Traduction Française FFP non officielle

Le document référent demeure la version anglaise
https://www.fai.org/isc-documents

Règlements de Compétition

pour les

Epreuves Artistiques

Edition 2023
Effective au 1er mars 2023

TRADUCTION

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

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

FEDERATION AERONAUTIQUE INTERNATIONALE
Maison du sport international, 54 Av de Rhodanie, CH-1007 Lausanne, Suisse

Copyright 2023

Tous droits réservés. Le copyright de ce document, est détenu par la Fédération Aéronautique internationale (FAI). Toute personne agissant au nom de la FAI ou d'un de ses membres est par les présentes, autorisée à copier, imprimer, et distribuer ce document soumis aux conditions suivantes :

1. Le document peut être utilisé seulement pour information et ne peut pas être exploité à des fins commerciales.
2. Toute copie de ce document ou extrait de celui-ci doit inclure cet avis de copyright.
3. Les règlements applicables aux lois de l'air, au trafic et au contrôle aérien, sont observés pour toute épreuve, dans leurs pays respectifs. Ils devront être observés, là où ils sont applicables, prenant l'ascendant sur tout règlement sportif.

Notez que tout produit, procédé ou technologie, décrit dans le document, peut être l'objet d'autres droits de propriété intellectuelle réservés par la Fédération Aéronautique internationale ou d'autres entités et n'est pas ci-dessous autorisé

ÉPREUVES SPORTIVES INTERNATIONALES DROITS DE LA F.A.I.

Toutes les épreuves sportives internationales organisées entièrement ou en partie selon les règles du Code Sportif (1) de la Fédération Aéronautique Internationale (F.A.I.) sont dites épreuves sportives internationales F.A.I.(2) De par ses statuts (3), la F.A.I. détient et contrôle tous les droits relatifs aux épreuves sportives internationales de la F.A.I. Les membres (4) de la F.A.I. doivent, à l'intérieur de leurs territoires nationaux (5), faire valoir les droits à propriété de la F.A.I. de toutes les épreuves sportives internationales F.A.I. et exiger qu'elles soient inscrites au calendrier sportif de la F.A.I. (6)

Un organisateur d'épreuve qui souhaite exploiter les droits de toute activité commerciale de telles épreuves recherchera au préalable un accord avec la FAI. Les droits détenus par la FAI, peuvent, par accord, être transférés y compris aux organisateurs d'épreuves, mais ne sont pas limités à la publicité sur ou pour des épreuves FAI., l'utilisation du nom de l'épreuve ou le logo à des fins commerciales, ainsi que l'utilisation de sons, images, programmes et/ou données qu'ils soient enregistrés électroniquement ou autrement, ou transmis en temps réel., Ceci inclut particulièrement tous les droits d'utilisation du matériel, électronique ou autre, logiciel inclus faisant partie de toute méthode ou système de jugement, notation, évaluation de performance ou information utilisé dans toute épreuve sportive internationale de la F.A.I. (7)

Toute personne physique ou morale qui accepte la responsabilité d'organisation d'une épreuve sportive de la F.A.I., que ce soit ou non par un accord écrit, s'engage également à accepter les droits de propriété de la F.A.I. comme stipulé ci-dessus. Lorsque aucun transfert officiel de droits n'a été établi par écrit, la F.A.I. conservera tous les droits de l'épreuve. Indépendamment de tout accord ou transfert des droits, la FAI aura, gratuité pour ses propres archives et/ou une utilisation promotionnelle, plein accès à tous sons et/ou images de toute Epreuve
Sportive FAI. La FAI se réserve aussi, le droit d'organiser à ses frais pour tout ou partie de toute épreuve d'être enregistrée, filmée et/ou photographié pour un tel usage, sans paiement à l'organisateur.

Lien vers les Statuts et Règlements FAI

VOLONTAIREMENT LAISSEE VIERGE

Ce document prend effet au 1er mars 2023

TABLE DES MATIERES Page 1

Chapitre 1 : Autorité de la FAI 2
1.1 Autorité de la FAI
Chapitre 2 : Définitions des mots et phrases utilisés dans ce règlement 2
2.1 Equipe 2
2.2 Référence 2
2.3 Mouvement 2
2.4 Prises et appontages 2
2.5 Enchaînement 2
2.6 Temps de travail 2
Chapitre 3 : Les épreuves 2
3.1 Disciplines 2
3.2 Objectif des épreuves 2
3.3 Altitude de départ 2
3.4 Champions du Monde 2
Chapitre 4 : Règles générales 3
4.1 Procédure de sortie 3
4.2 Ordre de jugement 3
4.3 Refus de saut 3
4.4 Enregistrement vidéo air 3
4.5 Ressauts 4
4.6 Soufflerie
Chapitre 5 : Règles spécifiques à l'épreuve **4**
5.1 Equipes 4
5.2 Enchaînements 5
5.3 Manches de compétition 5
Chapitre 6 : Jugement et notation 5
6.1 Général 5
6.2 Notation des enchaînements libres 6
6.3 Notation des enchaînements imposés 7
6.4 Calcul des notes 8
6.5 Règles de jugement 9
6.6 Sauts d'entraînement 9
Chapitre 7 : Règles spécifiques à la compétition 9
7.1 Composition des délégations 10
7.2 Programme de la compétition 10
Chapitre 8 : Règles spécifiques à la compétition 10
8.1 Objectifs de la compétition 10

Annexes

Annexe A1 – Freestyle mouvements imposés 11
Annexe A2 – Freefly mouvements imposés 17
Annexe B – Orientations de base, positions du corps et définitions 24
Annexe C – Note technique initiale 30
Annexe D – Descriptif des enchaînements 31

1 Autorité de la F.A.I.

1.1. La compétition se déroulera sous l'autorité accordée par la F.A.I., conformément aux règles du Code Sportif de la F.A.I., Section Générale et Section 5, approuvés par la Commission Internationale de Parachutisme et validées par la Fédération Aéronautique Internationale et le présent règlement. Tous les participants acceptent ces règles et celles de la F.A.I. et y sont liés par le simple fait de participer à la compétition.

2 Définitions des mots et phrases utilisés dans ces règlements

2.1 Equipe : Une équipe de Freestyle est composée d'un Performeur et d'un caméraman. Une équipe de Freefly

est composée de deux (2) Performeurs et d'un caméraman.

2.2 Référence : Direction vers laquelle la poitrine du compétiteur fait face.

2.3 Mouvement : Changement dans la position du corps, et/ou une rotation autour d'un ou plusieurs des trois axes du corps ou une position statique. (Voir ANNEXE B).

2.4 Prises et appontages.

2.4.1 Prise(s) : Un contact reconnaissable, immobile, d'une (des) main (s) d'un performeur sur une partie spécifiée du corps de l'autre performeur, réalisé d'une manière contrôlée.

2.4.2 Appontage(s) : Un contact reconnaissable, immobile, d'un (des) pied (s) d'un performeur sur une partie spécifiée du corps de l'autre performeur, réalisé d'une manière contrôlée.

2.5 Enchaînement : Une séquence de mouvements réalisés pendant le temps de travail.

2.5.1 Enchaînement imposé : Un enchaînement composé de mouvements imposés et d'une addition de mouvements choisis par l'équipe.

2.5.2 Enchaînement libre : Un enchaînement composé de mouvements intégralement choisis par l'équipe.

2.6 Temps de travail Le temps de travail est la période durant laquelle les équipes peuvent réaliser leur enchainement durant un saut.

Le temps de travail commence à l'instant où un membre de l'équipe quitte l'avion, tel que déterminé par les juges, et se termine 43 secondes plus tard pour le freefly et 45 secondes plus tard pour le freestyle.

3 Les épreuves

3.1 Discipline : Les épreuves artistiques de freestyle et freefly font partie des disciplines en chute. Elles n'ont pas de distinction de sexe.

3.2 Objectif des épreuves : L'objectif pour l'équipe est d'enregistrer un enchaînement de mouvements en chute libre avec les plus grands mérites possibles.

3.3 Altitude de départ

13000 pieds (3960 m) AGL (au-dessus du niveau du sol)

3.4 Champions du Monde

3.4.1. En prenant en compte toutes les manches validées, les Champions du Monde de Freestyle et de Freefly seront déclarés.

3.4.2. Les Champions du Monde, en Freestyle et les Champions du Monde en Freefly, sont les équipes ayant le plus grand total sur l'ensemble de(s) manche(s) validée(s). Si deux (2) équipes ou plus, ont des scores égaux, et si le temps le permet, les trois (3) premières places seront déterminées par une manche libre, de départage.

3.4.2.1. Si une égalité persiste, la procédure suivante sera appliquée jusqu'à ce qu'un classement clair soit établi :

i) le meilleur score, puis le deuxième meilleur score, puis le troisième meilleur score, etc., d'une manche libre validée.
ii) le meilleur score, puis le second meilleur score, d'une manche imposée validée.

3.4.3. Prix et récompenses sont décernés comme suit :

- Tous les membres d'équipes recevront des médailles s'ils sont classés premiers, deuxièmes ou troisièmes dans les épreuves.
- Les drapeaux des pays des équipes, classées première, deuxième et troisième, dans les épreuves seront hissés, et les hymnes nationaux des pays des équipes classées premières seront joués.
-

4 Règles générales

4.1. Procédure de sortie:

Il n'y a pas de limitation dans la sortie autre que celles imposées par le chef pilote pour des raisons de sécurité.

4.2. Ordre de jugement. L'ordre de jugement pour la première manche de compétition de chaque épreuve, sera dans l'ordre inverse des classements de chaque épreuve du plus récent championnat ou coupe du Monde I.S.C. des épreuves artistiques de parachutisme. Toutes les équipes n'entrant pas dans cette procédure seront jugés en début de manche avec leur ordre de jugement tiré au sort.

Après la manche cinq (5), les manches finales commenceront. Les manches finales seront jugées dans l'ordre inverse du classement, actualisé, qui sera mis en œuvre après les manches 5 et 6. L'ordre de jugement à appliquer, sera maintenu tout au long de la compétition, excepté si un changement logistique s'avère nécessaire pour le Chef Juge et le Directeur de la Compétition.

4.3. Refus de saut. L'équipe peut choisir de refuser un saut pour toute raison pertinente, et peut descendre avec l'avion. Si un saut en cours est refusé et que le directeur de la compétition conclut à une raison pertinente, le saut devra alors être réalisé à la première occasion. (Code Sportif, para (5.2.8.)

4.4. Enregistrement vidéo air.

4.4.1. Le cameraman enregistrera la preuve vidéo nécessaire pour juger chaque saut et pour montrer les performances de l'équipe à des tiers. Il est de la responsabilité du caméraman de montrer le début du temps de travail.

4.4.2. Un contrôleur vidéo sera désigné par l'organisation et approuvé par le chef juge avant le début des sauts d'entrainements officiels. Avant la compétition officielle le contrôleur vidéo peut contrôler l'équipement vidéo chute pour vérifier qu'il remplit les conditions de performances qu'il (elle) a fixé. Des contrôles qui n'interfèreront pas avec les prestations des équipes peuvent être réalisés à tout moment durant la compétition. Si un quelconque équipement vidéo chute ne remplit pas les conditions fixées par le contrôleur vidéo, cet équipement sera décrété non conforme pour la compétition.

4.4.3. Dans le cadre de ce règlement, "l'équipement vidéo chute" consistera en l'équipement vidéo complet, utilisé pour enregistrer la preuve de la performance de l'équipe en chute, comprenant une ou plusieurs caméra(s), le support d'enregistrement, les cordons et la batterie. L'équipement vidéo chute doit pouvoir délivrer un signal haute définition (HD 1080i AVCHD) PAL digital, avec un enregistrement d'au moins 50 images par seconde sur carte mémoire approuvé par le contrôleur vidéo.

4.4.4. Il est de la responsabilité du caméraman d'assurer la compatibilité de l'équipement avec le système de jugement vidéo chute.

4.4.5. La ou les caméras devront être fixées statiquement sur le casque. Aucune rotation en roulis, tangage ou lacet de la (des) caméra(s), réglage de zoom, mécanique et/ou numérique ou effet numérique, quel qu'il soit (excepté la "visée fixe" ou un autre système de stabilisation d'image) ne pourra être utilisé durant les sauts de compétition. Un manquement à satisfaire une de ces exigences, conduira à un score de zéro (0) point.

4.4.6. Aussitôt que possible, après que chaque saut soit réalisé, le caméraman devra remettre l'équipement vidéo (y compris le support d'enregistrement utilisé pour enregistrer ce saut) à la station de copie désignée. La preuve vidéo doit rester disponible pour le visionnage ou la copie jusqu'à ce que tous les scores soient définitivement publiés.

4.4.7. **Collège de contrôle vidéo (VRP).** Un collège de contrôle vidéo sera constitué, avant le début du saut d'entraînement officiel, regroupant le chef juge, le président du jury et le contrôleur FAI. Le VRP peut s'assurer de l'aide du contrôleur vidéo. Les décisions rendues par le VRP seront définitives et ne feront l'objet d'aucune protestation ni de révision de la part du jury.

4.4.8 L'organisateur doit fournir aux équipes un moyen d'identifier chaque équipe en indiquant le numéro de l'équipe à enregistrer par le vidéoman juste avant la sortie.

4.4.9. Le vidéoman doit enregistrer, juste avant la sortie, le moyen à l'intérieur de l'avion avec le numéro de manche et la date appropriée. L'enregistrement doit continuer avec le saut sans interruption de l'enregistrement. Le non-respect de cette exigence entraînera un score de zéro (0) point.

4.5. Ressauts

4.5.1. Dans le cas où la preuve vidéo est considérée insuffisante pour le besoin de jugement par une majorité du panel des juges, l'équipement vidéo chute sera remis immédiatement au V.R.P. pour établir les conditions et circonstances de ce fait. Dans ce cas, une situation de ressaut sera gérée comme suit :

4.5.1.1. Dans le cas où le V. R. P. détermine qu'il y a eu intention réelle de l'équipe d'outrepasser le règlement, aucun ressaut ne sera accordé et le score de l'équipe pour ce saut sera zéro **(0)**.

4.5.1.2. Dans le cas où le V.R.P. détermine que l'altération de la preuve vidéo est due aux conditions météorologiques, ou à toute autre cause non contrôlable par l'équipe, un ressaut sera donné.

4.5.1.3. Dans le cas où le V.R.P. détermine que l'altération de la preuve vidéo est due à un facteur pouvant être contrôlé par l'équipe, il ne sera pas accordé de ressaut et l'équipe recevra une note basée sur la preuve vidéo disponible.

4.5.2. Un contact ou tout autre type d'interférence entre un (les) performeur(s) et/ou le vidéoman d'une équipe, ne fera pas l'objet d'un ressaut.

4.5.3. Des problèmes avec tout équipement d'un compétiteur ne seront pas pris en compte pour obtenir un ressaut.

4.5.4. Des conditions météorologiques mauvaises durant un saut, ne constituent pas un motif de protestation. Toutefois un ressaut peut être accordé en raison des conditions météorologiques mauvaises, à la discrétion du Chef Juge.

4.6. Soufflerie : Il n'est pas permis aux compétiteurs d'utiliser une soufflerie (simulateur de chute libre) après le début de la compétition.

5 Règles spécifiques à l'épreuve

5.1. Les équipes

5.1.1. Les équipes peuvent être composées de membres de l'un ou des deux sexes.

5.1.2 Il est permis aux membres d'une équipe de changer de position au sein de l'équipe.

5.1.3 Une équipe ne peut représenter qu'une **(1)** "Administration Nationale de Contrôle".

5.1.4 Chaque membre d'une équipe peut concourir au maximum dans deux **(2)** équipes par Compétition de Première Catégorie, seulement dans des épreuves différentes (Freestyle et Freefly), comme performeur ou comme caméraman.

5.2 Enchaînements :

Les épreuves sont composées d'enchaînements imposés et d'enchaînements libres.

5.2.1. Enchaînements imposés : Les enchaînements imposés sont constitués de quatre **(4)** séquences imposées, tels que décrits dans l'Annexe A correspondante, et d'autres mouvements, à la discrétion de l'équipe. L'ordre dans lequel ces séquences imposées et les autres mouvements sont réalisés est déterminé par l'équipe.

5.2.2. Enchaînements libres : Le contenu des enchaînements libres est entièrement choisi par l'équipe.

5.2.3 Remise de l'ordre des séquences avec leur valeur et de la vidéo de l'enchaînement libre

5.2.3.1. Les équipes doivent fournir l'ordre des séquences imposées et leurs valeurs max choisies (pour chacune des manches imposées) au chef juge avant le début de la compétition

5.2.3.2. L'absence de fourniture de l'ordre des séquences imposées et de leur valeur maxi conduira à un score de zéro **(0)** point pour cette manche.

5.2.3.3 L'exécution de la séquence imposée dans un ordre différent de celui qui a été donné conduira à un score de zéro pour les mouvements qui ne sont pas dans l'ordre prévu**.**

5.2.3.4. Les équipes doivent fournir une vidéo de leurs manche(s) libre(s) au chef juge au moins **(48 heures)** avant le début de la compétition.(Les équipes peuvent optionnellement inclure une liste écrite des éléments et/ou présenter et expliquer leur manche libre au panel.) Chaque équipe peut soumettre plusieurs manches libres, mais, durant la compétition, elle ne peut proposer qu'un seul changement. L'équipe doit préciser dans quelle manche elle exécute l'un ou l'autre des enchainements libres.

5.2.3.5 L'absence de fourniture d'une (es) vidéo(s) d'une(es) manche(s) libre(s) conduira à un score de zéro **(0)** point pour la difficulté de toutes les manches libres.

5.2.3.6 Dans ce but, le chef juge devra fournir une fiche "descriptive" standard. (Voir annexe D).

5.3. Manches de compétition

5.3.1 Compétition complète Enchaînements imposés : 2 manches Enchaînements libres : 5 manches

5.3.2 Minimum pour validation : 1 manche

5.3.3 L'ordre d'enchaînements des sauts doit être **: L. I. L. L. I. L. L.** (**L** = libre ; **I** = imposé)

5.3.4 Finales : Les 6ème et 7ème manches seront les manches de finale, et devront être jugées dans l'ordre inverse du classement.

6 Jugement et notation

6.1. Général

Dès qu'un membre d'une l'équipe a quitté l'avion, le saut sera évalué et noté.

6.2. Notation des enchaînements libres.

Avant le début de la compétition, les juges verront les vidéos proposées et déterminent le score de difficulté, entre 0,0 et 10,0, exprimé par un nombre à une (1) décimale, en prenant en compte les indications suivantes ;

Note Technique initiale (difficulté)

- La variété des orientations utilisées (tête en haut, tête en bas, sur le ventre, sur le dos, sur le côté, en diagonale, dans l'angle, etc,)
- La variété et types des mouvements (carves, eagles, tricks, acrobaties, etc,)
- Le degré de difficulté de tous les mouvements et transitions (par exemple séquence sortie d'avion, rythme du saut, mouvements et spins dans deux directions, multiples rotations simultanées,

mouvements combinés, mouvement en aveugle, mouvements originaux, position du corps difficiles etc,)
- Technicité globale de vol : maintien du corps, orientation, assurance dans le vol et les manœuvres, contrôle, etc.
- Travail d'équipe : la capacité à combiner des compétences techniques et créer des effets complexes de mouvements incluant le degré de participation du vidéoman dans l'enchainement.
-Voir l'annexe C.

Durant la compétition 3 juges déterminent des déductions d'exécutions selon le tableau suivant:

Parachutisme freestyle

Jusqu'à un **(1,0)** point de déduction	Pour chaque élément manquant : (par exemple, simple au lieu de double twist)
De zéro un à zéro trois **(0,1 à 0,3)** point de déduction	A chaque fois que le performeur est hors référence, hors niveau, oscille, manque de tenue du corps.

Freefly

Jusqu'à un **(1,0)** point de déduction	Pour chaque élément manquant :
Jusqu'à zéro cinq (**0,5)** point de déduction	A chaque fois que, l'un, ou les deux, performeur(s) est / sont hors référence, hors niveau, oscille (nt).
Jusqu'à zéro cinq **(0,5)** point de déduction	Travail d'équipe : niveau entre les performeurs / synchronisation entre les membres (incluant la caméra) / proximité entre les performeurs (excluant la caméra.)

Chacun des trois (3) juges totalisera ses déductions d'exécution.

Présentation

- **Créativité**: La composition du saut est une chorégraphie originale comprenant de nouveaux mouvements et/ou une nouvelle présentation d'anciens mouvements. Elle est fluide avec un début et une fin distinctement définis, et utilise l'intégralité de la durée du temps de travail. L'enchaînement est agréable à regarder avec ou sans changement de rythme.

- **Travail Caméra**: Bonne utilisation des angles de prise de vue, interaction créative avec le(s) performeur(s), utilisation de la lumière pour améliorer le rendu visuel ; Image propre, mise au point nette. (Stabilité et précision du cadrage vidéo).

Durant la compétition, deux **(2)** juges déterminent les déductions caméra selon le tableau suivant.

Jusqu'à **– 2.0** points	Proximité durant tout le saut : les performeurs trop loin de la caméra.
Jusqu'à –1 point	Proximité durant tout le saut : les performeurs sont à une distance moyenne de la caméra.
– 2 points	A chaque fois que les 2 performeurs sont Complètement hors du cadre.
–1 point	A chaque fois qu'un performeur est complètement hors du cadre.
– 0,1 à – 0,5 point	A chaque fois qu'un / ou deux performeurs est / sont hors du centre du cadre.
– 0,1 à – 0,5 point	A chaque fois qu'un recadrage involontaire d'une partie du corps est hors du cadre.
– 0,1 point	A chaque fois qu'une partie du vidéoman corps / équipement est dans l'écran.

- Pour encourager une vidéo améliorée, quand la vidéo des performeurs plein écran est présentée, il n'y aura pas de déduction de recadrage des mains, pieds, ou d'une partie du casque hors du cadre.

- Chacun des deux **(2)** juges totalisera tous ses points de déduction caméra

6.3. <u>Notation des enchaînements imposés</u> : Les juges donnent un score à l'équipe (entre 0 et 10, exprimé au dixième) pour la présentation (comme pour l'enchaînement libre) et pour chacune des quatre (4) séquences imposées, par rapport à la valeur maximum des séquences imposées sélectionnées par les équipes, en utilisant les indications suivantes :

	Déduction JUSQU'A	Explication	Exemple
Partie majeure de l'imposé	Jusqu'à50%	La partie qui définit la séquence	Le twist dans le loop twist ; positiond'angle ; orientation du corps ;etc
Mise en place	Jusqu'à10%	Face à la direction correcte ; Dans la position correcte du corps Caméra en position correcte	Les performances requises décrites ''au début'' pour l'orientation d'une partie du corps, position de la caméra, etc.
Travail caméra statique (en plus de la	Jusqu'à 50%	Quand la caméra est trop loin pour juger le mouvement Caméra en mouvement quand	Quand on n'a pas le

définition)	Jusqu'à 20%	une image statique est demandée	niveau demandé ou le bon angle
Mouvement de caméra demandé	Jusqu'à 30%	Quand la caméra ne fait pas le bon mouvement	Mauvaise direction dans un tonneau Synchronisation, carve etc
Orientation de l'image	30%	L'image de la caméra doit être vers le haut 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	
Position spécifique du corps démandée	Jusqu'à 30%	Quand le mouvement requiert une position spécifique du corps ou un niveau spécifique entre les compétiteurs	Position tendue, Position straddle Face à face Position fendue (split)
Grips spécifiques	30%	Quand les prises ou appontages demandés sont faux	Main à main, pieds sur les épaules, jambes dans le cater
Erreurs d'exécution	Jusqu'à 30%	Fluidité ; oscillations ; hors références ; hors centrage ;	
Directives spécifiques de jugement	Voir annexe A	Comme spécifié pour chaque imposé.	Voir annexe A

La présentation dans les enchaînements imposés est attribuée pour le début et la fin de l'enchaînement, et le(s) mouvement(s) et transitions réalisés entre les mouvements imposés. Si les juges ne peuvent identifier aucun élément de présentation, le score en présentation sera de 0.0 point.

6.3.1. Si les Juges déterminent que l'Equipe a réalisé une version moins cotée qu'annoncée du mouvement imposé, la valeur maximum considérée sera 0,5 point de moins que la valeur maximum du mouvement réalisé.

6.3.2. Les juges noteront seulement les mouvements imposés qu'ils reconnaissent. Si pour un mouvement imposé une tentative est réalisée et que les juges la reconnaissent comme telle, la notation pour ce mouvement commencera. Le jugement de chaque mouvement commence quand les juges voient l'équipe débuter le mouvement à partir de la position de début décrite (après une transition depuis le mouvement précédent avec ou sans un arrêt momentané). Le jugement de chaque mouvement se termine quand les juges voient l'équipe achever ou abandonner les exigences d'exécution de ce mouvement.

6.4. <u>Calcul des scores</u>.

Les scores de chaque manche sont calculés comme suit :

<u>Manches imposées</u> : la plus haute et la plus basse note des scores des juges, pour chaque séquence imposée et présentation, seront écartées, puis on fera la moyenne des trois notes **(3)** restantes, sans arrondir**. Chaque note moyenne de mouvement imposé vaut 22,5% et la présentation vaut 10%**

Manches libres : les trois **(3)** scores totaux pour les déductions d'exécution seront additionnés et le résultat sera divisé par trois **(3)**, sans application d'arrondi. Les deux **(2)** scores totaux pour les déductions caméra seront additionnés, et le résultat sera divisé par deux (2) sans application d'arrondi. Les scores les plus haut et plus bas des juges pour le critère de présentation seront écartés, les trois (3) scores de présentation restant seront moyennés séparément sans application d'arrondi.

- Pour déterminer le score technique, la moyenne du score d'exécution sera déduite du score de difficulté. Le score minimum possible pour la technique est zéro **(0)** point.
- Pour déterminer le score final de présentation, la moyenne du score de caméra sera déduite de la moyenne du score de présentation, sans application d'arrondi. . Le score minimum possible pour la présentation est zéro **(0)** point.
- Les scores de technique et de présentation seront additionnés, et le résultat sera divisé par deux **(2)**, puis arrondi à la première décimale.

6.4.1 L'arrondi devra être fait comme suit : les valeurs intermédiaires devront être converties de deux décimales à une, en arrondissant au dixième le plus proche, excepté quand la deuxième décimale est exactement à mi-chemin entre les deux valeurs, cas où elle devra être arrondie à la plus haute des deux.

6.4.2 Les scores totaux pour les épreuves sont calculés par addition des scores de toutes les manches validées, en excluant le plus bas score d'une manche libre avant la manche 5.

6.4.3. Tous les scores de chaque juge, pour tous les sauts de compétition, seront publiés.

6.4.3.1 Les scores de Difficulté seront publiés avant le début de la compétition.

6.5. Règles de jugement

6.5.1. Les sauts seront jugés en utilisant la preuve vidéo fournie par le vidéoman.

6.5.2. Un collège constitué de cinq (5) juges devra évaluer la performance de chaque équipe. Autant que possible, une manche complète sera jugée par le même collège.

6.5.2.1 Sauts imposés : Les cinq (5) juges évalueront les enchaînements.

6.5.2.2 Sauts libres : Trois (3) juges évalueront le critère d'Exécution, deux (2) juges évalueront la déduction Caméra, les cinq (5) juges évalueront le critère de Présentation.

6.5.3. Les juges observeront chaque saut, une (1) fois, avec une seconde vision possible.

6.5.4 Toutes les visions se font à vitesse normale. A la discrétion du juge d'épreuve, une troisième vision d'un saut de manche imposée, ou une partie de celui-ci, est autorisée, à vitesse normale ou réduite (70%) ou en pause (arrêt sur image).

6.5.5. Les juges utiliseront le système de notation électronique pour enregistrer l'évaluation de la performance. A la fin du temps de travail, une image figée sera maintenue à l'écran à chaque vision, déterminée uniquement par le temps de travail de la première vision. Les juges peuvent corriger l'enregistrement de leur évaluation, après que le saut ait été jugé. Des corrections de l'enregistrement de l'évaluation pourront seulement être réalisées avant que le chef juge signe la feuille de notes.

6.5.6. Le chronomètre sera manipulé par les juges ou par une (des) personne(s) désignée(s) par le chef juge, et sera déclenché quand l'un des membres de l'équipe quitte l'avion. Si les juges ne peuvent pas déterminer le début du temps de travail, la procédure suivante sera suivie. Le temps de travail démarrera au départ du caméraman de l'avion et une pénalité égale à **(20%)** **(**arrondie à la décimale inférieure) du score du saut, sera déduite du score de ce saut.

6.6. Saut d'entraînement

6.6.1. A chaque équipe, dans chaque épreuve, il sera donné la possibilité de faire deux (2) sauts d'entraînement officiels avant le début de la compétition. Le type et la configuration de l'avion

ainsi que le système de jugement et de notation utilisé pendant la compétition, seront utilisés pour les sauts d'entraînement officiels.

6.6.2. Si pour raisons météo, aucun saut d'entrainement n'est possible, les équipes peuvent donner un maximum de deux **(2)** anciens sauts d'entrainement pour évaluation. Pour les sauts d'entrainement (anciens ou officiels) aucune note de présentation ne sera donnée.

6.6.3. Avant le début des sauts d'entraînement, à l'aide de sa feuille descriptive, le capitaine de l'équipe a la possibilité d'expliquer les mouvements du saut.

7 Règles spécifiques à la compétition

7.1. <u>Composition des délégations</u>. Chaque délégation peut être composée de :

- Un (1) Chef de délégation
- Un (1) Directeur d'équipe
- Un maximum de deux (2) équipes pour chaque catégorie, dans chaque épreuve des compétitions de Championnat du Monde ou Championnat continental.
- Le nombre d'équipes pour une Coupe du Monde sera défini par l'organisateur.

7.2. <u>Programme de la compétition</u>

La compétition sera organisée en respectant un cadre de temps de deux **(2)** jours de sauts d'entrainement officiels et d'un maximum de **(4)** jours consécutifs de compétition. Du temps devra être réservé avant la fin de la compétition pour permettre l'achèvement des manches finales.

8 Titre de la compétition

" Le ----- Championnat du Monde de Parachutisme de Vitesse de la FAI, (insérer le lieu), (insérer l'année)'', ou

" Le ----- Championnat (insérer le continent) d'Epreuves Artistiques de la F A I, (insérer le lieu), (insérer l'année) '', ou

" La ----- Coupe du Monde d'Epreuves Artistiques de la F A I, (insérer le lieu), (insérer l'année) ''

8 – 1 Objectifs de la compétition

8 - 1 -1 De déterminer les champions d'épreuves artistiques. (Freestyle et Freefly)

8 - 1 -2 De promouvoir et développer entrainement et compétition des Epreuves Artistiques

8 -1 -3 Echanger des idées et renforcer amicalement les relations entre les parachutistes sportifs, les juges et personnel de soutien de toutes les nations.

8 -1 -4 Autoriser les participants à partager et échanger expérience, connaissance et information.

8 -1 -5 Améliorer les méthodes de jugement et les entrainements.

ANNEXES A1, A2, B, C, D

- Annexe A1 : Freestyle, séquences imposées
- Annexe A2 : Freefly, séquences imposées
- Annexe B : Orientations de base, orientations et rotations
- Annexe C : Note technique initiale
- Annexe D : Description des enchaînements

Pour la catégorie nationale1 FR et FF les dénominations et descriptions des mouvements imposés sont les suivantes :

ANNEXE – A1 – FREESTYLE SEQUENCES IMPOSEES

CONDITIONS DE PERFORMANCES REQUISES ET CRITERES 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).
- Si les Juges déterminent que l'Equipe a réalisé une version moins cotée qu'annoncée du mouvement imposé, la valeur maximum considérée sera 0,5 point de moins que la valeur maximum du mouvement réalisé.
- Les mouvements imposés doivent être réalisés dans l'ordre fourni par l'équipe.
- 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).
- Le jugement de chaque séquence débute quand les juges voient l'équipe débuter 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. Autrement le score maximum pour la séquence imposée est de 70% de la valeur maximum.
- La définition de chaque position du corps est décrite dans l'annexe B
- Playlist Youtube des nouveaux mouvements imposés : https://youtube.com/playlist?list=PLSLmrmjmQczovnpv8e3NngzAgK1LFeaMa

PREMIERE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 2)

FR-1 - SEQUENCE EAGLE.

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.

Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face, durant toute la séquence.

Valeur maxi 3points **Demi eagle** réalisé comme décrit ci-dessus.

Valeur maxi 7.5 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

Directives de jugement.

- Lorsque le groupé n'est pas serré pour le loop avant, **15%** seront déduits.
- Quand l'avant du performeur n'est pas montré durant la totalité de la séquence (excepté pour le loop avant), **20%** seront déduits.
- Quand le loop avant n'est pas réalisé au-dessus du vidéoman, au milieu de la seconde partie de l'eagle, **15%** seront déduits.

FR-2 - CARVE MIXTE

Carve

- Au début, le performeur doit être dans une orientation tête en bas, face au caméraman.
- Le performeur et le caméraman doivent carver 180° autour d'un centre imaginaire face vers le centre, s'arrêter (stall), faire une transition vers une orientation tête en haut face vers l'extérieur en passant par une orientation sur le ventre.
- En orientation tête en haut, face vers l'extérieur, le performeur carve ensuite 180° dans la direction opposée.

Travail de la caméra.

- Le caméraman doit montrer le performeur de face lorsque le performeur carve face à l'intérieur, et de dos lorsque le performeur carve face à l'extérieur.
- Le caméraman doit montrer l'image comme si le performeur demeurait 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 le performeur sur l'horizon tout au long de la séquence).
- Le caméraman doit maintenir la même distance par rapport au performeur tout au long de la séquence.

Valeur maxi 5 points : Carve face à l'intérieur avec changement de direction

- Au début, le performeur doit être dans une orientation tête en bas, face au caméraman.
- Le performeur et le caméraman doivent carver 180° autour d'un centre imaginaire, s'arrêter, puis carver 180° toujours face vers l'intérieur dans la direction opposée.

Valeur maxi 7.5 points : Carve mixte

- Le Carve mixte est réalisé comme décrit ci-dessus.

Valeur maxi 10 points : Carve mixte tendu

- Le Carve mixte est réalisé comme décrit ci-dessus et :
- Le performeur doit maintenir une position tendue tout au long de la séquence.

Directives de jugement

- Quand le performeur n'est pas dans une position tendue, quand cela est demandé, **30%** seront déduits.
- Si le performeur, durant le carve aveugle, vole dans une ligne droite au lieu du carve, **30%** seront déduits.

FR-3 - REBOND

Rebond

- Le performeur est dans un orientation tête en bas, vertical ou dans l'angle sur le dos, faisant face au caméraman.
- Le performeur réalise un demi-reverse eagle au-dessus du caméraman (« back layout ») pour passer sur le ventre suivi d'un demi-eagle (« front layout ») pour repasser tête en bas ou dans l'angle sur le dos (dans la même position relative qu'au début du mouvement).
- Le performeur doit maintenir le contact visuel avec le caméraman pendant toute la séquence.
- (Les pointes de pied tendues ne sont pas exigées)

Travail de la caméra.

- Le caméraman doit montrer le performeur sur l'horizon au début, au milieu et à la fin du mouvement.

Valeur maxi 7.5 points : Rebond

- Le mouvement est réalisé comme décrit ci-dessus.

Valeur maxi 10 points : Rebond avec tonneau

- Le mouvement est réalisé comme décrit pour 7.5 points, mais le performeur réalise un tonneau sur le ventre (début et fin du tonneau sur le ventre) au milieu du mouvement, sur l'horizon. (back layout, tonneau, front layout)

FR-4 - SEQUENCE LOOP

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.

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 3 points : Loops arrières tendus, sont réalisés comme décrits ci-dessus**.**

Valeur maxi 7.5 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 par un arrêt momentané dans une position tendue dans une orientation tête en haut, sur la même référence qu'au début.

Directives de jugement

- Quand un demi ou twist complet n'est pas à l'intérieur du deuxième loop, **30% à 50%** seront déduits.
- Si il y a un arrêt entre les loops, **15%** seront déduits.
- Si aucun arrêt momentané n'est montré à la fin de la séquence, le score maximum sera de neuf points et demi **(9,5)**

SECONDE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 5)

FR-5 - SEQUENCE REVERSE EAGLE

Demi reverse eagle

- Au début, le performeur est dans une orientation tête en haut, face à la caméra.
- 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.

Valeur maxi 3 points : Demi reverse eagle est réalisé comme décrit ci-dessus.

Valeur maxi 7.5 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.

FR-6 - VOL DANS L'ANGLE

CETTE SEQUENCE IMPOSEE NE DOIT PAS ETRE LA PREMIERE REALISEE

- Le performeur est dans une orientation diagonale avec 20° d'écart minimum par rapport à la verticale et l'horizontale, avec la tête basse par rapport à l'horizon.
- Le caméraman doit montrer une position à niveau.
- Pointes de pied tendues non requises.

Valeur maxi 3 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.

Valeur maxi 5 points : Vol dans l'angle avec tonneau

- Le mouvement est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Après 3 secondes de vol dans l'angle, le performeur fera une rotation de 360° sur l'axe de roulis (demi-tonneau finissant face vers le sol) tout en maintenant la référence et l'angle.
- Le caméraman doit maintenir sa position and montrer le performer de côté au début et à la fin du mouvement.

Valeur maxi 7.5 points : Vol dans l'angle avec flip

- Le performeur est en vol dans l'angle sur le ventre, avec la tête basse pendant minimum deux (2) secondes
- Le performeur réalise un « flip » avant pour se retrouver dans l'angle sur le ventre avec la tête en haut, se déplaçant dans la direction opposée.
- Le performeur maintient le vol dans l'angle tête en haut sur le ventre pendant minimum deux (2) secondes.
- Le caméraman doit montrer le performeur de côté tout au long de la séquence.

Valeur maxi 10 points Vol dans l'angle en position tendue avec flip

- Le mouvement est réalisé comme décrit pour 7.5 points mais le performeur doit maintenir une position tendue tout au long de la séquence.

Directives de jugement.

- Quand cette séquence imposée est réalisée la première de l'enchaînement imposé, **70%** seront déduits.

FR-7 – VOL EN POSITION LATERALE (SUR LA TRANCHE)

Vol en position latérale en rotation

- Au début, le performeur est une orientation latérale, avec les jambes jointes, faisant face à la caméra
- En orientation latérale, le performeur réalise une rotation de 360° (soit vers l'avant, soit vers l'arrière).

Travail de la caméra.

- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur
- Le caméraman doit maintenir la même distance par rapport au performeur tout au long de la séquence..

Valeur maxi 5 points : Vol en position latérale en rotation

- Le mouvement est réalisé comme décrit ci-dessus.

Valeur maxi 7.5 points : Vol en position latérale tendue en rotation

- Le mouvement est réalisé comme décrit ci-dessus.
- Le performeur doit maintenir une position tendue, sans cassure ni à la taille ni aux hanches ni aux genoux, avec les jambes jointes.

Valeur maxi 10 points : Vol en position latérale tendue en rotation avec arrêt

- Une rotation en position latérale tendue est réalisée comme décrit ci-dessus.
- A la fin de la rotation, le performeur doit maintenir une position latérale, en position tendue pendant deux (2) secondes

FR-8 - ROTATIONS RAPIDES TETE EN HAUT JAMBES ECARTEES

- Le performeur est dans une position jambes écartées, sans aucune cassure à la taille, dans une orientation tête en haut, avec pointes de pieds tendues, et les genoux droits.
- Les rotations rapides peuvent être dans un sens ou dans l'autre.

- Au début et à la fin, le performeur doit montrer un arrêt momentané en position jambes écartées tête en faut
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer le performeur de face.

Valeur maxi 3 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 5 points : Rotations rapides, tête en haut avec carve synchronisé

- La rotation jambes écartées tourne rapidement, avec trois et demi (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 demi (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.

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, **30%** seront déduits.
- Quand les jambes ne sont clairement pas écartées de 90° quand cela est demandé, **30% à 50%** seront déduits.
- S'il y a une cassure à la taille, **50%** seront déduits.
- Si aucun arrêt momentané n'est montré au début OU à la fin, **5%** seront déduits
- Si aucun arrêt momentané n'est montré NI au début NI à la fin, **10%** seront déduits.

ANNEXE – A2 – FREEFLY N1 SEQUENCES IMPOSEES

- 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).
- Si les Juges déterminent que l'Equipe a réalisé une version moins cotée qu'annoncée du mouvement imposé, la valeur maximum considérée sera 0,5 point de moins que la valeur maximum du mouvement réalisé.
- Les mouvements imposés doivent être réalisés dans l'ordre fourni par l'équipe.
- Les exigences face à face, signifient que les performeurs doivent être avec leurs têtes au même niveau et se regardant l'un l'autre.
- Etant 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 débuter 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. Sinon, le score maximum possible pour la séquence imposée est de soixante-dix **(70%)** de la valeur maximum.
- La définition de chaque position du corps est décrite dans l'annexe B.

PREMIERE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 2)

FF-1 – EAGLE A DEUX

Demi-eagle

- Un performeur est dans une orientation tête en haut, l'autre dans une orientation tête en bas, face à face.
- Le performeur tête en bas passe sous le performeur tête en haut, pendant que le performeur tête en haut passe par-dessus, en se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux de telle façon qu'ils terminent dans des orientations opposées et sur des références opposées par rapport au début.
- Le demi-eagle doit être réalisé comme un mouvement continu.
- Le demi-eagle doit rester sur la même référence.

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 pendant toute la séquence.

- **Valeur maxi 5 points : Demi-eagle à deux**
- Le mouvement est réalisé comme décrit ci-dessus.

- **Valeur maxi 7.5 points : Eagle complet à deux**
- Le mouvement est réalisé comme décrit ci-dessus, puis :
- Le mouvement continue jusqu'à ce que les performeurs terminent dans leurs positions initiales
- L'eagle complet doit être réalisé comme un mouvement continu.
- L'eagle complet doit rester sur la même référence.

- **Valeur maxi 10 points : Eagle complet avec tonneau synchronisé**.
- Le mouvement est réalisé comme décrit pour 7.5 point et :
- 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.

Directives de jugement

- Quand le caméraman fait le tonneau dans la mauvaise direction, **30%** seront déduits.
- Quand l'eagle complet n'est pas réalisé comme un mouvement continu, **20%** seront déduits.

FF-2 - TONNEAU EN CATER

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.

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 5 points : Le Tonneau en cater est réalisé comme décrit ci-dessus**

- **Valeur maxi 7.5 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.

Directives de jugement

- Une ou deux prises a une mauvaise position, (c'est-à-dire, pas sur les jambes) le score maximum sera soixante-dix **(70%)** de la valeur maximum.
- Si les deux (2) tonneaux ne sont pas consécutifs et réguliers, le score maximum sera de quatre-vingt **(80%)** de la valeur maximum.
- Lorsque la position tendue est demandée, si 1 des 2 performers n'est pas en position tendue, la note maximum sera **de 75% de la valeur maximum**
- Lorsque la position tendue est demandée, si les 2 performers ne sont pas en position tendue, la note maximum sera **de 60% de la valeur maximum.**

FF3 – SEQUENCE PRISE TETE EN HAUT

- 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 3 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 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 le côté des performeurs, au même niveau, rester au niveau et demeurer en place.

Valeur maxi 7.5 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.

Directives de jugement

- Une mauvaise position (quand il n'y a pas de position tendue quand celle-ci est requise), le score maximum sera de cinquante **(50%)** de la valeur maximum.
- Quand une double prise main à main n'est pas prise simultanément, le score maximum sera de quatre vingts **80%** de la valeur maximum.
- Quand seulement une (1) prise est réalisée quand deux (2) doivent être réalisées, le score maximum est de soixante-dix **(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 soixante-quinze **(75%)** de la valeur maximale.

FF4 – VOL DANS L'ANGLE

- Les deux performeurs sont dans une orientation diagonale avec 20° d'écart minimum par rapport à la verticale et l'horizontale, avec la tête basse par rapport à l'horizon.
- Le caméraman doit être à niveau.

Valeur maxi 3 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 5 points : **Vol dans l'angle avec loops arrière synchros**

- 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 complet.
- Le caméraman doit montrer l'avant des performeurs, par-dessus.

Valeur maxi 7.5 points : **Vol dans l'angle avec loop (vidéo de face)**

- Au début, les deux performeurs volent dans l'angle côte à côte sur le ventre, avec leurs têtes basses pendant un minimum de deux (2) secondes, face au caméraman. Le caméraman vole sur le dos dans la même direction que les performeurs.

- Les performeurs réalisent un loop avant synchronisé pour arriver en vol dans l'angle sur le ventre avec la tête haute se déplaçant dans la direction opposée par rapport au début. Synchronisé avec le loop avant des performeurs, le caméraman doit passer sous les performeurs.
- A la fin, les deux performeurs volent dans l'angle côte à côte sur le ventre, avec la tête haute pendant un minimum de deux (2) secondes, face au caméraman. Le caméraman vole sur le dos dans la même direction que les performeurs.
- Le caméraman doit montrer le devant des performeurs au début et à la fin.

Valeur maxi 10 points : Vol dans l'angle avec loop (vidéo de côté)

- Au début, les deux performeurs volent dans l'angle côte à côte sur le ventre, avec leurs têtes basses pendant un minimum de deux (2) secondes.
- Les performeurs réalisent un loop avant synchronisé pour arriver en vol dans l'angle sur le ventre avec la tête haute se déplaçant dans la direction opposée par rapport au début.
- A la fin, les deux performeurs volent dans l'angle côte à côte sur le ventre, avec la tête haute pendant un minimum de deux (2) secondes.
- Le caméraman doit montrer les performeurs de côté pendant toute la séquence.

SECONDE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 5)

FF-5 – CARVE TETE EN BAS

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.

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 performers.

Valeur maxi 3 points : Carve tête en bas est réalisé comme décrit ci – dessus.

Valeur maxi 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 7.5 points : Carve aveugle tête en bas avec carve du caméraman

- 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, au même niveau.
- 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 avec carve du caméraman

- Carve tête en bas est réalisé comme décrit ci-dessus, mais aveugle (sans carrousel) 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**.**

FF-6 – CACHÉ-COUCOU (PEEKABOO) – COMPRESSIONS LATERALES

Caché-Coucou (Peekaboo)

- Au début de la séquence, les deux performeurs sont dans une orientation tête en bas, avec la même référence faisant face à la même direction, l'un derrière l'autre, avec leurs têtes à niveau.

Compresions latérales (side stalls)

- Les deux performeurs réalisent un minimum de deux (2) compressions latérales (une, puis l'autre dans la direction opposée), et retournent à la position initiale l'un derrière l'autre.
- Deux (2) compressions latérales consécutives doivent atteindre au moins un angle de 30° par rapport à la verticale.
- Les torses et les hanches doivent conserver la même référence pendant toute la séquence. (Les performeurs peuvent croiser une jambe devant l'autre en dépassant le milieu du corps vers le côté, du moment qu'ils ne tournent pas les hanches)
- Les compressions latérales doivent être synchronisées
- La proximité entre les performeurs doit être telle que l'ensemble de la séquence apparaisse comme symétrique en terme de tempo.
- Aucun arrêt momentané n'est exigé ni au début ni à la fin.

Travail de la caméra.

- Le caméraman doit montrer le devant du performer de devant.
- Le performeur de derrière est caché par le performeur de devant au début, à chaque passage à la verticale et à la fin de la séquence.
- Le caméraman doit rester au même niveau que les performeurs et conserver la même référence tout au long de la séquence.

Valeur maxi 5 points : Coucou (avec rotation autour de l'axe corps tête autorisée)

- Le Caché-Coucou (Peekaboo) est réalisé comme décrit ci-dessus, mais les performeurs peuvent tourner vers une position sur le ventre ou sur le dos pendant les compressions latérales.

Valeur maxi 10 points : Coucou (Peekaboo)

- Le Caché-Coucou (Peekaboo) est réalisé comme décrit ci-dessus.

FF7 – LOOPS ARRIERES SYNCHROS

Loops arrières tendus

- 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.

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 3 points: Loops arrières réalisés comme décrits ci-dessus.

Valeur maxi 7.5 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.

Directives de jugement

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

FF-8 – REBOND

Valeur maxi 5 points : Rebond semi-grippé

- Les deux performeurs sont côte à côte dans une orientation tête en bas ou sur le dos, face au caméraman.
- Une prise main à main (main gauche d'un performeur avec la main droite de l'autre performeur ou vice versa) est réalisée.
- Toute en maintenant la prise, les performeurs font un demi reverse eagle par-dessus le caméraman ("back layout") pour se retrouver sur le ventre puis **lâchent la prise**.
- Les performeurs font ensuite un demi eagle ("front layout") pour se retrouver en orientation tête en bas ou sur le dos, en terminant sur la même référence que leur position de départ.
- Les performeurs doivent maintenir le contact visuel avec le caméraman pendant toute la séquence.

Travail de caméra

- Le caméraman est face aux performeurs et doit les montrer sur l'horizon au début, au milieu et à la fin de la séquence.

Valeur maxi 7.5 points : Rebond avec tonneau

Rebond semi-grippé

- Les deux performeurs sont côte à côte dans une orientation tête en bas ou sur le dos, face au caméraman.
- Une prise main à main (main gauche d'un performeur avec la main droite de l'autre performeur ou vice versa) est réalisée.
- Tout en maintenant la prise, les performeurs font un demi reverse eagle par-dessus le caméraman ("back layout") pour se retrouver sur le ventre puis **lâchent la prise**.
- Une fois sur le ventre, le deux performeurs font un tonneau 360° synchronisé sur place en maintenant la même référence.
- Les performeurs font ensuite un demi eagle ("front layout") pour se retrouver en orientation tête en bas ou sur le dos, en terminant sur la même référence que leur position de départ.
- Les performeurs doivent maintenir le contact visuel avec le caméraman pendant toute la séquence.

Travail de caméra

- Le caméraman est face aux performeurs et doit les montrer sur l'horizon au début, au milieu et à la fin de la séquence.

Valeur maxi 10 points : Rebond grippé avec loop groupé

- Les deux performeurs sont côte à côte dans une orientation tête en bas ou sur le dos, face au caméraman.
- Une prise main à main (main gauche d'un performeur avec la main droite de l'autre performeur ou vice versa) est réalisée et doit être **maintenue pendant toute la séquence**.
- Tout en maintenant la prise, les performeurs font un demi reverse eagle par-dessus le caméraman ("back layout") pour se retrouver sur le ventre.
- Une fois sur le ventre, les deux performeurs, tout en maintenant la prise, font ensuite un demi eagle ("front layout") pour retourner à leur position de départ.
- Les performeurs doivent réaliser un loop avant groupé serré grippé (trick) au milieu du demi eagle grippé ("front layout") (quand ils sont au-dessus du caméraman).
- A la fin, les deux performeurs doivent être dans leur position de départ.

Code couleurs :

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

ANNEXE – B POSITIONS DE BASE DU CORPS, ROTATIONS ET ORIENTATIONS

A – DEFINITION DES PARTIES DU CORPS

Un corps est constitué de l'intégralité du performeur et de son équipement.
Le corps des parachutistes est défini dans ses différentes parties comme suit :

- **Tête** : la partie du corps au-dessus du cou.
- **Epaule** : la partie supérieure du corps, entre le cou et le haut du bras.
- T**orse** : le corps, y compris l'épaule et le parachute, mais excluant bras, jambes, tête et cou.
  Membre supérieur : l'ensemble du bras depuis le harnais du parachute, incluant bras, avant-bras, poignet et main. (L'épaule est exclue).
- **Bras** : la partie du bras comprise entre épaule et coude.
- **Avant-bras** : la partie du bras entre le coude et le poignet.
- **Main** : la partie du bras après le poignet.
- **Membre inférieur** : l'ensemble du membre depuis le harnais du parachute incluant, cuisse, genou, jambe et pied.
- **Cuisse** : la partie du corps entre la cuissarde du harnais du parachute et le genou.
- **Jambe** : la partie du corps entre le genou et la cheville.
- **Genou** : la partie du membre inférieur entre la cuisse et la jambe
- **Pied** : la partie du corps après la cheville.
- **Plante de pied** (semelle) : la partie du pied sur laquelle une personne se tient debout.

Les prises peuvent prises et les appontages placés sur ces parties du corps.

B – POSITION DU CORPS

Le corps peut être en position arquée, tendue ou en pointe de pique, avec les membres dans une ou différentes positions. Celles-ci définissent la valeur angulaire taille / hanches et l'angle des cuisses par rapport au torse. Des positions supplémentaires du corps, définissent les positions des jambes. Les bras sont laissés libres pour contrôler la position. Pour des besoins de description de références, le buste signifie l'avant du torse.

B-.1 Position arquée (Arch position)

- Le torse est arqué à la taille /hanches, de manière à ce que l'angle entre l'avant du torse et les cuisses soit supérieur à 180° (s'il est vu de côté)
- Les deux jambes sont ensemble avec les genoux droits, l'angle entre l'avant du torse et les deux cuisses doit être supérieur à 180° (s'il est vu de côté)
- Si les jambes sont dans une position créative, au moins une cuisse doit présenter un angle supérieur à 180° à partir de l'avant du torse (s'il est vu de côté)
- La tête peut être arquée vers l'arrière.

B- 2. Position tendue (Layout position)

- Le buste est droit sans cassure à la taille / hanches (s'il est vu de côté)
- Si les deux jambes sont ensemble avec les genoux droits, les deux jambes doivent être en ligne avec le buste (si vues de de côté).
- Si les jambes sont dans une position créative, au moins une cuisse doit être en ligne avec le torse (si vue de de côté).

B- 3. Position pointe de pique (Pike position)

- Le buste est plié en avant à la taille / hanches, de manière à ce que l'angle entre l'avant du buste et les cuisses soit de moins de 180° (si vu de côté)

- Si les jambes sont toutes les deux ensemble et droites aux genoux ou dans une position créative, l'angle entre l'avant du buste et les cuisses doit être de moins de 180° (si vue de côté).
- Pour une pointe de pique relâchée, l'angle entre l'avant du buste et les cuisses est entre 90° et 180° (si vu de côté).
- Pour une pointe de pique resserrée, l'angle entre l'avant du buste et les cuisses est de moins de 90° (si vu de côté).

B– 4. Position groupée serrée (Tight Tuck position)

Le buste est plié en avant à la taille / hanches, de manière à ce que l'angle entre l'avant du buste et les cuisses soit de moins de 90° (si vu de côté)

- Les genoux sont pliés de manière à ce que l'angle entre la cuisse et la jambe soit de moins de 90°. Les genoux ne sont pas nécessairement totalement contre la poitrine.
- Les genoux peuvent être ensemble ou écartés.
- Pour un groupée relâché, les deux angles décrits sont entre 90 et 180° (si vus de côté).

B-5. Position assise (sit position)

- Le buste est vertical dans une orientation tête en haut.
- L'angle entre l'avant du buste et les cuisses est entre 90° et 145° (si vu de côté).
- Les genoux sont pliés de manière à ce que l'angle entre les cuisses et les jambes soit entre 90° et 145° (si vu de côté).
- Les jambes sont parallèles au buste
- Les genoux peuvent être ensemble ou écartés.

B-6. Position cerf-volant (stag position)

- Une jambe est totalement droite au genou.
- L'autre jambe est fléchie vers l'avant à la hanche et le genou est fléchi pour placer la pointe du pied sur le genou de la jambe tendue. Le genou est fléchi d'au moins 90°.
- Un cerf-volant est dit ouvert quand le mollet de la jambe pliée est parallèle à la cuisse de la jambe tendue. (La pointe de pied n'est pas placée sur le genou de la jambe tendue).
- Le genou de la jambe placée en position de cerf-volant pointe en avant.
- Le corps peut être arqué, en position tendue, ou en pointe de pique durant le cerf-volant

B-7. Position jambes écartées (straddle position)

- Les jambes sont écartées symétriquement de chaque côté avec un angle d'au moins 90° entre elles (si vues de face).
- Les deux genoux sont droits
- Le corps peut être en position arqué (position écartée arquée), tendue, (position écartée tendue) ou en pointe de pike (position pointe de pike écartée) avec les membres inférieurs en position écartée.

B– 8. Position fendue (split position)

Les jambes sont séparées symétriquement en avant et en arrière, avec au moins un angle de 90° entre elles (si vues de côté).

- Les deux genoux sont droits

B– 9. Position en T (tee position)

Le buste doit être droit, ni cassé à la taille, ni arqué.

- Une jambe est en extension devant le buste, avec un angle de 90° entre l'avant du buste et la cuisse (si vu de côté).
- L'autre cuisse est en ligne avec le buste ou à un angle supérieur à 180° par rapport au buste (si vue de côté)
- Les deux genoux sont droits.

B– 10. Position compas (compass position)

- Le buste est dans une orientation tête en haut
- Une jambe est alignée avec le buste.
- Pour un compas parallèle, l'autre jambe est levée vers l'avant, de manière à ce que l'angle entre la cuisse et le buste soit de 90°, ou moins.
- Pour un compas ouvert, l'autre jambe est orientée de côté avec le genou pointé vers le haut, de manière à ce que l'angle entre la cuisse et le buste soit de 90° ou moins
- Les deux genoux sont droits
- Le corps peut être dans une position arquée ou tendue avec les jambes en compas.

C. ORIENTATIONS

Il y a six différentes orientations de base (non comprises les orientations diagonales), que le corps peut avoir par rapport au vent relatif (ou au sol, à vitesse terminale acquise, sans mouvement horizontal) Celles-ci définissent dans quel sens est orienté le buste.

C-1. Orientation sur le ventre

Le buste est horizontal, sur le ventre, tourné vers le sol, dans le vent relatif.

C-2. Orientation inversée

Le buste est horizontal, sur le dos, poitrine tournée vers le ciel, à l'opposé du vent relatif.

C-3. Orientation latérale

Le buste est horizontal, sur le côté, avec un côté ou l'autre tourné vers le sol, dans le vent relatif. La poitrine est face à l'horizon. A vitesse terminale, sans mouvement horizontal, la poitrine fait face à l'horizon.)

C-4. Orientation tête en haut

Le buste est vertical avec la tête en haut, vers le ciel, directement à l'opposé du vent relatif.

C-5. Orientation tête en bas

Le buste est vertical avec la tête en bas, vers le sol, orientée directement dans le vent relatif.

C-6. Orientation diagonale

L'orientation diagonale, est par rapport à la ligne d'horizon et le sol à vitesse terminale acquise Le buste est dans une incidence, par rapport à la ligne d'horizon et le sol, à un angle autre que celui les six(6) orientations de bases. Le buste peut être tête haute ou tête basse. La poitrine peut être orientée vers le sol, vers le ciel, ou dans n'importe quelle orientation autour de l'axe tête-pieds du corps.

D- AXES DE ROTATION

La plupart des mouvements impliquent plusieurs types de rotations du corps. Un total de cinq axes est utilisé pour décrire les (6) mouvements de rotation possibles.

D-1 Axes terre / vent relatif

Il y a deux axes d'inertie, qui restent fixes, par rapport au vent relatif (ou au sol, vitesse terminale acquise sans mouvement horizontal).

Axe vertical

L'axe vertical reste parallèle au vent relatif (orienté du ciel vers le sol, vitesse terminale acquise sans mouvement horizontal).

Axe horizontal

L'axe horizontal est n'importe quel axe perpendiculaire (90°) au vent relatif, (orienté vers l'horizon, vitesse terminale acquise, sans mouvement horizontal). Il peut avoir n'importe quelle référence (orienté vers un point souhaité sur l'horizon)

D-2 Axes du corps

Il y a trois (3) axes du corps qui demeurent fixes par rapport au corps du compétiteur.

L'axe du corps tête – coccyx. (roulis**)**
L'axe du corps tête – coccyx est orienté longitudinalement, de la tête au coccyx, normalement au travers du buste du performeur. (Dans une position tendue, la tête et les pieds sont sur la même ligne. Quand le corps est plié au niveau des hanches, cet axe est aligné avec la colonne vertébrale sans tenir compte des jambes.)

L'axe du corps avant-arrière. (lacet)
L'axe du corps avant-arrière est orienté vers l'avant et vers l'arrière, normalement au travers du ventre du performeur, dans le sens avant arrière.

L'axe du corps gauche – droite. (tangage) L'axe du corps gauche - droite - est orienté latéralement, normalement au travers des hanches du compétiteur.

E. ACTIONS DE ROTATION DE BASE

Il y a six actions de rotation de base. Les vrilles combinent des actions de rotation par ajout d'une rotation sur l'axe du corps tête coccyx (roulis**)** durant une rotation sur les axes du corps gauche droite (tangage) ou avant arrière (lacet).

E-1 Tours à plat

Les tours à plat impliquent une rotation autour de l'axe du corps avant arrière (lacet), quand cet axe est aligné avec l'axe vertical. La référence du performeur est changée. Le corps peut être sur le ventre ou sur le dos pendant la réalisation d'un tour à plat. Lors d'un tour à plat à droite, le haut du corps se déplace vers l'épaule droite, ou vice versa.

E-2 Pirouettes

Les pirouettes impliquent une rotation autour de l'axe du corps tête coccyx (roulis**)**, quand cet axe est aligné avec l'axe vertical. La référence du performeur est changée. Le corps peut être tête en haut ou tête en bas pendant la réalisation d'une pirouette. Lors d'une pirouette à droite, le haut de la poitrine tourne à droite et vice versa.

E-3 Tonneaux

Un tonneau est une rotation autour de l'axe tête coccyx (roulis**)** quand cet axe est aligné avec l'axe horizontal. Un tonneau peut commencer et se terminer dans une orientation sur le ventre, sur le dos ou latérale. Durant un tonneau à droite le devant de la poitrine tourne à droite et vice versa.

E-4 Roues

La roue est une rotation des pieds par-dessus la tête autour de l'axe du corps ventre-dos quand cet axe est aligné avec l'axe horizontal. Le corps passe latéralement par une orientation tête en haut et/ou tête en bas au cours de la réalisation de la roue. Une roue n'a pas besoin de commencer ni de finir dans une exacte orientation tête en haut, latérale ou tête en bas. Une roue est considérée comme une roue entière quand la tête a parcouru 360° autour de l'axe horizontal, à partir du point d'où elle est partie. Lors d'une roue à droite, le haut du corps se déplace vers l'épaule droite, ou vice versa.

E-5 Loops

Un loop est une rotation des pieds par-dessus la tête autour de l'axe du corps gauche droite, quand cet axe est aligné avec l'axe horizontal. Durant la réalisation du loop, le corps passe par une orientation tête en haut, sur le ventre, tête en bas et / ou sur le dos. Un loop peut étre terminé dans une orientation tête en haut, face sol, tête en bas, et/ou sur le dos. Il n'est pas nécessaire qu'un loop débute ou se termine exactement dans une orientation tête en haut, face sol, tête en bas, et/ou sur le dos. Un loop est considéré comme un loop entier quand la tête a parcouru 360° autour de l'axe horizontal, à partir du point d'où il est parti. Il y a deux (2) sortes de loop (Les loops sont référencés par rapport à la direction où ils sont amorcés, puisque dans le cas de loops avec vrilles, la direction dans laquelle le loop se termine peut être différente de la direction de départ.) Loop arrière

Un loop arrière

C'est un loop dont la rotation est amorcée par le buste tournant vers l'arrière.

Loop avant

C'est un loop dont la rotation est amorcée par le buste tournant vers l'avant.

E-6 Loop latéral (Loop dans une orientation latérale)

Un loop dans une orientation latérale est une rotation autour de l'axe gauche droite quand cet axe est aligné avec l'axe vertical. Par exemple, un Pinwheel est un véritable loop latéral.

E-7 Vrille

La vrille combine des actions de rotation en ajoutant une rotation sur l'axe du corps tête coccyx, pendant une rotation sur l'axe du corps gauche droite ou avant arrière, alignée soit avec l'axe horizontal soit avec l'axe vertical. Il y a deux (2) catégories de bases de vrilles

Vrille verticale

Une vrille verticale est une rotation des pieds par-dessus la tête autour de l'axe horizontal (loop ou roue) combinée avec une rotation autour de l'axe du corps tête coccyx.

Une vrille simple, ou complète, est définie comme étant une rotation de 360° autour de l'axe du corps tête coccyx au cours de la réalisation d'un loop ou d'une roue. La quantité de vrilles contenue dans un loop est le nombre de rotations vrillées entières après qu'une rotation de loop de 360° ait été réalisée, comptée à partir du point où le loop, ou la roue, a été commencé. Les vrilles peuvent être commencées dans n'importe quelle position du loop, ou de la roue, et dans n'importe quelle direction.

Vrille horizontale

Une vrille horizontale est une rotation autour de l'axe vertical (tour à plat ou loop latéral) combinée à une rotation autour de l'axe du corps tête coccyx. Une simple vrille ou vrille entière est définie par une rotation de 360° autour de l'axe tête – coccyx après la rotation du tour à plat ou du loop latéral. Par exemple un flip through comporte une vrille horizontale.

F. Trajectoires circulaires

Il y a deux (2) types de trajectoires circulaires, de base, qu'un performeur puisse suivre par rapport à un autre membre de l'équipe, pouvant être réalisées soit en se faisant face, soit en ne se faisant pas face. Des trajectoires circulaires peuvent intégrer des mouvements. (par ex : carrousel).

Inface (miroir)

La face avant du torse tournée vers l'intérieur, vers le côté concave de la trajectoire, tout en se déplaçant autour d'un centre imaginaire.

Outface (aveugle)

La face avant du torse tournée vers l'extérieur, à partir du côté concave de la trajectoire, tout en se déplaçant autour d'un centre imaginaire.

F-1 Carve Le corps des performeurs décrivent une trajectoire circulaire autour d'un centre imaginaire, approximativement dans le plan horizontal. Un carve est réalisé aussi bien tête en bas, tête en haut, que dans une autre orientation.

F-2 Orbites verticales

Les corps des performeurs décrivent une trajectoire circulaire autour d'un centre imaginaire dans le plan vertical. Eagles et reverse eagles sont deux (2) formes communes d'orbites verticales qui impliquent aussi une rotation autour de l'axe du corps gauche droit.

Eagle

Un eagle commence avec chaque membre de l'équipe dans une orientation opposée, tournés à l'opposé l'un de l'autre ou l'un vers l'autre. Un eagle peut être réalisé par un performeur et le caméraman, ou par deux performeurs et le cameraman les uns avec les autres. Les membres de l'équipe se déplacent sur une orbite verticale tout en continuant la tête en avant, en passant par des orientations, inversée, tête en haut, puis sur le ventre et / ou tête en bas (dans cet ordre si en "inface", maintenant continuellement le contact visuel). Un eagle peut commencer depuis n'importe quelle orientation en suivant cette progression. Un demi (½) eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 180°. Un eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 360°.

Reverse eagle

Un reverse eagle commence avec chaque membre de l'équipe dans une orientation opposée, tournés à l'opposé l'un de l'autre ou l'un vers l'autre. Un eagle peut être réalisé par un performeur, ou par deux performeurs, et le cameraman les uns avec les autres. Les membres de l'équipe se déplacent sur une orbite verticale tout en continuant les pieds (ou coccyx) en avant, en passant par des orientations, inversée, tête en haut, puis sur le ventre et / ou tête en bas (dans cet ordre si en "inface", maintenant continuellement le contact visuel). Un reverse eagle peut commencer depuis n'importe quelle orientation en suivant cette progression. Un demi reverse (½) eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 180°. Un reverse eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 360°

ANNEXE C

NOTE TECHNIQUE INITIALE (DIFFICULTE)

	Facile	Plus difficile
Position du corps	Grande base d'appui	Petite base d'appui
	Position « cassé »	Position tendue
Orientation	Tête en bas	Tête en haut
	Mouvement vertical	« travelling »mouvement
Mouvements	Peu ou pas de variété de mouvements et de styles	Variété de mouvements et de styles (carve, eagles,trics,accrobaties,etc)
	Rotations sur un axe	Rotations sur plus d'un axe (l'utilisation de 3 axes est plus difficile que l'utilisation de 2 axes)
	Transitions entre mouvements sur le même axe	Transitions entre mouvements sur des axes différents
	Rotation unique	Rotations multiples
	Mouvement unique	Mouvements consécutifs avec une configuration minimale
		Mouvements combinés (un mouvement dans un autre)
	Pas de changement de direction	Inversion de direction
	Pas de changement de vitesse	Plusieurs changements de vitesse
Travail d'équipe	Pas de synchronisation avec le vidéoman	Mouvements synchronisés avec le vidéoman
	Les membres de l'équipe l'un face à l'autre	les membres de l'équipe ne sont pas l'un face à l'autre (en aveugle)
	Cadrage statique	Des mouvements de la caméra dans tous les axes

ADDENDUM - D - DESCRIPTION DE L'ENCHAINEMENT

Manuel d'utilisation:

Fichier Word (recommandé):

Télécharger l'annexe D en format .doc et sauvegardez le, de préférence avec votre nom de club.

Remplir les éléments demandés. Effacez les éléments inutiles et gardez uniquement les éléments dont vous avez besoin.

Si besoin, ajoutez des lignes pour la description du libre.

Fichier PDF

Remplir au stylo les éléments demandés (en bleu ou noir seulement). Entourez l'évènement ou la manche appropriée.

Imprimez la dernière page avec le tableau seulement si vous avez besoin de lignes supplémentaires pour décrire votre libre.

Une fois terminé, rendez la feuille au Chef juge

Ne pas écrire en dehors des cases, sur les marges, ou sur les bords de la feuille.

DESCRIPTION DE L'ENCHAINEMENT ANNEXE – D (Page suivante)

DESCRIPTION DE L'ENCHAINEMENT ANNEXE – D

Equipe n°	**CLUB /** Nom de l'équipe	
Entourez l'épreuve	**FREESTYLE**	**FREEFLY**

Indiquez l'ordre d'exécution des mouvements imposés et leurs valeurs
Les imposés sont disponibles sur : http://www.fai.org/isc-documents, rubrique « artistic events »

1ére manche imposée saut N°2				
2nd manche imposée saut N°5				

cette description des enchaînements libre concerne les manches entourées :
Toutes – 1 – 3 – 4 – 6 - 7

Nom de mouvement /séquence	**Description si nécessaire**	**Valeur difficulté**

Ne pas oublier : JAUNE VIOLET BLEU VERT

Note entre : 0 et 3.0 0 et 5.0 0 et 7.5 0 et 10