasard par le chef juge dans l'Annexe A - Séquences imposées de vol acrobatique en wingsuit.

Séquences imposées : une séquence imposée est composée de 2 ou 4 manœuvres, tels que décrites dans l'Annexe A - Séquences imposées de vol acrobatique en wingsuit.

Séquences libres : séquence composée de mouvements choisis entièrement par l'équipe.

Actions de rotation de base :

1) Tonneau

Un tonneau est une rotation de 360 degrés autour de l'axe du corps tête-orteil, quand cet axe est aligné avec la direction de vol. La rotation d'un tonneau peut être effectuée dans les deux sens (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

2) Loop arrière

Un Loop arrière est une boucle dans laquelle la rotation est initiée autour de l'axe gauche-droite du corps, le torse tournant vers l'arrière.

3) Loop avant

Un Loop avant est une boucle dans laquelle la rotation est initiée autour de l'axe gauche-droite du corps, le torse tournant vers l'avant.

Prises :

1) Prise de main : consiste en un contact stationnaire contrôlé de l'intérieur ou l'extérieur de la main. Le contact doit être sur ou en dessous du poignet.
2) Prise de pied : consiste en un contact stationnaire contrôlé de l'intérieur ou l'extérieur de la main sur le pied, sous la malléole.
3) Une prise sur la surface d'une combinaison de wingsuit sans réaliser également un contact stationnaire contrôlé de l'intérieur ou l'extérieur de la main sur une partie spécifiée du corps telle que défini en 1) et 2) ci-dessus est spécifiquement exclue de la définition d'une prise.

Mouvement : changement de la position du corps ou une rotation autour d'un ou plusieurs des trois (3) axes du corps ou une position statique.

Vol normal : le performeur est dans une position stable face au sol.

NV : Pas de vidéo – Aucune image vidéo disponible pour le jugement.

Omission

1) un mouvement oublié dans la séquence tirée au sort ou,
2) il n'y a pas d'intention claire de réaliser le mouvement choisi ou,
3) une tentative de prise est observée et un autre mouvement ou prise est présenté et qu'il y a un avantage pour l'équipe résultant de cette substitution.

Routine : séquence de mouvements imposés réalisée pendant le temps de travail.

Équipe : une équipe de vol acrobatique en wingsuit est composée de deux (2) performeurs et un caméraman, tous trois membres de l'équipe.

Temps de travail : la période pendant laquelle les équipes peuvent être évaluées et cotées conformément au § 6.2 et qui est définie aux § 5.3.3 et § 5.3.4. Le temps de travail commence à l'instant où un membre de l'équipe quitte l'avion, tel que déterminé par la majorité des juges.

3. ÉQUIPEMENT

Ce qui suit s'applique au vol de performance et au vol acrobatique en Wingsuit.

3.1 Dispositif d'enregistrement de position (PLD)

3.1.1 Le PLD doit enregistrer des données tridimensionnelles (3D) en temps réel avec une résolution d'au moins 5Hz et une précision de position (SEP) inférieure à 10 mètres.

3.1.2 Le PLD ne doit exiger aucune action de la part du concurrent pour qu'il puisse fonctionner et il doit activer sa fonction d'enregistrement automatiquement.

3.1.3 Une fois fixé sur compétiteur, les réglages de l'appareil ne doivent pas pouvoir être modifiés par le compétiteur, et il ne doit pas non plus être possible pour le compétiteur d'effacer les données sans que cela soit facilement évident pour les juges. La modification du dispositif, telle que déterminée par le collège des juges, donnera un score de zéro pour le saut. Cette décision ne constitue pas un motif de réclamation.

3.1.4 Les données enregistrées par le PLD doivent être téléchargées et sauvegardées dès que possible après la restitution de l'appareil par le compétiteur et avant que le PLD ne soit utilisé à nouveau.

3.2 Équipement

3.2.1. Tous les compétiteurs doivent porter une wingsuit pour tous les sauts de compétition.

3.2.2 Les concurrents ne doivent pas utiliser de systèmes de propulsion. Si un système de propulsion est utilisé, le score pour ce saut sera zéro.

3.2.3 Un compétiteur ne doit porter aucun autre dispositif électronique ni aucun fil à moins de 2,54 cm du PLD officiel, tel que mesuré par le collège des juges. Cependant, un deuxième dispositif PLD identique peut être porté sans tenir compte de cette exigence de séparation. Si un tel dispositif électronique affecte le dispositif PLD et que la source de l'interférence n'est pas évidente et hors du contrôle raisonnable du parachutiste, le Chef Juge peut accorder un ressaut, dans ce cas le § 4.6.3 ne s'appliquera pas.

3.2.4 Chaque compétiteur doit porter altimètre sonore en état de fonctionnement à chaque saut. Le fait de ne pas s'y conformer entrainera un score de zéro pour ce saut.

3.2.5 Le PLD sera fixé à son emplacement par un juge.

3.2.6 Le PLD sera activé et désactivé par un juge ou par le compétiteur si un juge le demande.

3.2.7 Immédiatement après l'atterrissage, le compétiteur doit ramener le PLD utilisé pour ce saut à un juge.

3.2.8 S'il s'avère que le PLD a été altéré et si, de l'avis du collège des juges, cela n'a pas été causé par des circonstances indépendantes de la volonté du compétiteur, aucun ressaut ne sera accordé et le compétiteur recevra un score de zéro pour ce saut. Cette décision n'est pas un motif de réclamation.

3.2.9 Si le PLD ne fonctionne pas correctement et que, de l'avis collège des juges, le dysfonctionnement n'a pas été causé par une action ou une interférence du compétiteur, alors le compétiteur aura la possibilité d'effectuer un ressaut, dans ce cas le § 4.6.3 ne s'appliquera pas, ou reçoit un score de zéro pour ce saut.

4. RÈGLES GÉNÉRALES

4.1 Responsabilités des officiels de la compétition

4.1.1 Le directeur de compétition peut déléguer des tâches administratives et des pouvoirs à d'autres, mais ne peut pas se dégager de la responsabilité de diriger la compétition conformément à toutes les règles de compétition applicables.

4.2 Temps entre les épreuves

4.2.1 Les épreuves de performance et d'acrobatie ne doivent pas se dérouler simultanément.

4.2.1.1 Les concurrents doivent être libérés d'une épreuve avant de pouvoir être mis en attente pour l'autre épreuve.

4.2.1.2 Le temps minimum entre le déclenchement d'une épreuve et le premier appel pour l'autre épreuve sera de 60 minutes.

5. ÉPREUVE DE PERFORMANCE

5.1 Objectifs :

5.1.1 L'objectif est pour un seul parachutiste en wingsuit de voler dans trois taches distinctes pour démontrer une combinaison de meilleure portance (tache de temps), meilleure finesse (tache de distance) et de la moindre trainée (tache de vitesse).

5.1.2 Chaque manche de l'épreuve comprend les trois tâches.

5.1.3 Chaque tâche est effectuée sur un vol séparé.

5.2 Tâches

5.2.1 Tâche de temps : le pilote de wingsuit doit voler avec un taux de chute le plus faible possible à travers la fenêtre de compétition. Le résultat de cette tâche sera le temps passé dans la fenêtre de compétition, exprimé en secondes.

5.2.2 Tâche de distance : le pilote de wingsuit doit voler aussi loin que possible à travers la fenêtre de compétition. Le résultat de cette tâche sera la distance en ligne droite parcourue au-dessus du sol, dans la fenêtre de compétition, exprimée en mètres.

5.2.3 Tâche de vitesse : le pilote de wingsuit doit voler aussi vite que possible horizontalement au-dessus du sol à travers la fenêtre de compétition. Le résultat de cette tâche sera la distance parcourue en ligne droite au-dessus du sol, pendant la fenêtre de compétition divisée par le temps passé dans cette fenêtre de compétition, exprimée en kilomètres heure.

5.3 Programme

5.3.1 Une compétition consistera en trois manches avec trois tâches dans chaque manche, pour un total de neufs vols.

5.3.2 Une tache est considérée valide lorsque le Chef Juge a validé les résultats de la tâche.

5.3.3 Une manche est considérée valable quand elle contient les taches de temps, de distance et de vitesse validées

5.3.4 Une compétition validée nécessite au moins une tâche valide.

5.3.5 Hauteur maximale de largage :

La hauteur maximale de saut pour un saut valide est de 11.000ft (3 353 mètres), mesurée par un PLD approuvé pour la compétition. Un compétiteur ne devrait pas quitter l'avion à une hauteur supérieure à l'altitude maximale. Si le PLD enregistre une hauteur supérieure à cette altitude maximum, le saut est considéré invalide et un ressaut est accordé.

5.3.6 Hauteur minimum de sortie :

La hauteur minimum de sortie pour un saut valide est de 10.500ft (3 200 mètres), mesurée par le PLD approuvé pour la compétition. Un compétiteur ne devrait pas quitter l'avion à une hauteur inférieure à l'altitude minimale. Si le PLD enregistre une hauteur inférieure le compétiteur peut choisir d'accepter le score du saut. Le compétiteur doit prendre une décision immédiate et informe le chef juge de sa décision, sinon le ressaut est automatique.

5.3.7 Pour des raisons météorologiques et/ou de contrôle de la circulation aérienne uniquement et avec le consentement du Chef Juge, le Directeur de Compétition peut abaisser la hauteur de largage à 3 048 m / 10 000ft de hauteur géométrique et continuer la compétition. La fenêtre de compétition

ne change pas ; c'est à dire qu'elle reste entre 2 500 et 1 500 m. Si la hauteur de largage est abaissée, cela doit s'appliquer à une tâche complète pour tous les compétiteurs.

5.3.8 L'ordre des tâches sera déterminé par tirage au sort effectué par le directeur de compétition pendant le briefing des compétiteurs. Cet ordre peut être modifié par le directeur de compétition pour des raisons météorologiques ou de contrôle du trafic aérien.

5.4 Axe de largage et ordre de saut

5.4.1 L'axe de largage doit être perpendiculaire à l'axe du vent en amont de la zone d'atterrissage désignée, qui est établie par le Directeur de Compétition.

5.4.2 L'ordre de saut de la première tâche doit être dans l'ordre inverse du classement de la plus récente EPC. Les compétiteurs n'ayant pas participé à la dernière EPC sauteront au début de la tâche avec l'ordre déterminé par tirage au sort par le Directeur de Compétition.

5.4.3 L'ordre inverse du classement sera calculé à la fin de la première manche et pourra être recalculé à nouveau à la fin de la deuxième manche, à la discrétion du directeur de la compétition. Cet ordre déterminera l'ordre de largage pour les tâches suivantes.

5.4.4 Un directeur de vol doit être placé à bord d'un aéronef de plus de huit places pour aider les compétiteurs à identifier les points de référence et les repères au sol. En aucun cas, un tel directeur de vol n'orientera un compétiteur pour sa sortie. Cette décision n'engage que la responsabilité du compétiteur.

5.4.5 Le nombre de compétiteurs à quitter l'aéronef lors d'un seul passage et l'espacement de ces sorties seront déterminés par le Directeur de Compétition. L'espacement horizontal ne doit pas être inférieur à 600 m. Cela sera annoncé aux compétiteurs en durée, exprimé en secondes, entre les largages. Immédiatement après la sortie, chaque compétiteur se tournera directement vers sa trajectoire de vol désignée.

5.4.6 Procédure de largage. Il n'y a pas de limitation de sortie autre que celles imposées par le Chef Pilote pour des raisons de sécurité. Si un compétiteur sort de manière jugée dangereuse, le problème sera soumis au Comité de sécurité (SC5, § 4.8).

5.5 Plan de vol

5.5.1 Le premier point de largage d'un passage de l'aéronef sera déterminé par le Directeur de Compétition. Le pilote de l'aéronef signalera aux concurrents quand ils seront autorisés à sortir. Le signal d'autorisation de sauter doit être donné au moins 600 mètres avant la première voie désignée. Tous les compétiteurs seront informés des signaux de largage spécifiques lors de la réunion pré-compétition des compétiteurs.

5.5.2 La trajectoire de vol désignée de chaque compétiteur utilisant un point de référence au sol sera déterminée par le Directeur de Compétition et lui sera communiquée à l'aide une carte détaillée ou une photographie aérienne de la zone ne datant pas de plus de 30 jours.

5.5.3 Un compétiteur ne doit pas quitter sa voie désignée (DL). La violation de cette règle, telle que déterminée par le collège des juges, pendant la période allant de 10.0 secondes après la sortie jusqu'à la sortie de la fenêtre de compétition, affectera le résultat, tel que déterminé au § 5.2, comme suit :

5.5.3.1 Si c'est inférieur à 150 m à l'extérieur de la DL, une réduction de 10% ;

5.5.3.2 Si c'est entre 150 & 300 m à l'extérieur de la DL, une réduction de 20% ;

5.5.3.3 Si, pendant la période à partir de 10.0 secondes après la sortie jusqu'à l'ouverture du parachute, un compétiteur est de plus de 300 m en dehors de la DL, il y a une réduction de 50% pour la première infraction ou une note de zéro pour toute infraction de ce type sur un saut ultérieur.

La distance en question sera mesurée perpendiculairement à la limite de la DL.

5.5.4 À aucun moment de la sortie à l'ouverture du parachute, un ou des compétiteurs ne doivent se trouver à moins de 250 m des autres concurrents. La violation de cette règle, telle que déterminée par le panel des juges, se traduira par un score de zéro pour ce saut. Cette décision n'est pas un motif de réclamation.

5.5.5 Toute violation des §.5.5.3 ou 5.5.4 entraînant une mise en danger des autres concurrents sera considérée comme une mise en danger sérieuse et sera soumise au Comité de sécurité (SC5, § 4.8).

5.6 Règles générales

5.6.1 La hauteur d'ouverture pour chaque compétiteur sera prédéterminée par le Directeur de Compétition et le Chef Juge et ne doit pas dépasser la limite inférieure de la fenêtre de compétition (1500 m/4921ft au-dessus du sol).

5.6.2 Toute violation du § 5.6.1 entraînant la mise en danger d'autres concurrents sera considérée comme une mise en danger sérieuse et soumise au Comité de sécurité (SC5, § 4.8).

5.6.3 Tous les sauts pour chaque tâche d'une manche doivent être effectués de la même façon ou par des avionnage consécutifs, afin que les compétiteurs puissent sauter dans des conditions de vents similaires.

5.6.4 Dans la fenêtre de validation, chaque échantillon de données PLD doit satisfaire à des critères de précision. Chaque donnée doit avoir une valeur d'erreur sphérique probable inférieure à 10 mètres. Si l'exigence de précision des données PLD n'est pas satisfaite, un ressaut sera accordé.

5.7 Équipement

5.7.1 Les concurrents ne doivent pas porter de poids supplémentaire ou amovible sur leur corps ou leur équipement. Ils doivent être pesés par le chef juge, ou une personne désignée à cet effet par lui, au début de la compétition, portant tout leur équipement de saut normal pour établir un poids de base. Le chef juge, ou une personne désignée à cet effet par lui, doit procéder à des contrôles de poids aléatoires ultérieurs, qui peuvent fluctuer par rapport au poids de base de pas plus de +/- 2 kg avant de nécessiter une inspection. Si l'ajout ou la suppression de poids est détecté, le score pour ce saut sera égal à zéro. Cette décision ne constitue pas un motif de réclamation.

5.7.2 La même wingsuit, sans aucun changement ou modification de ses parties, doit être utilisée tout au long de la compétition. Dans des circonstances exceptionnelles, une wingsuit peut être changée avec le consentement du Chef Juge, par exemple, si la combinaison d'origine est endommagée et ne peut pas être remise en état de navigabilité.

5.7.3 Les wingsuit seront inspectées et marquées par un juge. Seules les combinaisons marquées peuvent être utilisées pour la compétition. L'utilisation d'une combinaison non marquée se traduira par un score de zéro pour ce saut.

5.7.4 Chaque compétiteur portera un seul PLD fourni par l'organisateur et délivré par un juge. L'appareil sera fixé sur l'équipement du parachutiste, l'antenne ayant une vue dégagée sur le ciel, localisée et positionnée à la satisfaction du juge. Cette décision n'est pas un motif de réclamation.

5.8 Détermination des vainqueurs

5.8.1 Les pénalités découlant des § 5.5.3 et 5.5.4 seront appliquées au résultat, mesuré au § 5.2, pour chaque tâche de chaque manche. Le résultat avec les pénalités sera arrondi à une décimale pour les tâches de temps et de vitesse, et aux nombres entiers pour la tâche de distance.

5.8.2 Chaque tâche de chaque manche sera cotée en fonction du meilleur résultat de la tâche exécutée au cours de cette manche, tel que déterminé au § 5.8.1. Le meilleur résultat sera marqué à 100%. Les autres résultats seront cotés en pourcentage du meilleur résultat. Le score sera arrondi à une décimale uniquement à des fins d'affichage, le score non arrondi étant utilisé pour d'autres calculs.

5.8.3 Le score calculé au § 5.8.2 pour toutes les manches de chaque tache distincte, sera la moyenne pour chaque compétiteur pour donner le résultat intermédiaire de la tâche. Le score intermédiaire sera arrondi à une décimale uniquement à des fins d'affichage, le score non arrondi étant utilisé pour d'autres calculs.

5.8.4 Les trois scores intermédiaires, déterminés au § 5.8.3, pour chaque tâche pour chaque concurrent seront ajoutés et arrondis à une décimale pour donner le score total pour le compétiteur.

5.8.5 Le score total arrondi sera utilisé à des fins d'affichage et pour déterminer le classement.

5.8.6 En cas d'égalité aux trois premières places, les règles de départage suivantes s'appliquent :

5.8.6.1 Un saut de départage sera effectué. La tâche sera tirée au sort par le Chef Juge.

5.8.6.2 Si l'égalité ne peut être brisée par le saut de départage, les compétiteurs concernés seront déclarés exæquo.

5.8.6.3 Toutes les autres égalités du classement sont classées exæquo.

5.8.7 Vainqueur d'une tâche individuelle : dans chaque tâche validée, temps, distance ou vitesse, le champion individuel d'une tâche est le compétiteur avec le score cumulé le plus élevé de toutes les épreuves validées dans cette épreuve particulière.

5.8.8 Vainqueur général : le compétiteur avec le score global le plus élevé de toutes les tâches validées. S'il y a moins d'une manche validée, il n'y aura pas de vainqueur général.

5.8.9 Équipe nationale vainqueur du combiné : l'équipe qui totalise le plus de points cumulés en utilisant le score total de chaque membre de l'équipe. S'il y a moins d'une manche validée, il n'y aura pas d'équipe nationale Championne du combiné.

6. ÉPREUVE ACROBATIQUE

6.1 Objectif

6.1.1 L'objectif est pour l'équipe d'effectuer une série de manœuvres (routine imposée ou libre).

6.1.2 Il n'y a pas de distinction de genre.

6.2 Programme

6.2.1 La compétition se composera de sept manches. Le nombre minimum de manches pour valider la compétition sera d'une (1) manche.

6.2.2 Les sept (7) manches consisteront en :

6.2.2.1 Quatre (4) manches imposées,

6.2.2.2 Trois (3) manches libres.

6.2.3 L'ordre des routines doit être F-C-C-F-C-C-F (C = imposées, F = libre).

6.3 Hauteur de largage et temps de travail

6.3.1 Sauf indication contraire dans cette section, la hauteur de largage minimale est de 3658m / 12 000ft d'altitude géométrique. La hauteur de sortie maximale (au début de l'axe de largage) est de 3810 m/12 500 pieds d'altitude géométrique.

6.3.1.1 Si le PLD enregistre une altitude inférieure, l'équipe a le choix d'accepter le score pour le saut. L'équipe doit prendre une décision immédiate et informer le chef juge de sa décision, sinon un ressaut est accordé automatiquement.

6.3.1.2 Pour une manche libre, si le PLD enregistre une hauteur de sortis supérieure à l'altitude maximale de sortie, l'équipe a le choix d'accepter le score pour le saut. L'équipe doit prendre une décision immédiate et informer le chef juge de sa décision, sinon un ressaut est accordé automatiquement.

6.3.1.3 Pour une manche imposée, le dépassement de l'altitude maximale de sortie n'est pas un motif de ressaut.

6.3.2 Le temps de travail est le temps passé, mesuré en secondes et arrondi au dixième (0,1) de seconde le plus proche, dans la fenêtre d'altitude depuis le premier franchissement de la limite supérieure par le DTM jusqu'au premier franchissement de la limite inférieure par le DTM.

6.3.3 Sauf indication contraire dans cette section, la limite inférieure de la fenêtre d'altitude sera de 7 500ft verticaux au-dessous de la limite supérieure.

6.3.4 Pour des raisons météorologiques et/ou de contrôle du trafic aérien seulement et avec le l'accord du Chef Juge, le Directeur de Compétition peut abaisser la hauteur de largage à un minimum de 3 048 m / 10 000ft et continuer la compétition. Toutefois, si la hauteur de largage est abaissée, cela doit s'appliquer à une manche complète pour toutes les équipes.

6.3.5 Si la hauteur de largage est abaissée à 3 505 m / 11 500ft AGL ou moins, la limite inférieure de la fenêtre d'altitude sera de 5 000ft verticaux sous la limite supérieure.

6.4 Règles générales

6.4.1 La hauteur d'ouverture pour chaque équipe sera prédéterminée par le Directeur de Compétition afin de maximiser la séparation de l'équipe et ne doit pas excéder 5 000ft au-dessus du sol.

6.4.2 Les compétiteurs peuvent changer leur rôle dans l'équipe d'un saut à l'autre ; cependant, ils ne peuvent tenir qu'un seul rôle (Performeur A, Performeur B, Caméraman) lors d'un saut.

6.4.3 Le performeur (défini comme Performeur A, Performeur B) qui exécute la première manœuvre dans chaque routine imposée est défini comme Performeur A ; ceci établit le rôle du Performeur dans les séquences (décrites dans l'Annexe A – Séquences imposée de vol acrobatique en wingsuit) pour le reste de la routine.

6.4.4 L'ordre de départ de la première manche doit être dans l'ordre inverse du classement de la plus récente EPC. Les équipes qui n'ont pas participé à la dernière EPC sauteront au début de la manche avec l'ordre déterminé par tirage au sort effectué par le Directeur de Compétition.

6.4.5 Représentation :

6.4.5.1 Une équipe ne peut représenter qu'une (1) ANSA.

6.4.5.2 Chaque participant ne peut être membre que d'une seule équipe.

6.5 Équipement

6.5.1 Le membre d'équipe désigné (DTM) portera un seul PLD fourni par l'organisateur et délivré par un juge. Le dispositif sera fixé sur l'équipement du DTM, l'antenne ayant une vue dégagée sur le ciel, située et positionnée à la satisfaction du juge. Cette décision ne sera pas un motif de réclamation.

6.6 Séquences imposées

6.6.1 Les routines imposées consistent de trois (3) séquences imposées telles que décrites dans l'annexe A – Séquences imposée de vol acrobatique en wingsuit.

6.6.2 Les séquences imposées peuvent être répétées jusqu'à la fin du temps de travail.

6.6.3 Les séquences imposées à utiliser pour chaque saut sont déterminées par tirage au sort.

6.6.4 Le tirage au sort de toutes les manches de séquences imposées sera fait publiquement sous la supervision du Chef Juge. Les équipes auront au moins deux heures entre la connaissance des résultats du tirage au sort et le début de la compétition.

6.6.5 Les séquences indiquées dans l'annexe A - Séquences imposées de vol acrobatique en wingsuit seront placées individuellement dans un conteneur. Le retrait individuel du conteneur, (sans y être remise), déterminera les séquences à réaliser à chaque manche. Une séquence, une fois tirée, sera mise de côté et ne pourra plus être utilisée. Cependant, si toutes les séquences disponibles ont été utilisées et que le tirage n'est pas terminé, le processus reprendra jusqu'à la fin du tirage.

6.6.6 L'ordre des séquences imposées est déterminé par l'ordre dans lequel elles sont tirées.

6.6.7 Une fois le tirage au sort déterminé au § 6.6.5, le chef juge déterminera si le saut de départage sera une manche libre ou une manche imposée en suivant la procédure suivante :

6.6.7.1 Une marque manche libre et une marque manche imposée seront placées dans un conteneur. Une marque sera tirée au sort afin de déterminer le type de départage.

6.6.7.2 Si la manche de départage déterminée au § 6.6.7.1 est une manche imposée, les séquences seront tirées au sort conformément aux § 6.6.5 et 6.6.6.

6.7 Séquences libre

6.7.1 Le contenu de la (des) Routine(s) libre(s) est entièrement choisi par l'Équipe et peut inclure des prises.

6.7.2 L'équipe peut effectuer la même routine libre à chaque manche libre.

6.8 Enregistrement vidéo air

6.8.1 Aux fins du présent règlement, un « équipement vidéo air-air » doit comprendre le système vidéo complet utilisé pour enregistrer les preuves des performances de l'équipe, y compris une ou plusieurs caméras, un support d'enregistrement, des câbles et une batterie. L'équipement vidéo air- doit pouvoir délivrer un signal numérique haute définition (HD 1080i / 1080p) via une connexion vidéo compatible approuvée par le contrôleur vidéo.

6.8.2 Le caméraman est responsable de la compatibilité de l'équipement vidéo air avec le système de cotation.

6.8.3 La caméra doit être fixée au casque par un support statique. Aucun mouvement de roulis, de tangage ou de lacet de la caméra, un réglage de zoom mécanique et/ou numérique ni aucun effet numérique (à l'exception de la fonction de prise de vue régulière ou de toute autre fonction de stabilisation d'image) ne peuvent être utilisés pendant les sauts de compétition. En cas de non-respect de ces exigences, le score obtenu sera de zéro (0).

6.8.4 Un contrôleur vidéo sera nommé par le Chef Juge avant le début de la conférence des juges. Le contrôleur vidéo peut inspecter le matériel vidéo d'une équipe pour vérifier qu'il réponde aux exigences de performance. Des inspections peuvent être effectuées à tout moment pendant la compétition sans interférer pas avec la performance de l'équipe, tel que déterminé par le Juge d'Épreuve. Si un équipement vidéo air ne satisfait pas aux exigences de performance définies par le contrôleur vidéo, cet équipement sera considéré comme inutilisable pour la compétition.

6.8.5 Panel d'évaluation vidéo (VRP). Un VRP sera établi avant le début des sauts d'entrainement officiels, composé du Chef Juge, du Président du Jury et du Contrôleur FAI. Le VRP peut faire appel au contrôleur vidéo. Les décisions rendues par le VRP sont définitives et ne peuvent faire l'objet de réclamation ni de révision par le jury.

6.8.6 L'organisateur doit fournir aux équipes un moyen d'identification indiquant l'équipe et le numéro de la manche qui sera enregistré par le caméraman juste avant la sortie.

6.8.7 L'enregistrement vidéo de l'équipe doit se poursuivre de l'identification de l'équipe/manche jusqu'à la sortie et au saut sans interruption. Le non-respect de cette exigence entraînera un score de zéro (0) point.

6.8.8 Le caméraman doit fournir la preuve vidéo requise pour juger chaque saut et montrer la performance de l'équipe aux tiers concernés. Le caméraman à la responsabilité de montrer la sortie des performeurs afin que le début du temps de travail puisse être clairement déterminé. Si, de l'avis du panel des juges, le début du temps de travail n'est pas clairement déterminé sur la vidéo, une pénalité de 10% sera déduite du score total de l'équipe pour ce saut, comme déterminé aux § 7.2.8.2 et 7.2.8.3.

6.8.9 Dès que possible après chaque saut, le caméraman doit fournir l'équipement vidéo air pour la copie à la station désignée. La preuve vidéo doit rester disponible pour la visualisation ou la copie jusqu'à ce que tous les scores soient affichés comme définitifs.

6.9 Ressauts

6.9.1 Dans l'hypothèse où la preuve vidéo est jugée insuffisante pour être jugée (NV - voir § 7.2.6.7) par la majorité du panel des juges, le matériel vidéo air sera remis directement au VRP pour évaluation et détermination comme suit :

6.9.2 Si le VRP détermine qu'il y a eu un abus délibéré des règles par l'équipe, aucun ressaut ne sera accordé et le score de l'équipe pour ce saut sera zéro (0).

6.9.3 Si le VRP détermine que l'insuffisance de la preuve vidéo est due à un facteur pouvant être contrôlé par l'équipe, aucun ressaut ne sera accordé et l'équipe recevra un score basé sur la preuve vidéo disponible.

6.9.4 Si le VRP détermine que l'insuffisance de la preuve vidéo est due à des conditions météorologiques ou à une cause indépendante de la volonté de l'équipe, un ressaut sera accordé.

6.9.5 Un contact ou tout autre moyen d'inférence entre le(s) performeur(s) et/ou le caméraman d'une équipe ne doit pas donner lieu à un ressaut.

6.9.6 Les problèmes liés à l'équipement d'un compétiteur (à l'exception de l'équipement vidéo air) ne doivent en aucun cas donner lieu à un ressaut.

6.9.7 Les conditions météorologiques défavorables lors d'un saut ne constituent pas un motif de réclamation. Toutefois, dans des circonstances non décrites au § 6.9.1, un ressaut peut être accordé en raison de conditions météorologiques défavorables, à la discrétion du Chef Juge.

6.10 Détermination des vainqueurs

6.10.1 Les vainqueurs (1er, 2ème et 3ème) sont les équipes ayant les trois meilleurs scores pour toutes les manches terminées.

6.10.2 En cas d'égalité dans les trois premières places, un saut de départage, tel que déterminé au § 5.6.7 sera effectué.

6.10.3 Si l'égalité ne peut être rompue par le saut de départage, la procédure suivante sera appliquée jusqu'à ce qu'un classement clair soit déterminé :

6.10.3.1 le meilleur score, puis le deuxième meilleur score, de toutes les manches libres terminées.

6.10.3.2 le meilleur score, puis le deuxième meilleur score, de toutes les manches imposées terminées.

6.10.4 Toute les autres égalités du classement seront déclarées ex æquo.

7. JUGEMENT

7.1 Épreuves de performance

7.1.1 Chaque saut doit être importé dans le système notation officiel par un juge. Ce juge doit être juge wingsuit FAI.

7.1.1.1 Le directeur technique de cotation peut aider à l'importation des données.

7.1.2. Chaque saut doit être évalué par au moins 2 juges. Tous les juges doivent être juge wingsuit FAI.

7.1.3 Les juges wingsuit FAI en formation, à condition qu'ils soient sous la supervision directe du chef de la formation des juges ou son délégué, ayant assisté à la conférence des juges, peuvent être utilisés en plus du jury officiel.

7.1.4 Les scores (tels que définis-au § 5.8.2) et toutes les données de performance associées ne doivent pas être publiés tant que la tâche qui inclut ces scores n'est pas terminée.

7.2 Épreuve acrobatique

7.2.1 Une fois qu'un membre de l'équipe a quitté l'avion, le saut doit être évalué et coté.

7.2.2 L'évaluation de chaque séquence se déroulera pendant toute la durée du travail, mais pourra être interrompue avant la fin du temps de travail si l'équipe abandonne les exigences de performance pour la routine requise. Les équipes peuvent continuer à marquer en répétant continuellement les séquences dans l'ordre requis.

7.2.3 Procédures de jugement :

7.2.3.1 Les sauts doivent être jugés en utilisant la preuve vidéo fournie par le caméraman.

7.2.3.2 Un panel composé de cinq (5) juges doit évaluer la routine de chaque équipe. Si possible, une manche complète sera jugée par le même panel.

7.2.3.3 Les juges peuvent voir le saut au maximum trois (3) fois. Une quatrième vision peut être autorisé à la discrétion du Juge d'Épreuve.

7.2.4 Toutes les visions doivent être à vitesse normale.

7.2.5 Les juges utiliseront le système de cotation électronique pour enregistrer l'évaluation de la performance. À la fin du temps de travail, un arrêt sur image sera appliqué à chaque vision basé sur le temps pris à partir de la première vision seulement. Les juges peuvent corriger leur évaluation après que le saut a été jugé. Les corrections apportées à l'évaluation ne peuvent être faites qu'avant que le Chef Juge signe la feuille de score.

7.2.6 Cotation des routines imposées :

7.2.6.1 La manche est évaluée en utilisant deux (2) critères : le style et le nombre de prises.

7.2.6.2 Les juges attribueront à chacun des deux critères ci-dessus un score basé sur les directives de l'Annexe B – Critères de jugement vol acrobatique en wingsuit.

7.2.6.3 Pour chaque omission de mouvement dans l'ordre requis, tel que déterminée par la majorité des juges, 1,5 point sera déduit de la note de style attribuée par chaque juge.

7.2.6.4 Lorsqu'une manœuvre est omise, la prise associée à cette manœuvre sera également considérée comme étant omise et notée conformément au § 6.2.6.6.

7.2.6.5 Un point sera attribué pour chaque prise correctement réalisée dans la routine pendant le temps de travail de chaque manche déterminé par la majorité des juges. Le score attribué pour les prises doit être un nombre entier.

7.2.6.6 Pour chaque omission de prise, un (1) point sera déduit du total déterminé au § 6.2.6.5.

7.2.6.7 Une majorité des juges doit être en accord pour déterminer une situation de NV.

7.2.6.8 Si, une fois les visionnements terminés, et dans les quinze secondes qui suivent la connaissance du résultat, le chef juge, le juge d'épreuve ou un juge du panel estime qu'une évaluation absolument incorrecte d'une prise a eu lieu, le chef juge ou le Juge d'épreuve ordonnera que seule la ou les partie (s) du saut en question soient réexaminée(s). Si l'examen aboutit à une décision des juges de quatre contre un sur la (les) partie (s) de la performance en question, l'évaluation de cette prise sera ajustée en conséquence. Un seul réexamen est autorisé pour chaque saut.

7.2.6.9 Le score minimum pour chacun des critères est zéro point.

7.2.7 Cotation des routines libres :

7.2.7.1 La Routine est évaluée selon trois (3) critères : style, programme du saut et prise de vue.

7.2.7.2 Les juges attribueront à chacun des trois critères ci-dessus un score basé sur les directives de l'Annexe B – Critères de jugement vol acrobatique en wingsuit.

7.2.8 Calcul des scores :

7.2.8.1 Le score de l'équipe pour une manche pour chacun des critères des § 7.2.6 et 7.2.7, autre que les prises, est calculé en écartant le score le plus élevés et le plus faible et en faisant la moyenne des trois scores restants, arrondi à une décimale.

7.2.8.2 Les scores de l'équipe pour les manches libres pour le style, le programme du saut et la prise de vue calculé conformément au § 7.2.8.1, seront évalués de 0% à 100% pour chaque critère pour toutes les équipes pour cette manche, le score le plus élevé étant évalué 100% (100), et un score nul étant évalué 0% (0). Le score total d'une équipe pour une manche est ensuite calculé en additionnant les trois scores évalués en pourcentage pour cette manche.

7.2.8.3 Les scores de l'équipe pour les manches imposées pour le style, tel que calculé au § 7.2.8.1, et pour les prises tel que calculé aux § 7.2.6.4 et 7.2.6.5, seront évalués de 0% à 150% pour chaque critère pour toutes les équipes pour cette manche, le score le plus élevé étant évalué 150% (150), et un score nul étant évalué 0% (0). Le score total d'une équipe pour une manche est ensuite calculé en additionnant les deux scores évalués en pourcentage pour cette manche.

7.2.8.4 Le score final de l'équipe pour l'épreuve est la somme des scores totaux de toutes les manches terminés, calculée aux § 7.2.8.2 et 7.2.8.3.

7.2.9 Tous les scores de chaque juge seront publiés.

7.3 Sauts d'entrainement

7.3.1 Avant le début de la compétition, une journée sera réservée pour chaque équipe acrobatique et chaque compétiteur de performance pour avoir l'opportunité de faire deux (2) sauts d'entraînement, qui seront côtés par les juges. L'avion et les systèmes de jugement et de notation utilisés pendant la compétition seront utilisés pour ces sauts d'entraînement. Si la météo ne permet pas d'effectuer les sauts, les équipes peuvent fournir jusqu'à deux (2) sauts d'entraînement préalablement enregistrés pour la cotation.

7.3.2 Si une équipe ou un compétiteur choisit de faire moins que les deux sauts d'entraînement autorisés ou qu'il n'est pas possible de faire les deux sauts d'entraînement officiels en raison des conditions météo ou d'autres circonstances, cela ne constituera pas un motif de réclamation.

7.4 Autres responsabilités de jugement – Performance et acrobatique

7.4.1 A la demande du Chef Juge, une ou plusieurs personnes, supervisées par le Chef Juge (ou les stagiaires sous la supervision du chef de la formation des juges) doivent être mises à disposition par l'organisateur pour aider les juges dans la gestion des équipements, des dispositifs et des données.

7.4.2 Le Directeur de compétition, ou quelqu'un désigné par lui, doit observer les compétiteurs pendant leur descente et lors de leur ouverture. L'observateur doit rechercher toutes conditions ou incidents pouvant constituer un motif de ressaut et/ou de disqualification pour des raisons de sécurité.

7.4.3 Le Chef Juge et/ou le Directeur de compétition peuvent interrompre l'épreuve s'ils déterminent que les conditions météorologiques ne sont pas sures pour la poursuite de l'épreuve. Cette décision n'est pas un motif de réclamation.

8. REGLEMENT SPECIFIQUE POUR LA COMPETITION

8.1 Titre de la compétition

« Le ___ Championnat du monde FAI de Vol ___ en Wingsuit, (lieu), (année) » ou,

« La ___ Coupe du Monde FAI de Vol ___ en Wingsuit, (lieu), (année) » ou,

« Le ___ Championnat du Monde FAI de Vol en Wingsuit, (lieu), (année) » ou,

« Le ___ Championnat (continental) FAI de Vol en Wingsuit, (lieu), (année) » ou,

« La ___ Coupe (continentale) FAI de Vol en Wingsuit ____, (lieu), (année) ».

8.2 Objectifs de la compétition

8.2.1 La durée maximale de toute EPC de vol en Wingsuit ne doit pas dépasser 6 jours de compétition.

8.2.2 Déterminer les Champions (1er, 2ème et 3ème) de Vol de Performance en Wingsuit.

8.2.3 Déterminer les Champions (1er, 2ème et 3ème) de Vol Acrobatique en Wingsuit.

8.2.4 Promouvoir et développer l'entraînement et la compétition de Vol en Wingsuit.

8.2.5 Établir les nouveaux records mondiaux et continentaux de compétition de Vol en Wingsuit.

8.2.6 Présenter une image visuellement attrayante des sauts de compétition et du classement en temps réel (scores) pour les compétiteurs, les spectateurs et les médias.

8.2.7 Échanger des idées et renforcer les relations amicales entre les compétiteurs en Wingsuit, les juges et le personnel de soutien de toutes les nations.

8.2.8 Permettre aux participants de partager et d'échanger leurs expériences, connaissances et informations.

8.2.9 Améliorer les méthodes et pratiques de jugement.

8.3 Composition des délégations

8.3.1 Chaque délégation peut comprendre :

8.3.1.1 Un chef de délégation.

8.3.1.2 Un chef d'équipe / entraîneur.

8.3.1.3 Un interprète.

8.3.1.4 Un maximum de huit (8) compétiteurs de performance pour un championnat du monde.

8.3.1.5 Un maximum de douze (12) compétiteurs de performance pour une coupe du monde ou des championnats régionaux continentaux

8.3.1.6 Un maximum de deux (2) équipes acrobatiques pour un Championnat du monde de parachutisme.

8.3.1.7 Un maximum de quatre (4) équipes acrobatiques pour une Coupe du Monde ou un Championnat Continental.

8.3.1.8 Accompagnateurs et personnel de soutien supplémentaire à la discrétion de l'organisateur de l'événement.

8.4 Composition d'une équipe nationale de performance de vol en Wingsuit

8.4.1 Pour les délégations avec trois compétiteurs de performance inscrits, les compétiteurs formeront automatiquement l'équipe nationale WS-P lors de l'inscription, à moins que le chef de délégation ou le responsable d'équipe ne soit pas d'accord.

8.4.2 Pour les délégations comptant plus de trois compétiteurs de performance inscrits, la délégation peut désigner trois de ses compétiteurs de performance pour former l'équipe nationale WS-P. Cela doit être fait avant que l'ordre de sortie ne soit finalisé lors de la réunion des compétiteurs.

.

8.5 Prix et récompenses

8.5.1 Épreuve de performance

8.5.1.1 Des médailles seront attribuées aux :

8.5.1.2 Vainqueurs du temps : 1ère, 2ème et 3ème place.

8.5.1.3 Vainqueurs de la distance : 1ère, 2ème et 3ème place.

8.5.1.4 Vainqueurs de la vitesse : 1ère, 2ème et 3ème place.

8.5.1.5 Vainqueurs du combiné : 1ère, 2ème et 3ème place.

8.5.1.6 Equipes nationales de WS-P vainqueurs : 1ère, 2ème et 3ème place.

8.5.1.7 Les drapeaux des compétiteurs de performance classés premier, deuxième et troisième seront hissés et l'hymne national du premier sera joué.

8.5.1.8 Dans le cas où un concurrent International FAI de performance figure parmi les trois premières places, le drapeau de la FAI sera hissé pour ce compétiteur. Dans le cas où le compétiteur de performance remporte la première place, l'hymne de la FAI sera joué.

8.5.2 Épreuve acrobatique

8.5.2.1 Les médailles seront attribuées aux équipes classées 1ère, 2ème et 3ème.

8.5.2.2 Les drapeaux des équipes acrobatiques classées première, deuxième et troisième seront hissés et l'hymne national du vainqueur sera joué

8.5.2.3 Dans le cas où une équipe Internationale FAI figure parmi les trois premières places, le drapeau de la FAI sera hissé pour cette équipe. Dans le cas où l'équipe Internationale remporte la première place, l'hymne de la FAI sera joué.

8.5.3 Le titre de Champion du Monde ou Continental est attribué au premier compétiteur ou à la première équipe dans un Championnat du Monde / Continental de Parachutisme FAI.

8.5.4 Le titre de vainqueur de la Coupe du monde est attribué au premier compétiteur ou équipe de la Coupe du monde FAI.

9. ANNEXE A - SEQUENCES IMPOSÉES VOL ACCROBATIQUE EN WINGSUIT

- Les séquences imposées peuvent être décomposées en éléments distincts lors de l'exécution, mais réduiront le nombre de points attribués au style.
- La dernière position de chaque séquence imposée conduit à la position initiale de la séquence imposée suivante et compte comme une seule prise.
- Les performeurs sont définis comme performeur A et B.
- Sauf pour la première prise du saut, une prise valide doit être précédée d'une séparation totale claire, lorsque les performeurs montrent à un moment donné qu'ils ont relâché la prise et qu'aucune partie de leurs bras n'est en contact avec l'autre performeur.

Séquence A : Up and Over

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A transite de l'autre côté au-dessus du performeur B.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B transite de l'autre côté au-dessus du performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence B : Rock and Roll

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A effectue un tonneau.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B effectue un tonneau.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence C : Révolutions

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A transite de l'autre côté par-dessus le performeur B puis revient à sa position de départ par-dessous le performeur B.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B transite de l'autre côté par-dessus le performeur A puis revient à sa position de départ par-dessous le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence D : Roll Over

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A effectue un tonneau au-dessus du performeur B en passant de l'autre côté.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B effectue un tonneau au-dessus du performeur A en passant de l'autre côté.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence E : Duck and Roll

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A effectue un tonneau par dessous le performeur B en passant de l'autre côté.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B effectue un tonneau par dessous le performeur A en passant de l'autre côté.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence F : Déjà Vu

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A transite de l'autre côté par-dessus le performeur B.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A revient de l'autre côté par-dessus le performeur B.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B transite de l'autre côté par-dessus le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B revient de l'autre côté par-dessus le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence G : Yin Yang

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A passe en vol dos.
- Les performeurs prennent une prise de main dans une orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A revient en vol normal.
- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B passe en vol dos.
- Les performeurs prennent une prise de main dans une orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B revient en vol normal.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence H : Back to Back

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et passent tous les deux en vol dos.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol dos.
- Les performeurs montrent une séparation totale et reviennent tous les deux en vol normal.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence I : Pancakes

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A transite en vol dos de l'autre côté par-dessus le performeur B.
- Les performeurs prennent une prise de main dans une orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A revient en vol normal de l'autre côté par-dessus le performeur B.
- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B transite en vol dos de l'autre côté par-dessus le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main dans une orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B revient en vol normal de l'autre côté par-dessus le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence J : Reversed Pancakes

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A transite en vol dos de l'autre côté par-dessous le performeur B.
- Les performeurs prennent une prise de main dans une orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A revient en vol normal de l'autre côté par-dessous le performeur B.
- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B transite en vol dos de l'autre côté par-dessous le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main dans une orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B revient en vol normal de l'autre côté par-dessous le performeur A.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal.

Séquence K : Hand to Foot

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Le performeur A prend une prise de pied en vol normal sur le même côté du performeur B.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal sur le même côté.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Le performeur B prend une prise de pied en vol normal sur le même côté du performeur A.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal sur le même côté.

Séquence L : Reversed Hand to Foot

- Les performeurs sont en vol normal avec une prise de main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A passe en vol dos.
- Le performeur A prend une prise de pied en vol dos sur le même côté du performeur B.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur A passe en vol normal.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal sur le même côté.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B passe en vol dos.
- Le performeur B prend une prise de pied en vol dos sur le même côté du performeur A.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le performeur B passe en vol normal.
- Les performeurs prennent une prise de main en vol normal sur le même côté.

10. ANNEXE B - CRITERES DE JUGEMENT VOL ACROBATIQUE WINDSUIT

B-1 Cotation des prises :

La cotation des prises est nécessaire seulement pour les manches imposées :

- Chaque prise correctement réalisée au début, pendant et entre chaque séquence imposée seront additionnées pour créer un nombre total de prises.
- Si plusieurs prises sont réalisées pendant et entre chaque séquence imposée, une seule prise sera comptée.
- Une prise qui ne se voit pas ou qui est considérée comme ne répondant pas à la définition du § 2 par une majorité de juges ne sera pas comptabilisée dans le nombre total de prises. Les routines imposées doivent être réalisées dans l'ordre correct. Une séquence imposée omise dans la séquence entraînera la déduction d'un point du nombre total de prises pour cette manche. Ce score ne peut être inférieur à 0.

B-2 Cotation du style :

Les juges donnent un score à l'équipe (entre 0,0 et 10,0, avec une décimale) pour la présentation et pour chacune des quatre (4) manches imposées et des trois (3) manches libres, en respectant les directives suivantes :

9 - 10 points - La routine est effectué parfaitement sans erreurs notables.
6 – 9 points - La routine est effectué avec quelques petites erreurs.
3 – 7 points - La routine est effectué avec plusieurs erreurs moyennes.
1 – 4 points - La routine est effectué avec plusieurs erreurs majeures.
0 – 1 point - La routine n'est pas effectuée ou n'est pas identifiable.

Exemples de style :

- Compétences de vol : aptitude à manœuvrer en douceur ou à voler dans n'importe quelle orientation (verticalement, horizontalement, vol dos, etc.).
- Précision, contrôle : capacité de l'équipe à faire preuve de maîtrise du corps et de souplesse dans les transitions. Tous les mouvements effectués par les compétiteurs sont précis et délibérés, sans beaucoup de mouvements « nerveux » dans les bras, les jambes, le corps ou la direction.
- Travail d'équipe : possibilité pour l'équipe d'effectuer des mouvements ensemble pour créer une performance unifiée.
- Position du corps : la posture des compétiteurs doit présenter une position des bras et des jambes propre et définie, idéale pour le vol.
- Prises : chaque prise est faite en douceur et parfaitement maîtrisée.
- Mise à niveau : le performeur ajuste son taux de chute et son niveau en conséquence lors de chaque mouvement.
- Proximité : les performeurs restent proches, ne se déplaçant pas à plus d'un corps de distance.
- Transitions : réalisation des mouvements complexes conformément aux figures prévues, plutôt que d'être décomposés en deux ou plusieurs éléments simples.

Exemples de petites erreurs :

- Mouvement : finition légèrement hors ligne de vol, légère oscillation, etc.
- Mouvement : bras pliés vers le bas ou vers l'avant, genoux pliés,
- Mouvement : prises faites entrainant tension et mouvement.

Exemples d'erreurs moyennes

- Mouvement : changement important de la ligne de vol, oscillation, rotation insuffisante, etc.
- Mouvement : prises faites avec une force considérable, pas entièrement contrôlées.

Exemples d'erreurs majeures :

- Mouvement : il manque complètement des éléments requis ou si mal exécuté que la manœuvre est à peine reconnaissable.
- Non génération de mouvement vers l'avant (utilisant les propriétés aérodynamiques de la Wingsuit).
- Mouvement : prises faites avec une force considérable, entraînant un vol incontrôlable d'un ou des deux performeurs.

B-3 Cotation vidéo :

Les juges attribueront deux (2) scores à la prise de vue : un pour la qualité (entre 0,0 et 7,0 à une décimale) ; et un pour le travail progressif (entre 0,0 et 3,0, à une décimale) pour chacune des trois (3) manches libres, en utilisant les directives suivantes, en fonction de la ou des erreurs les plus graves jugées lors du tournage :

Qualité :

6 - 7 points - La prise de vue est effectué parfaitement, sans erreur notable.

4 - 6 points - La prise de vue est effectué avec une ou plusieurs petites erreurs.

2 - 5 points - La prise de vue est effectué avec une ou plusieurs erreurs moyennes.

1 - 3 points - La prise de vue est effectué avec une ou plusieurs erreurs importantes.

0 - 1 point - La prise de vue ne montre aucune routine des performeurs.

Travail progressif :

3 points - La routine est effectuée avec une quantité significative de travail progressif réussi.

2 points - La routine est exécutée avec un travail progressif réussi.

1 point - La routine est effectuée avec un travail progressif minimal.

0 point - La routine est effectuée sans travail progressif.

Exemples de travail de prise de vue de qualité :

- La vidéo est lisse et ne rebondit pas.
- Les performeurs occupent la majeure partie de la vidéo et restent centrés.
- Le cameraman reste à une distance constante des performeurs.
- Utilisation de techniques de vol avancées (tel que : rotation autour des performeurs, vol dos), créant ainsi en des angles créatifs sans perte de cadrage ou de proximité.

Exemples de travail progressif :

- Vol dos.
- Rotation.
- Prise de vue multiaxes.

Exemples de petites erreurs :

- Perte momentanée du cadrage ou de la mise au point, des erreurs de distance mineures occasionnelles, etc.

Exemples d'erreurs moyennes :

- Perte momentanée de l'image, du cadrage, de la mise au point ou des erreurs de distance pour environ 20% ou plus de la séquence imposée, etc.

Exemples d'erreurs majeures :

- Contact avec un ou les deux performeurs.
- Perte de contrôle entraînant la perte du cadrage des performeurs ou l'absence de vidéo.
- 50% ou plus de la routine imposée ou libre ne peut être jugée.

B-4 Cotation du Programme en Chute :

La cotation du programme en chute n'est requise que pour les manches de routine libres. Les juges attribuent aux critères de jugement suivants un score allant de 0,0 à 10,0 à une décimale, en tenant compte des directives suivantes :

Technique :

- Variété de mouvements : effectuent plusieurs types de mouvements (en utilisant différentes orientations) dans le programme en chute.
- Difficulté : le degré de difficulté de tous les mouvements et transitions de la routine.
- Habileté de pilotage : capacité de mouvement en douceur ou de voler dans toutes les positions (verticalement, horizontalement, vol dos, etc.).
- Travail d'équipe : somme et type de travail d'équipe dans le programme en chute - interaction constante, montrant les compétences combinées de tous les membres de l'équipe, synchronisation avec le caméraman.
- Gestion du temps de travail : aptitude à utiliser le temps de travail et à élaborer le programme en chute dans le temps imparti.
- Complexité des prises, si présentes.

Exemples de techniques :

- Les deux (2) performeurs maintiennent une proximité adéquate tout au long de chaque séquence.
- Toutes les surfaces de vol et / ou des angles de vol sont utilisés (tel que : face sol, vol dos ou avec des angles plus raides).
- Une interaction et un travail d'équipe constants sont affichés.
- La routine montre une grande variété de séquences qui varient en complexité.
- La séparation de l'équipe après chaque séquence.
- La complexité des prises, si présentes.

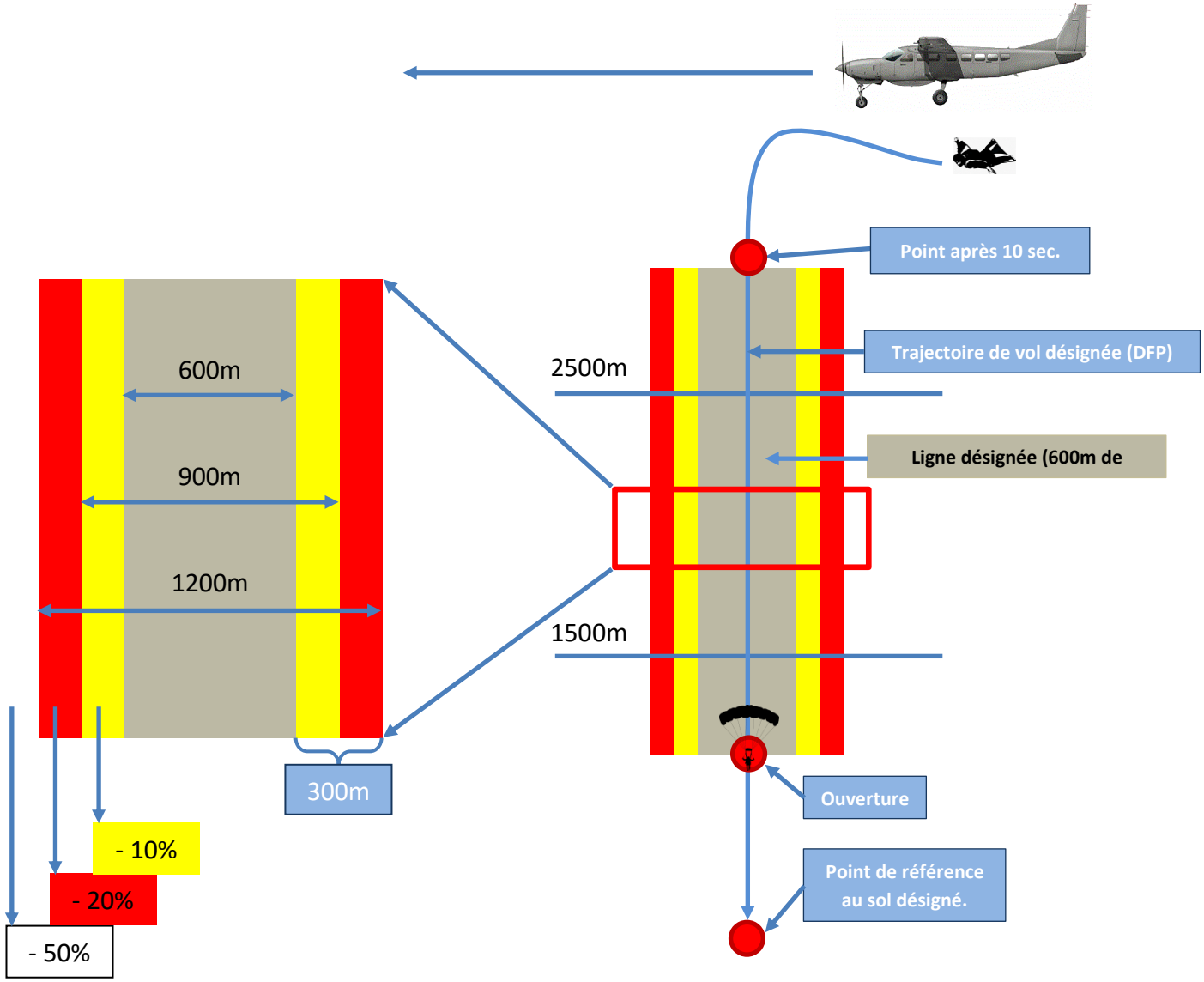
Présentation :

- Excitation visuelle : La routine doit retenir l'attention du spectateur tout au long du vol.
- Variété dynamique : divertissant sans être inutile.
- Originalité : chorégraphie créative début et fin intéressants.

Exemples de présentation :

- La routine a un début une fin définis.
- Le temps de travail est utilisé dans toute la mesure du possible.
- La routine a un haut niveau de créativité qui contient de nouveaux mouvements, et s'écoule d'une séquence à l'autre.
- La routine est agréable et esthétiquement plaisante à regarder.

11. ANNEXE C - VOL DE PERFORMANCE : DFP – DL – PENALITES



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