# Règlement de Compétition

## FREESTYLE SOLO EN SOUFFLERIE

*(Traduction)*

Edition 2023

Effective au 1er Mai 2023

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 de la Fédération Aéronautique Internationale (F.A.I.) sont dites *Epreuves Sportives Internationales F.A.I.*. De par ses statuts, la F.A.I. détient et contrôle tous les droits relatifs aux épreuves sportives internationales de la F.A.I. Les membres de la F.A.I. doivent, à l'intérieur de leurs territoires nationaux, 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..

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..

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 F.A.I.

# TABLE DES MATIERES

Ce document, le Règlement de Compétition pour le FREESTYLE SOLO INDOOR, Edition 2023, prend effet au 1er mai 2023. Les différences entre l'Edition 2023 et celle de 2022 sont marquées par une barre vertical dans la marge.


**Chapitre 1: Authorité de la FAI** 5

1.1 Auhtorité de la FAI 5

**Chapitre 2: Définitions des Mots et Phrases Utilisés dans ces Règlements** 5

2.1 Performeur 5
2.2 Référence 5
2.3 Mouvement 5
2.4 Anti-Chambre 5
2.5 Diffuseur 5
2.6 Vol 5
2.7 Enchaînement 5
2.8 Temps de Travail 5

**Chapitre 3: Les Épreuves** 6

3.1 Discipline 6
3.2 Objectif des Épreuves 6
3.3 Champion du Monde 6

**Chapitre 4: Règles Générales** 6

4.1 Equipement des Performeurs 6
4.2 Equipement de la Soufflerie 6
4.3 Enregistrement Vidéo 6
4.4 Réglage de vitesse et vols d'entraînement 7
4.5 Chute libre 7
4.6 Ordre des Vols 7
4.7 Entrée dans la Chambre de Vol 8
4.8 Re-vols 8

**Chapitre 5 : Règles Spécifiques à l'Epreuve** 8

5.1 Performeurs 8
5.2 Enchaînements 8
5.3 Nombre de Manches 9
5.4 Ordre des Manches 9
5.5 Finales 9

**Chapitre 6 : Jugement et notation** 9

6.1 Général 9
6.2 Notation des Enchaînements Libres 9
6.3 Notation des Enchaînement Imposés 10
6.4 Calcul des scores 11
6.5 Règles de jugement 11

**Chapitre 7 : Règles Spécifiques à la Compétition** 12

7.1 Composition des Délégations 12
7.2 Programme de la compétition 12

**Annexes**

Annexe A – Séquences Imposés Freestyle 13
Annexe B – Positions de base du corps, orientations, rotations et trajectoires 17
Annexe C – Note technique 22
Annexe D – Description des enchaînements 24

## 1. AUTORITE DE LA FAI

**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 (ISC) et validées par la F.A.I. 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. DEFINITIONS DES MOTS ET PHRASES UTILISES DANS CES REGLEMENTS

**2.1** La participation en Freestyle Solo (SFR) est individuelle c'est-à-dire un (1) Performeur par engagement.

**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** Anti-Chambre : zone utilisée par les équipes comme salle d'attente avant l'entrée dans la chambre de vol. Cette zone est séparée de l'aire du public et est réservée à l'usage exclusif des équipes appelées.

**2.5** Diffuseur : partie où le diamètre de la chambre de vol augmente entraînant une diminution de la pression (en général au-dessus de la section d'observation transparente).

**2.6** Vol : une performance d'un compétiteur dans la chambre de vol.

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

**2.7.1** Enchaînement imposé : un enchaînement, sans musique, composé de trois (3) mouvements imposés, définis en ANNEXE A, et d'une addition de mouvements à la discrétion du Performeur. L'ordre dans lequel ces mouvements imposés et les autres mouvements sont exécutés est choisi par le Performeur.

**2.7.2** Enchaînement libre : Un enchaînement composé de mouvements intégralement choisis par le Performeur.
Le compétiteur peut chorégraphier l'enchaînement sur une musique de son choix

**2.8** Temps de travail : Le temps de travail est la période durant laquelle un Performeur peut réaliser leur enchainement durant un vol. Le temps de travail commence à l'instant où le Performeur commence à voler, tel que déterminé par les Juges.

- Enchaînement imposé : Le temps de travail est de 45 secondes.
- Enchaînement libre : Le temps de travail est au minimum de 75 secondes et au maximum de 90 secondes.
  Chaque Performeur doit annoncer la durée de son enchaînement libre avant le début de la compétition. La durée de la musique d'accompagnement ne pas dépasser la durée de l'enchaînement libre de plus de 10 secondes.

## 3. LES ÉPREUVES

**3.1** Discipline : La discipline comprend les épreuves de Freestyle Solo (SFR) Open et Junior. Elles n'ont pas de distinction de sexe.

**3.1.1** Les compétiteurs Junior, ayant 15 ans révolus avant le début officiel de la compétition, peuvent, s'ils le choisissent, participer dans la catégorie Open. Tout compétiteur ne peut participer que dans une seule catégorie (Open ou Junior).

**3.2** Objectif des épreuves : L'objectif pour le Performeur est d'exécuter un enchaînement de mouvements de plus hautes valeurs possibles.

**3.3** Champion du Monde :

**3.3.1** En prenant en compte toutes les manches validées, les Champions du Monde de Freestyle Solo at de Freestyle Solo Junior seront déclarés.

**3.3.2** Le Champion du Monde Freestyle Solo (Junior) est le Performeur ayant le plus grand total sur l'ensemble des manches validées. Si deux (2) Performeurs 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. 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, d'une manche libre validée.

ii) le meilleur score, puis le second meilleur score, d'une manche imposée validée.

**3.3.3** Prix et récompenses sont décernés comme suit:

- Tous les Performeurs recevront des médailles s'ils sont classés premiers, deuxièmes ou troisièmes dans les épreuves.
- Les drapeaux des pays des Performeurs, classés premier, deuxième et troisième, dans les épreuves seront hissés, et l'hymne national du pays du Performeur classé premier sera joué.

## 4. RÈGLES GÉNÉRALES

**4.1** Equipement des Performeurs : les Performeurs sont responsables de leur habillement avec leurs propres vêtements et chaussures adéquats, y compris combinaisons de vol, casques, lunettes et bouchons d'oreille.

**4.2** Equipement de la soufflerie :
"Le diamètre minimum acceptable de la chambre de vol est de 4,25 mètres. La hauteur minimum du mur transparent est de 3,7 mètres."

**4.3** Enregistrement vidéo :

**4.3.1** Dans le cadre de ce règlement, "l'équipement vidéo" sera constitué d'un système vidéo complet utilisé pour enregistrer la preuve vidéo du vol du Performeur, y compris la (ou les) caméra(s), les supports d'enregistrement, les cordons et l'alimentation électrique. L'équipement vidéo doit être capable de délivrer un signal digital Haute Définition de type 1080 avec un enregistrement d'au moins 50 images par seconde sur carte mémoire, approuvé par le Chef Juge.

**4.3.1.1** L'équipement vidéo doit être capable de capturer la musique avec la vidéo.

**4.3.2** L'Organisateur fournira la preuve vidéo requise pour montrer le vol du Performeur aux tierces parties. Une copie de sauvegarde de tous les vols de la compétition sera réalisée.

**4.3.3** L'Organisateur doit s'assurer de la compatibilité de l'équipement vidéo avec le système de jugement.

**4.3.4** La (ou les) caméra(s) doi(ven)t être statique(s) et fixée(s) au support situé du même côté de la soufflerie que la galerie d'observation en direct des Juges.

**4.3.5** La porte de la chambre de vol qui sera utilisée pour entrer et sortir doit être montrée en entier sur la preuve vidéo. La position des Juges par rapport à la porte de la chambre de vol qui sera utilisée pour entrer et sortir sera publiée pas moins de 180 jours avant le début de la compétition.

**4.3.6** Le réglage de la vitesse sera indiquée dans la soufflerie et devra être clairement visible du Performeur avant son entrée dans la chambre de vol.

**4.3.7** L'Organisateur doit fournir aux Performeurs un moyen d'identification du Performeur à inclure dans la preuve vidéo.

**4.4** Réglage de vitesse et vols d'entraînement :

**4.4.1** Temps d'entraînement pré-compétition : Chaque Performeur, dont l'inscription officielle sera parvenue à l'Organisateur avant la date limite, aura l'option de 15 minutes d'entraînement entre 08h00 et 24h00 dans les 48 heures précédant le début des sessions officielles de réglage de vitesse (comme décrit dans le bulletin). Les compétiteurs doivent réserver ce temps de vol auprès de l'Organisateur avant la date limite d'inscription officielle. Après la date limite, L'Organisateur peut offrir le temps restant à quiconque. Les Performeurs Juniors sont prioritaires entre 08h00 et 18h00.

**4.4.2** Réglage de la vitesse : Trois (3) minutes de vol par Performeur seront allouées pour le réglage de la vitesse.

**4.4.3** Les vols de réglage de la vitesse et d'entraînement ne peuvent avoir lieu qu'avant le début de la compétition.

**4.4.4** Avant le début du Réglage de la vitesse, le Performeur a l'option d'expliquer l'enchaînement libre livré.

**4.5** Chute libre : Les Performeurs ne sont pas autorisés à utiliser quelconque simulateur de chute libre ou soufflerie, pour des vols autres que des vols de compétition, après le début de la compétition.

**4.6** Ordre des vols : L'ordre des vols pour la première manche de la compétition de chaque épreuve sera dans l'ordre inverse des classements de cette épreuve au plus récent championnat ou coupe du Monde I.S.C. de Freestyle Solo indoor. Tous les Performeurs n'entrant pas dans cette procédure voleront en début de manche avec leur ordre de vol tiré au sort. Après la manche quatre (4), la manche finale commencera. La manche finale se déroulera dans l'ordre inverse du classement actualisé après la manche quatre (4). L'ordre des vols à appliquer, sera maintenu tout au long de la compétition, excepté si un changement logistique estimé nécessaire par le Chef Juge et le Directeur de la Compétition.

**4.7** Entrée dans la chambre de vol : Une (1) seule porte menant à la chambre de vol sera utilisée pour les entrées et sorties. La soufflerie sera réglée à la vitesse correcte décidée par le Performeur pendant la session de réglage de vitesse. Quand la soufflerie est à la vitesse correcte, un signal sera donné au Performeur.

**4.8** Re-vols :

**4.8.1** En cas de changement inopiné de l'environnement pendant la performance, un re-vol peut être accordé.

**4.8.2** Un contact ou autre interférence entre le Performeur et/ou les murs ou le filet de la soufflerie ne peuvent pas être un motif de re-vol.

**4.8.3** Tout problème avec l'équipement du Performer ne peut être un motif de re-vol.

**4.8.4** Pour des raisons de sécurité, si un Performeur montre des qualités de vol insuffisantes et/ou un vol dangereux persistent nécessitant l'intervention répétée du moniteur de sécurité, le Chapitre 4.8 relatif à la Sécurité de la Section 5 du Code Sportif de la FAI sera appliqué.

## 5. RÈGLES SPÉCIFIQUES À L'ÉPREUVE

**5.1** Performeurs : Un Performeur ne peut représenter qu'une (1) "Administration Nationale de Contrôle" (NAC).

**5.2** Enchaînements. Les épreuves sont composées d'enchaînements imposés et d'enchaînements libres.

**5.2.1** Remise de l'ordre des séquences et de la vidéo de l'enchaînement libre

**5.2.1.1** Les Performeurs doivent fournir l'ordre des séquences imposées (pour chacune des deux manches imposées) au chef juge avant le début de la compétition.

**5.2.1.2** 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 (0).

**5.2.1.3** Les Performeurs doivent fournir une vidéo (vue statique, sans musique) de leurs manche(s) libre(s) au Chef Juge au moins soixante-douze (72) heures avant le début de la compétition, et l'accès fourni à tous les Juges. (Les Performeurs peuvent optionnellement inclure une liste écrite des éléments et/ou présenter et expliquer leur manche libre au panel.) Chaque Performeur peut soumettre plusieurs manches libres, mais, durant la compétition, il ne peut proposer qu'un seul changement. Les Performeurs doivent préciser dans quelle manche ils exécutent l'un ou l'autre des enchainements libres.

**5.2.1.4** Dans ce but, le Chef Juge devra fournir une fiche "descriptive" standard. (Voir annexe D).

**5.2.1.5** Le Chef Juge publiera les horaires de passage pour permettre aux compétiteurs de venir présenter leur enchaînement aux juges, s'ils choisissent de le faire.

**5.2.2** 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 note technique de toutes les manches libres.

**5.3** Nombre de manches :

**5.3.1** Compétition complète — Enchaînements imposés : 2 manches
Enchaînements libres : 3 manches
Minimum pour validation — 1 manche

**5.4** L'ordre d'enchaînements des vols doit être : L - I - L - I - L
(L = libre, I = imposé)

**5.5** Finales : La dernière sera la manche de finale et devra être dans l'ordre inverse du classement.

## 6. JUGEMENT ET NOTATION

**6.1** Général: Dès que le Performeur entre dans la chambre de vol, le Vol sera évalué et noté.

**6.2** Notation des Enchaînements Libres :
Avant le début de la compétition, les juges verront les vidéos proposées et déterminent la note Technique Initiale, entre 0,0 et 10,0, exprimée par un nombre à une (1) décimale, en prenant en compte les indications suivantes ;

**Note Technique Initiale :** Le degré de Technicité (difficulté) de tous les mouvements et transitions du Vol.
La note Technique inclut mais n'est pas limité à :

- La capacité à voler et à exécuter des éléments dans différents axes et orientations
- L'utilisation appropriée de l'ensemble de la chambre de vol
- La création de nouvelles combinaisons techniques
- L'exécution d'éléments avec de multiples rotations ou changements de direction.
- Niveau de difficulté de l'entrée et de la sortie du tunnel
  Voir Annexe C.

**Déductions d'exécution :**

Durant la compétition, les Juges déterminent des déductions d'Exécution selon le tableau suivant :

| | |
|---|---|
| Jusqu'à 1,0 point de déduction | A chaque fois que le Performeur touche les murs / le filet / le diffuseur de façon non intentionnelle |
| Jusqu'à 1,0 point de déduction | Pour chaque élément manquant (par exemple, simple vrille au lieu de double) |
| De 0,1 à 0,3 point de déduction | A chaque fois que le Performeur est décentré / hors référence / hors niveau / oscille |

Chaque Juge totalisera ses déductions d'Exécution.

**Présentation**:
Durant la compétition, les Juges donneront une note de présentation, entre 0,0 et 10,0, exprimée par un nombre à une décimale, en prenant en compte les indications suivantes ;

- L'enchaînement est **esthétiquement** agréable à regarder et a une bonne **fluidité**.
- **Chorégraphie créative** (composition de l'enchaînement **originale**)
- **Des mouvements nouveaux** bien exécutés (et/ou nouvelle présentation de mouvements anciens),
- L'enchaînement est chorégraphié sur la **musique** choisie (synchronisée avec le rythme ou le tempo, la musique n'est pas juste une musique de fond)
- Il y a un **début** et une **fin** distinctement définis.

  * Une mauvaise exécution peut affecter tous les points ci-dessus

- **Usage Approprié du Temps** : une pénalité de mauvais usage du temps est définie comme suit :
  Si l'enchaînement se termine tôt ou tard, mais en deçà d'une (1) seconde d'écart du temps de travail annoncé par le Performeur, il n'y aura pas de pénalité.
  Si l'enchaînement se termine entre deux (2) et cinq (5) seconds de plus/moins que le temps de travail, les déductions seront définies comme suit :
  +/- 2 secondes : - 0,1 point
  +/- 3 secondes : - 0,2 point
  +/- 4 secondes : - 0,3 point
  +/- 5 secondes : - 0,4 point
  Si l'enchaînement se termine plus de cinq (5) secondes trop tôt ou trop tard, il y aura une déduction de 0,2 point pour chaque seconde au-delà de cinq (5) secondes, comme suit :
  +/- 6 secondes, - 0,6 point
  +/- 7 secondes, - 0,8 point, etc.

**6.3** Notation des Enchaînements Imposés : Les juges donnent un score au Performeur (entre 0,0 et 10,0, exprimé au dixième) pour la Présentation (comme pour l'Enchaînement Libre) et pour chacune des trois (3) Séquences Imposées, en utilisant les indications suivantes :

| | Déduction jusqu'à: | Explication: | Exemple: |
|---|---|---|---|
| Mise en place | 10 % | Face à la direction correcte ; dans la position correcte du corps, à l'emplacement correcte dans la chambre de vol | Au début dans une position tendue, dans une orientation tête en haut, présentant le corps de profil aux Juges. |
| Partie majeure de l'imposé | 50% | La partie qui définit la séquence | La vrille dans la séquence loop vrille ; ou la position du corps à la fin de la séquence Thomas Flair. |
| Position spécifique du corps demandée | 20% | | Pointes de pied tendues, jambs tendues. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Erreurs d'exécution | 20% | Fluidité, oscillations, hors références, hors centrage | |
| Directives spécifiques de jugement | Voir Annexe A | Comme spécifié pour chaque imposé | Voir Annexe A |

La Présentation dans l'Enchaînement Imposé sera noté, comme dans l'Enchaînement Libre, pour la créativité, la réalisation et l'usage du temps. L'impression générale d'un enchaînement complet, et non pas juste les mouvements imposées mis bout à bout.

**6.3.1** 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 le Performeur 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 le Performeur achever ou abandonner les exigences d'exécution de ce mouvement.

**6.4** Calcul des scores : Les scores de chaque manche sont calculés comme suit :

- Manches Imposées : pour chaque Séquence Imposée et pour la Présentation on les scores des Juges seront moyennés séparément sans arrondir. Les moyennes des scores seront additionnées et le résultat sera divisé par quatre (4), puis arrondi au dixième.
- 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. Pour déterminer le score Technique, la moyenne du score d'Exécution sera déduit de la Note Technique Initiale. Le score minimum possible pour la Technique est zéro (0) point.
  Les trois (3) scores de Présentation seront additionnés, et le résultat sera divisé par trois (3) sans application d'arrondi. Les scores Technique et de Présentation seront additionnés et le résultat sera arrondi au dixième. (Le score maximum pour une manche libre est de 20,0 points.).

**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.

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

**6.4.3.1** Les Notes Technique Initiales seront publiées avant le début de la compétition.

**6.5** Règles de jugement :

**6.5.1** Observation des Vols : Les Juges observeront chaque Vol des Performeurs depuis la galerie d'observation de la chambre de vol. Les Juges observeront chaque Vol en direct. A la discrétion du Juge d'Epreuve, une seconde vision des Manches Imposées, en utilisant l'enregistrement vidéo, est permis. A la discrétion du Juge d'Epreuve, une troisième vision

de la video de Manche Imposée, ou une partie de celle-ci, est permise, à vitesse normale ou réduite (50% to 70%), et/ou en pause (arrêt sur image).

**6.5.2** Un collège de trois (3) Juges devra évaluer chaque Vol des Performeurs. Autant que possible, une manche complète sera jugée par le même collège.

**6.5.3** Tous les Juges évalueront tous les critères de jugement.

**6.5.4** Les Juges utiliseront un système de notation électronique pour enregistrer l'évaluation de la performance.

**6.5.5** Le chronomètre sera manipulé par les Juges ou par une (des) personne(s) désignée(s) par le Chef Juge, et sera déclenché quand un Performeur commence à voler.

## 7. REGLES SPECIFIQUES A LA COMPETITION

**7.1** Composition des Délégations : Chaque Délégation peut être composée de :

- Un (1) Chef de Délégation
- Un (1) Directeur d'Equipe
- Un maximum de deux (2) Performeurs Solo Freestyle pour un WISC (Championnat du Monde de Parachutisme en Soufflerie) ou un Championnat Continental Parachutisme en Soufflerie.
- Un maximum de deux (2) Performeurs Junior Solo Freestyle pour un WISC (Championnat du Monde de Parachutisme en Soufflerie) ou un Championnat Continental Parachutisme en Soufflerie.
- Le nombre de Performeurs pour une Coupe du Monde de Parachustime en Soufflerie sera défini par l'organisateur.

**7.2** Programme de la compétition: La compétition sera organisée en respectant un cadre de temps de deux (2) jours d'entraînement officiel et d'un maximum de trois (3) jours consécutifs de compétition. Du temps devra être réservé avant la fin de la compétition pour permettre l'achèvement des manches finales.

# ANNEXE – A

**SEQUENCES IMPOSEES FREESTYLE SOLO**
**CONDITIONS DE PERFORMANCES REQUISES ET CRITERES DE JUGEMENT**

- L'ordre dans lequel ces mouvements imposés sont réalisés est déterminé par le Performeur.
- Le Performeur doit fournir l'ordre des séquences imposées avant le début de la compétition, au Chef Juge. (voir §5.2.1. et Annexe D)
- Une exécution des Séquences Imposées dans un ordre différent de l'ordre soumis, conduira à un score de zéro pour les mouvements qui ne sont pas dans l'ordre.
- Chaque Performeur doit s'assurer que vêtements et/ou leur position dans la chamber de vol 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 peuvent alors considérer que le performeur n'a pas les bras ou les jambes tendus).
- Quand spécifié, les pointes de pieds doivent être tendues et les genoux doivent être droits, autrement le score maximum possible est de 9,0.
- Quand la position tendue (layout) est spécifiée, les deux jambes doivent être ensemble, avec les genoux droits, sans cassure à la taille.
- Le jugement de chaque séquence débute quand les Juges voient le Performeur 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 le Performeur achever ou abandonner les spécifications de performances de cette séquence.
- La définition de chaque position du corps est décrite dans l'annexe B.
- **Des vidéos de tous les mouvements imposés sont disponibles à l'adresse** : https://youtube.com/playlist?list=PLSLmrmjmQczrkl_6m-6zCZ5VDIBCc9xEE

## PREMIERE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 2)

***ISF-1 360° Barrel Roll Stall***

- Au début, le Performeur est dans une orientation tête en bas, présentant son dos aux Juges.
- Le Performeur descend vers une orientation sur le ventre en faisant face aux Juges.
- Une fois dans une orientation sur le ventre (lors de la descente), un tonneau de 360° en position tendue est réalisé avec la tête faisant face aux Juges, sans changer d'orientation et sans oscillation.
- La descente doit s'arrêter avant la fin du tonneau.
- Le tonneau doit être centré horizontalement dans la chambre de vol.
- Le tonneau peut être réalisé dans l'un ou l'autre sens.
- La position tendue doit être maintenue tout au long de la séquence.
- Après le tonneau, le Performeur remonte en retournant dans une orientation tête en bas et présentant son dos aux Juges.

Directives de jugement :

- Dans les genoux ne restent pas droits pendant le tonneau, c'est-à-dire que la position n'est pas tendue, the score maximum sera de 7,0 points.
- Si le Performeur est encore en train de descendre après le tonneau, le score maximum sera de 8,0 points.

***ISF-2 Head-Up 360° Breaker***

- Au début, le Performeur est dans une orientation tête en haut, dans une position tendue, faisant face à l'extérieur sur un côté de la chambre de vol et présentant le corps de profil par rapport aux Juges.
- Le Performeur descend vers une orientation sur le ventre en conservant la même référence.
- Une rotation de 180° avec un tonneau complet de 360° (Breaker) est réalisé d'un côté de la chambre de vol au côté opposé.
- Les jambes, plus près du centre de la chambre de vol, dessinent un petit demi-cercle, alors que la tête, plus près de la paroi transparente, dessine un plus grand demi-cercle (comme un "éventail").
- Le Performer doit maintenir la position tendue, avec les cuisses en ligne avec le torse, tout au long du Breaker sans oscillations. (Les genoux peuvent être fléchis)
- Le Breaker doit être réalisé de façon uniformément étalée d'un côté de la chambre de vol à l'autre. (Le tonneau doit commencer avant ou proche des 45° de rotation et se terminer de façon symétrique de l'autre côté. Le Performeur doit être au milieu du tonneau à 90° de rotation)
- Pendant le Breaker, la tête peut être dirigée vers les Juges ou à l'opposé des Juges.
- Le Breaker peut être réalisé dans l'un ou l'aurtre sens.
- A la fin, le Performeur remonte vers une orientation tête en haut dans une position tendue en faisant face vers l'extérieur du côté opposé de la chambre de vol par rapport au début, au même niveau qu'au début, présentant le corps de profil par rapport aux Juges.

Directives de jugement :

- Si le Performeur réalise un tonneau stationnaire, horizontalement centré dans la chambre de vol, avec une référence fixe (au lieu d'un tonneau étalé de part et d'autre du centre), le score maximum sera de 8,0 points.
- Si le Performeur réalise un tonneau se déplaçant de façon horizontale sans pivoter (c'est-à-dire pas "en forme d'éventail") ("ancienne version" du mouvement), le score maximum sera de 7,5 points.

***ISF-3 Tight Tucked Double Back Loops (double loop arrière groupé)***

- Au début et à la fin, le Performeur est dans une orientation sur le ventre, présentant le corps de profil au Juges.
- Deux (2) loops arrière consécutifs en position groupé serré doivent être réalisés.
- Les loops doivent être autour d'un axe horizontal, sans oscillation et sans changement de reference.
- Les loops doivent être réguliers, sans arrêt.
- L'ensemble de la sequence doit rester au même niveau et horizontalement centrée dans la chambre de vol.

Directives de jugement :

- Lorsque le Performeur s'arrête entre les loops, le score maximum sera de 8,0 points.
- Lorsque les loops ne sont pas groupés serrés, le score maximum sera de 5,0 points.
- Lorsque le Perfomeur rouvre en position tendue (groupé non maintenu) avant la fin du second loop, le score maximum sera de 8,0 points.

## SECONDE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 4)

***ISF-4 Front Layout Full Twist Loop Sequence (séquence loop avant tendu vrille)***

- Au début et à la fin, le Performeur est dans une position tendue, dans une orientation tête en haut, présentant le corps de profil aux Juges.

- Trois (3) rotations complètes de 360° en loop avant tendu, sans arrêt, doivent être réalisées.
- Une vrille complete doit être réalisée à l'intérieur et uniformément, tout au long du deuxième loop.
- 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 ni aux genoux tout au long de la séquence.
- Le mouvement du loop doit être régulier.
- L'ensemble de la sequence doit rester horizontalement centrée dans la chambre de vol.
- La séquence doit se terminer sur la même référence qu'au début.

Directives de jugement :
- Lorsque le Performeur s'arrête entre les loops, le score maximum sera de 8,0 points.
- Lorsque la vrille est realisée dans le deuxième loop mais pas de façon uniforme, le score maximum sera de 8,0 points.
- Lorsque la vrille n'est pas réalisée dans le deuxième loop (par exemple la vrille démarre et/ou se termine trop tôt et/ou trop tard), le score maximum sera de 7,0 points.
- Lorsque la vrille n'est pas complete mais se termine avec la bonne référence (par exemple deux demi-vrilles, ou une demi-vrille et une demi-pirouette), le score maximum sera de 6,0 points.

***ISF-5 Manna's Space Lab (laboratoire spatiale de Marco Manna)***
- Au début et à la fin le Perfomeur est dans une position tendue, dans une orientation tête en haut, avec la même référence, présentant le corps de profila au Juges.
- Un loop arrière complet de 360° est réalisé.
- Pendant le loop arrière, quatre (4) pas sont réalisés pour créer l'illusion d'une marche à l'intérieur d'un tube horizontal.
- Les quatre (4) pas doivent être réalisés de façon régulière et uniforme à l'intérieur du loop arrière.
- Le movement de loop doit rester autour de l'axe horizontal, sans oscillation ou changement de référence.

Directives de jugement :
- Si la position tendue n'est pas montrée au début ou à la fin, le score maximum sera de 8,0 points (7,0 points, si pas de position tendue montrée ni au début ni à la fin).
- Pour chaque pas trop court (moins de 90°), 0,5 à 1,0 point sera déduit (selon à quel point le ou les pas sont trop courts).
- Pour chaque ciseau de jambe sans action de pas, 1,0 points sera déduit.

***ISF-6 Thomas Flair into Head-down Split (Thomas Flair grand écart tête en bas)***
- Au début, le Performeur est dans une orientation sur le ventre.
- Une rotation et demie (1,5) en Thomas Flair doit être réalisée.
- Les pointes de pieds doivent être tendues durant toute la séquence.
- L'ensemble de la sequence doit rester horizontalement centrées dans la chambre de vol.

Thomas Flair
- Pour un Thomas Flair complet, le buste doit effectuer un tour complet de 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au départ de la rotation, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis être orienté sur l'autre côté lorsque la rotation de 270°.

- Les jambes doivent rester en position écartée avec au moins 90° entre elles, avec les genoux droits.
- Le visage doit demeurer face aux Juges (Performer looking at the Judges) et maintenir la même direction tout au long de la rotation.

Demi Thomas Flair vers grand écart tête en bas

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

Directives de jugement :

- Si la position en grand écart tête en bas n'est pas montrée à la fin, le score maximum sera de 7,0 points.
- Si la position en grand écart tête en bas est montrée à la fin avec les genoux fléchis, le score maximum sera de 7,5 points.
- Si une seule rotation en Thomas Flair (au lieu de 1,5) est montrée avant le grand écart tête en bas, le score maximum sera de 7,0 points.
- SI l'écart de 90° est montré au début du Thomas Flair mais pas maintenu, le score maximum sera de 7,0 points.
- Si l'écart est montré avec 70-80° entre les jambes pendant le Thomas Flair, le score maximum sera de 7,0 points.
- Si l'écart est montré avec moins de 70° entre les jambs pendant le Thomas Flair, le score maximum sera de 5,0 points.

# ANNEXE B

# POSITIONS DE BASE DU CORPS, ORIENTATIONS, ROTATIONS ET TRAJECTOIRES

## A. 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.

### A-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).
- The head may be arched back.

### A-2. Position tendue (Layout Position)

- Le buste est droit sans cassure à la taille / hanches (s'il est vu de côté).
- Les deux jambes sont ensemble avec les genoux droits, les deux jambes doivent être en ligne avec le buste (si vues de de côté).

### A-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).
- 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).

### A-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).

### A-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.

**A-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°.
- 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.

**A-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.

**A-8. Position fendue en grand écart (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.

**A-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.

**A-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.

**B. ORIENTATIONS**

Il y a six (6) différentes orientations de base (non comprises les orientations diagonales), que le corps peut avoir par rapport au vent (ou par rapport au filet). Celles-ci définissent dans quel sens est orienté le buste.

**B-1. Orientation sur le ventre**

Le buste est horizontal, sur le ventre, tourné vers le bas, vers le vent (ou le filet).

**B-2. . Orientation inversée sur le dos**

Le buste est horizontal, sur le dos, poitrine tournée vers le haut, à l'opposé du vent (vers le plafond).

**B-3. Orientation latérale**

Le buste est horizontal, sur le côté, avec un côté ou l'autre tourné vers le vent (ou le filet). La poitrine est face au mur du tunnel.

**B-4. Orientation tête en haut**

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

**B-5. Orientation tête en bas**

Le buste est vertical avec la tête en bas, orientée directement vers le vent (vers le filet).

**C. AXES DE ROTATION**

La plupart des mouvements impliquent plusieurs types de rotations du corps. Un total de cinq (5) axes est utilisé pour décrire les (6) mouvements de rotation possibles.

**C-1. Axes vent**

Il y a deux axes d'inertie, qui restent fixes, par rapport au vent (ou au filet)

**Axe vertical**

L'axe vertical reste parallèle au vent, (orienté du plafond vers le filet). Les pirouettes (spins) sont des rotations autour de l'axe vertical.

**Axe horizontal**

L'axe horizontal est n'importe quel axe perpendiculaire (90°) au vent, (orienté vers le mur du tunnel). Il peut avoir n'importe quelle référence (orienté vers n'importe quel mur).

**C-2. Axes du corps**

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

**L'axe du corps tête – coccyx**

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**

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**

L'axe du corps gauche - droite - est orienté latéralement, orienté de gauche à droite, normalement au travers des hanches du performeur.

**D. 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 durant une rotation sur les axes du corps gauche – droite ou avant – arrière.

**D-1. Tours à plat**

Les tours à plat impliquent une rotation autour de l'axe du corps avant – arrière, 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.

**D-2 Pirouettes**

Les pirouettes impliquent une rotation autour de l'axe du corps tête – coccyx, 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.

**D-3 Tonneaux**

Un tonneau est une rotation autour de l'axe tête – coccyx 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.

**D-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.

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

**Loop avant**

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

**D-6. Loops latéraux** (Loops 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.

**D-7. Vrilles**

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.

**Vrilles verticales**

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.

**Vrilles horizontales**

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.

## E. TRAJECTOIRES CIRCULAIRES

Il y a deux (2) types de trajectoires circulaires de base qu'un performeur peut suivre, pouvant être réalisée soit en faisant face à l'intérieur soit en faisant face à l'extérieur. Des trajectoires circulaires peuvent intégrer des mouvements (par exemple : Bottom Loop).

**Face à l'intérieur (Inface)**

La face avant du torse est tournée vers l'intérieur, vers le côté concave de la trajectoire, habituellement, mais pas toujours, vers le centre de la chambre de vol.

**Face à l'extérieur (Outface)**

La face avant du torse est tournée vers l'extérieur, à l'opposé du côté concave de la trajectoire, habituellement, mais pas toujours, vers le mur de la chambre de vol.

### E-1. Carve

Le corps du performeur décrit une trajectoire circulaire dans un plan approximativement horizontal. Un carve est réalisé aussi bien tête en bas, tête en haut, que dans une autre orientation.

### E-2. Orbites verticales

Le corps du performeur décrit une trajectoire circulaire dans un 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 – droite.

**Eagle**

Le performeur se déplace sur une orbite vertical 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 face à l'intérieur de l'orbite en "inface"). Un eagle peut commencer depuis n'importe quelle orientation en suivant cette progression. Un demi (½) eagle est réalisé lorsque le performeur a parcouru la tête en avant 180° d'arc d'une orbite verticale. Un eagle complet est réalisé lorsque le performeur a parcouru la tête en avant les 360° d'une orbite verticale.

**Reverse Eagle**

Le performeur se déplace sur une orbite vertical 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 face à l'intérieur de l'orbite en "inface"). Un reverse eagle peut commencer depuis n'importe quelle orientation en suivant cette progression. Un demi reverse (½) eagle est réalisé lorsque le performeur a parcouru les pieds (ou coccyx) en avant un arc de 180° d'orbite verticale. Un reverse eagle complet est réalisé lorsque le performeur a parcouru les pieds (ou coccyx) en avant les 360° d'une orbite verticale.

# ANNEXE – C
# NOTE TECHNIQUE

La note technique est le résultat combiné de plusieurs facteurs. Les mouvements sont classés de très faciles à très difficiles. La performance globale des Vols (poses, mouvements et transitions) comptent pour la note de difficulté. En général, les facteurs techniques sont :

| Plus facile | Plus Difficile |
|---|---|
| Orientation fixe avec grande base d'appui<br>Axe de rotation horizontal avec petite base d'appui | Orientation fixe avec petite base d'appui<br>Axe de rotation horizontal avec large base d'appui |
| Mouvement stable, facile à équilibrer | Mouvement instable, difficile à équilibrer |
| Mouvements exécutés individuellement | Mouvements exécutés enchaînés en séquence |
| Mouvements à forte traînée volés avec une vitesse de vent faible | Mouvements à forte traînée volés avec une vitesse de vent élevée, d'autant plus difficile que la durée du ou des mouvements à forte traînée est longue |
| Mouvements à faible traînée volés avec une vitesse de vent forte | Mouvements à faible traînée volés avec une vitesse de vent faible, d'autant plus difficile que la durée du ou des mouvements à faible traînée est longue |
| Mouvements aléatoires | Mouvements chorégraphiés avec précision (y compris synchronisation parfaite avec la musique si réalisés avec musique) |
| Position du corps non maintenue pendant un ou des mouvements | Position du corps idéale maintenue pendant l'ensemble du ou des mouvements |
| Dérive dans la chambre de vol pendant un ou des mouvements statiques | Reste stationnaire dans la chambre de vol sur une référence et un niveau constants pendant un ou des mouvements statiques |
| Positions du corps naturelles faciles | Position du corps difficile et/ou avec prise(s), telle que tenir son pied avec la main derrière le dos |
| Mouvement ne nécessitant pas de souplesse | Mouvement nécessitant de la souplesse |
| Mouvement ne nécessitant ni force ni puissance | Mouvement nécessitant force et puissance |
| Forme de corps symétrique maintenu sur référence<br>Forme du corps asymétrique sans maintien de référence | Forme de corps asymétrique maintenu sur référence |
| Mouvement(s) basiques | Mouvement(s) nécessitant une longue progression d'apprentissage |
| Réalisation de movement(s) déjà vu(s) | Réalisation de mouvement(s) complètement nouveau(x) |
| Rotation autour d'un (1) axe | Rotations autour de plus d'un (1) axe (l'utilisation de trois (3) axes est plus difficile que l'utilisation de deux (2) axes) |
| Réalisation des mouvements, carves/rotations toujours dans la direction préférée | Réalisation des mouvements, carves/rotations dans les deux directions |
| Courte durée en rotation (pas d'étourdissement) | Longue durée en rotation (étourdissement) |
| Performeur volant dans un flux d'air laminaire | Performeur volant à travers les turbulences de la porte |
| Passage rapide à travers les turbulences de la porte | Performeur restant dans les turbulences de la porte une durée prolongée |
| Transitions entre les mouvements avec les mêmes axes | Transitions entre les mouvements avec des axes différents à une référence/orientation précise |
| Pas de changement de direction | Inversion de direction à une référence/orientation précise |
| Carves/orbites verticales sans mouvement(s) composés | Carves/orbites verticales avec mouvement(s) composés |
| Mouvements complexes en utilisant bras et jambes pour contrôler le vol | Variété de mouvements complexes sans utiliser les bras ou avec les bras et/ou jambes dans une attitude fixe ou dans des gestes artistiques créatifs |
| Consommant l'ensemble de l'espace de la chambre de vol, y compris le diffuseur | Utilisation contrôlée délibérée d'une partie de l'espace disponible |

| | |
|---|---|
| Atterrissage sur le filet pour sortir et terminer l'enchaînement | Atterrissage exactement à la porte avec un mouvement complexe pour sortir et terminer l'enchaînement |

Des combinaisons de multiples facteurs augmentent encore plus la note technique. Les performeurs ne sont pas supposés démontrer l'ensemble de tous les facteurs décrits ci-dessus dans un enchaînement. Un facteur de difficulté peut parfois avoir l'effet inverse et rendre un mouvement plus facile, par exemple replier les bras contre le corps peut décroitre la difficulté de certains mouvements. Les Juges sont supposés s'appuyer sur une connaissance et une compréhension additionnelles de la difficulté.

## ANNEXE - D

## DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS FREESTYLE SOLO

*A remplir électroniquement et à envoyer avec la Vidéo.*

| | | | |
|---|---|---|---|
| Performeur # | Nom & Pays du Performeur : | | |
| Indiquez l'ordre d'exécution des mouvements imposés. | | | |
| Première manche imposée, manche 2: | | | |
| Seconde manche imposée, manche 4: | | | |

| | |
|---|---|
| **Temps de travail enchaînement libre :**<br><br>_____ **secondes** | Cette description des enchaînements libre concerne les manches entourées:<br><br>**ALL - 1 - 3 - 5** |

Si plus d'un enchaînement libre est réalisé, merci de remplir une feuille de description pour chacun des programmes libres et d'entourer ci-dessus les manches concernées.

| # | Nom de mouvement / séquence | Valeur de difficulté (à l'usage des juges) |
|---|---|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | | |
| 13 | | |
| 14 | | |
| 15 | | |
| 16 | | |

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