Traduction Française FFP non officielle

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

Règlements de Compétition

Fédération Aéronautique Internationale

Pour le

VR En soufflerie

et le

VRV En soufflerie

Edition 2023
Effective au 1er mai 2023

Ver.1 2022-01-05

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

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

FEDERATION AERONAUTIQUE INTERNATIONALE

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

Copyright 2023

Tous droits sont réservés. Le copyright de ce document, est la propriété de la Fédération Aéronautique internationale (FAI). Toute personne agissant au nom de la FAI ou d'un de ses membres est, autorisée à copier, imprimer, et distribuer ce document sous réserve des conditions suivantes :

1. **Le document ne peut être utilisé qu'à titre d'information et ne peut 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 au droit aérien, au trafic aérien et au contrôle dans les pays respectifs sont applicables dans tous les cas. Ils doivent être respectés et, le cas échéant, prévaloir sur les règlements sportifs**

Notez que tout produit, processus ou technologie décrit dans le document peut faire l'objet d'autres droits de propriété intellectuelle de la Fédération Aéronautique Internationale ou d'autres entités et ne sont pas brevetés ci-dessous.

DROITS CONCERNANT LES ÉPREUVES SPORTIVES INTERNATIONALES FAI

Toutes les épreuves sportives internationales organisées entièrement ou partiellement conformément aux règlements du Code Sportif (1) de la Fédération Aéronautique Internationale (FAI) sont appelées épreuves sportives internationales (2) FAI. En vertu des statuts (3), la FAI possède et contrôle tous les droits relatifs aux épreuves sportives internationales de la FAI. Les membres (4) de la FAI doivent, sur leurs territoires nationaux (5), faire valoir l'appartenance à la FAI de toutes les épreuves sportives internationales FAI et leur demander de s'inscrire dans le calendrier sportif de la FAI (6).

Un organisateur d'événements qui souhaite exploiter les droits aux fins d'une activité commerciale lors de telles épreuves doit obtenir l'accord préalable avec la FAI. Les droits détenus par FAI qui peuvent, par accord, être transférés aux organisateurs d'événements incluent entre autres la publicité, lors ou pour de telles épreuves FAI, l'utilisation du nom ou du logo à des fins commerciales, et l'utilisation de sons et/ou d'images qu'ils soient enregistrés électroniquement ou autrement, ou bien diffusés en direct. Ceci inclut spécifiquement tous les droits d'utilisation de tout matériel, électronique ou autre, y compris les logiciels, qui font partie d'une méthode ou système de jugement, d'établissement des scores, d'évaluation des performances et d'information, utilisé dans toute épreuve sportive internationale de la FAI (7).

Chaque commission (8) des sports aériens FAI peut négocier des accords avec les membres de la FAI ou autres entités autorisées par le membre FAI concerné, pour le transfert de tout ou partie des droits de toute épreuve sportive internationale FAI (excepté les jeux mondiaux de l'air (9)) dans la discipline (10), dont il est responsable (11) ou renoncer à aux droits. Toute convention ou renonciation, après approbation par le Président de la Commission de sport aérien appropriée, doit être signée par un Officiel FAI (12).

Toute personne physique ou morale qui accepte la responsabilité d'organisation d'une épreuve sportive FAI, que ce soit ou non par un accord écrit, accepte également les droits de propriété de la FAI comme stipulé ci-dessus. Si aucun transfert n'a été convenu par écrit, la FAI conserve tous les droits de l'événement. Indépendamment de tout accord ou cession des droits, la FAI aura, sans frais pour ses propres archives et/ou utilisation promotionnelle, un accès complet à tout son et/ou images de toute Épreuve Sportive FAI. Le FAI se réserve également le droit d'organiser à ses frais, l'enregistrement de toutes ou parties de tout événement.

Lien pour les statuts et règlements de la FAI

Ce document prend effet le 1er Mai 2023
L'Edition 2023 diffère de celle de 2022 dans les paragraphes avec une barre verticale dans la marge.

Page

TABLE DES MATIERES 1

Chapitre 1 : Autorité de la FAI 2

Chapitre 2 : Définitions des mots et phrases utilisés dans ce règlement 2
2.1 Formation 2
2.2 Prise 2
2.3 Prise en ligne 2
2.4 Corps 2
2.5 Tirage au sort 2
2.6 Sous-groupe 2
2.7 Point Central dans un sous-groupe 2
2.8 Séparation totale 2
2.9 Inter 2
2.10 Séquence 2
2.11 Formation cotée 2
2.12 Infraction 2
2.13 Omission 3
2.14 Entrée 3
2.15 Temps de travail 3
2.16 Antichambre 3
2.17 NV 3
2.18 Avertissement de jugement (Jugement « Call ») 3
2.19 Orientation 3

Chapitre 3 : Les épreuves 4
3.1 Description des épreuves 4
3.2 Objectif des épreuves 4
3.3 Exigences de performance 4

Chapitre 4 : Règles générales 5
4.1 Composition des équipes 5
4.2 Tirage au sort 5
4.3 Pratique du parachutisme 5
4.4 Ordre des performances 6
4.5 Enregistrement vidéo 6
4.6 Cotation 6
4.7 Nouveau vol 6
4.8 Vol d'entrainement 6

Chapitre 5 : Jugement 7
5.1 Procédure de jugement 7
5.2 Nombre de juges 6
5.3 Visions/revue des preuves vidéo 6
5.4 Évaluation 7
5.5 Évaluation (Majorité) 7
5.6 Début du temps de travail 7

Chapitre 6 : Règles spécifiques à la compétition 8
6.1 Titre de la compétition 8
6.2 Objectif de la compétition 8
6.3 Composition des délégations 8
6.4 Programme des épreuves 9
6.5 Médailles 9

Chapitre 7 : Définition des symboles 9
7.1 Codification dans les annexes du tirage au sort 9
7.2 Visualisation de la position des prises 9

Annexes 9
Annexe A Formations bloc à 4
Annexe B Formations libres à 4
Annexe C Tirage VR CIP adapté aux tailles des souffleries
Annexe D Formations Verticales bloc à 4
Annexe E Formations Verticales libres à 4
Annexe F Formations bloc à 8
Annexe G Formations libres à 8
Annexe H VR 8 – Formation de départ.

Pour les figures, voir règlement FAI en anglais

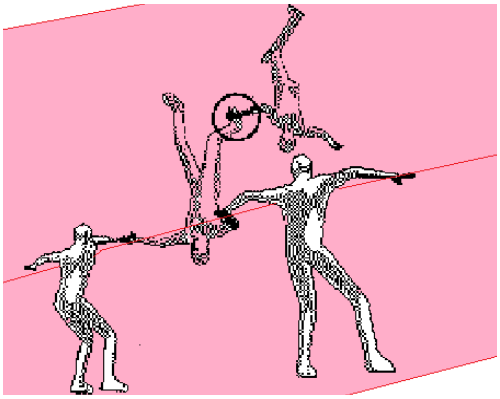
1. AUTORITE DE LA FAI

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

2. DEFINITIONS DES MOTS ET EXPRESSIONS EMPLOYÉES DANS CE RÈGLEMENT

2.1 Formation : consiste en des compétiteurs reliés par des prises. Pour le VRV avec chaque compétiteur dans la bonne orientation.

2.2 Prise : consiste en un contact stationnaire entre n'importe quelle partie de la paume de la main et/ou doigts et un bras, une jambe ou un pied d'un autre concurrent comme indiqué en 7.2.



2.3 Prise en ligne : c'est la ligne reliant les bustes de 2 compétiteurs via leurs bras ou leurs jambes et pieds et la prise qui les relie.

2.3.1 Précision pour le VRV sur le libre O – Il y a un plan vertical imaginaire passant par la ligne des prises de mains avec les compétiteurs extérieurs positionnés d'un côté du plan et le compétiteur tenant la prise de pied de l'autre côté de ce même plan. Aucune ligne de prise ne peut traverser le plan vertical dans les formations.

2.4 Corps : Consiste en un compétiteur complet et son équipement.

2.5 Tirage au sort : Comprend les formations libres et les blocs décrits dans les annexes du présent règlement.

2.6 Sous-groupe : Est un compétiteur seul, ou des compétiteurs accrochés, tenus d'effectuer une manœuvre précise lors de l'inter d'un bloc.

2.7 Point central du sous-groupe : est une des situations suivantes :
1) La prise définie ou le centre géométrique des prises dans un sous-groupe de compétiteurs reliés par des prises.
2) Le centre géométrique du torse pour un individuel.

2.8 Séparation totale : est effectuée lorsque tous les compétiteurs montrent à un même moment qu'ils ont tous lâché leurs prises et qu'aucune partie de leurs bras ne soit en contact avec le corps d'un autre compétiteur.

2.9 Inter : est une transition obligatoire dans un bloc qui doit être réalisé comme décrit dans le programme du tirage au sort.

2.10 Séquence : est une suite de formations libres et de blocs destinées à être réalisées.

2.11 Formation « cotable » : est une formation qui ne constitue pas une faute et qui est réalisée correctement et clairement présentée soit comme formation libre, soit dans un bloc comme décrit dans le programme du tirage au sort et qui, en dehors de la première formation après l'entrée, doit être précédée d'une séparation totale ou un inter réalisé comme spécifié et clairement présentée.

2.12 Fautes : sont considérées comme fautes :

1) Une formation incorrecte ou incomplète suivie, dans le temps de travail par
- Une séparation totale ou
- Un inter qu'il soit correct ou non.

2) Une formation réalisée correctement précédée par un inter ou une séparation totale incorrect.

3) Une formation, un inter ou une séparation totale non clairement présenté.

2.13 Omissions : sont considérées comme omissions :

1) Une formation ou un inter manquant dans la séquence.
2) Aucune intention claire de construire correctement la bonne formation ou un inter n'est démontrée, et une autre formation ou inter est présenté, et qu'il résulte de cette substitution un avantage pour l'équipe.
3) Si l'inter et la deuxième formation dans un bloc sont omis, ce sera considéré comme une seule omission.

2.14 Entrée : Les équipes doivent entrer dans la soufflerie à l'aide de la porte désignée.

2.14.1 Pour l'entrée du VR4 : le temps de travail commence lorsque les deux pieds d'un membre de l'équipe quittent le sol de l'antichambre et que le membre de l'équipe entre dans la soufflerie. Les membres de l'équipe peuvent se pencher dans le flux d'air avec un pied dans la soufflerie sans que le temps de travail ne commence tant qu'ils gardent un pied sur le sol de l'antichambre et qu'aucun pied à l'intérieur de la soufflerie n'utilise le filet pour le lancement.

2.14.2 Entrée pour le VRV : les équipes doivent entrer dans la soufflerie et rester debout sur le filet au centre du flux d'air. Le temps de travail commence lorsque les deux pieds d'un membre de l'équipe quittent le filet.

2.14.3 Pour l'entrée du VR8 : les équipes doivent entrer dans la soufflerie et construire la formation de départ comme indiqué dans l'annexe H. Le temps de travail commencera lorsque la première prise de la formation de départ sera lâchée. Si la formation de départ est omise ou construite de manière incorrecte, le temps de travail commencera lorsque les deux pieds d'un membre quitteront le filet et une pénalité d'un (1) point sera appliquée.

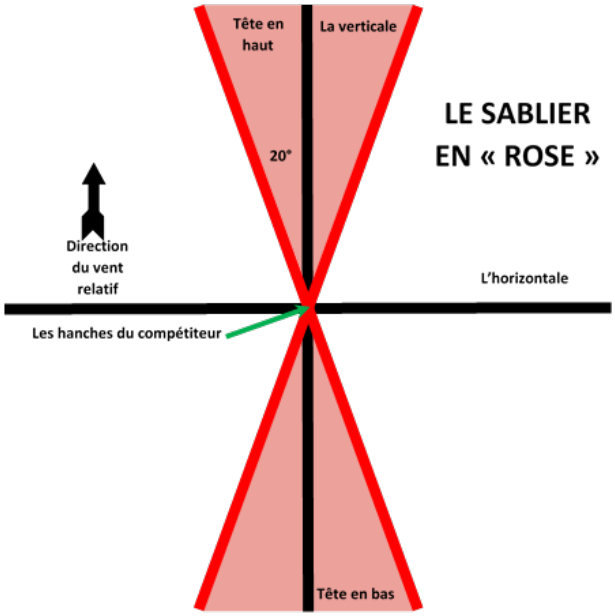
2.15 Temps de travail : c'est la période pendant laquelle les équipes sont notées sur leurs performances qui commence lorsque les deux pieds de n'importe d'un membre de l'équipe ont quitté le sol de l'antichambre (pour le VRV le filet de la soufflerie) afin de pouvoir entrer dans la soufflerie et se termine un certain nombre de secondes plus tard comme indiqué au paragraphe 3.1.

2.16 Antichambre **:** La zone utilisée par les équipes comme salle d'attente et de préparation pour entrer dans la soufflerie. Cette chambre est séparée de l'aire du public et est réservée à l'usage exclusif des équipes appelées.

2.17 NV **:** pas de vidéo - aucune image vidéo n'est disponible pour le jugement.

2.18 Avertissement de jugement (Jugement « Call ») **:** une évaluation par les juges d'une formation, d'une faute ou omission qui n'est pas unanime.

2.19 Orientation en VRV :



2.19.1 «La verticale» : une ligne imaginaire parallèle au vent relatif (voir schéma).

2.19.2 «L'horizontale» : une ligne imaginaire perpendiculaire au vent relatif (voir schéma).

2.19.3 "La ligne du compétiteur" : une ligne droite imaginaire de longueur infinie, suivant approximativement la colonne vertébrale du compétiteur, du centre de ses hanches au centre de sa tête et au-delà.

2.19.4 "Le sablier": La plage acceptable de déviation par rapport à la verticale que la ligne d'un compétiteur peut prendre lorsqu'il satisfait à une exigence d'orientation (tête en haut ou tête en bas). L'orientation d'un compétiteur doit être jugée en croisant la verticale et l'horizontale au niveau des hanches du compétiteur.

2.19.5 "Tête en haut": la ligne du compétiteur doit se trouver dans la partie supérieure du sablier et y rester.

2.19.6 "Tête en bas": la ligne du compétiteur doit se situer dans la partie inférieure du sablier et y rester.

2.19.7 L'orientation "face sol" ou vol à plat nécessite que le torse du compétiteur soit en position horizontale (couchée), l'avant du torse vers la terre.

L'orientation "face sol" n'est actuellement pas utilisée dans les formations de VRV)

2.19.8 L'orientation « vol dos » nécessite que le torse du compétiteur soit dans une position horizontale (couchée), avec l'arrière du torse vers la terre.

(L'orientation « vol dos » n'est actuellement pas utilisée dans les formations de VRV).

3. LES ÉPREUVES

3.1 La discipline comprendra les épreuves suivantes :

3.1.1 L'épreuve de VR4 : le temps de travail est de35 secondes ;

3.1.2 L'épreuve de VRV4 : le temps de travail est de 35 secondes ;

3.1.3 L'épreuve de VR8 : le temps de travail est de 50 secondes ;

3.2 Objectif des Épreuves

3.2.1 Le but de l'épreuve consiste pour l'équipe de réaliser le plus grand nombre possible de formations cotables pendant le temps de travail, tout en suivant correctement la séquence de la manche.

3.2.2 Le total cumulé de toutes les manches complètes est utilisé pour déterminer le classement des équipes. Une seule manche complète est nécessaire pour déclarer les vainqueurs.

3.2.2.1 Si deux équipes ou plus ont des scores égaux, les procédures suivantes seront appliquées dans l'ordre pour déterminer le classement final :

i une manche de départage, si possible (pour les trois premiers du classement uniquement). La manche de départage sera la manche suivante du tirage au sort de la compétition,

ii le meilleur score de toute manche complète.

iii le meilleur score en commençant par la dernière manche et en continuant dans l'ordre inverse, manche par manche jusqu'au départage

iv le temps le plus rapide (mesuré au centième de seconde) de la dernière formation cotée sans faute par les équipes dans la dernière manche complète. Le début du temps de travail utilisé doit être celui utilisé pour l'évaluation initiale de la performance.

3.3 Exigences de performance :

3.3.1 Chaque manche consiste en une séquence de formations décrites dans le programme de figures des annexes appropriées, déterminée par le tirage au sort.

3.3.2 Il est de la responsabilité des équipes de présenter clairement aux juges le début du temps de travail, les figures correctes, les inters et les séparations totales.

3.3.3 Les formations cotables n'ont pas besoin d'être parfaitement symétriques mais elles doivent être effectuées de manière contrôlée. Les images « miroir » des formations libres , des blocs entiers et des formations de départ sont admises. En VRV les images « miroir » ne sont autorisées que si elles sont définies dans un plan vertical.

3.3.4 Dans les séquences, la séparation totale est exigée entre les blocs entiers, entre les formations libres et entre les blocs entiers et les formations libres.

3.3.5 Lorsque des degrés sont indiqués (180°, 270°, 360°, 540°), cela indique les degrés approximatifs et la direction de la rotation nécessaires pour réaliser l'inter demandé.

Les degrés indiqués correspondent à peu près à la circonférence du point central d'un sous-groupe à présenter au(x) point(s) central des autres sous-groupes. Pour le jugement, les degrés approximatifs et les sens de rotation des points centraux des sous-groupes seront évalués en utilisant la preuve vidéo telle que présentée en deux dimensions. Les degrés de rotation réalisés doivent l'être dans une seule direction.

3.3.6 Les contacts sont autorisés entre les différents sous-groupes pendant l'inter d'un bloc. Si un inter nécessite un changement d'orientation par un sous-groupe, aucune prise ne peut être prise entre ce sous-groupe et tout autre sous-groupe pendant la rotation.

3.3.7 Lorsque les sous-groupes sont indiqués, ils doivent rester intacts comme sous-groupe avec uniquement les prises décrites sur les autres compétiteurs de ce sous-groupe. Pour le VRV , lorsque le sous groupe n'a pas besoin de changer son orientation ,l'orientation du départ doit être conservée.

3.3.8 Il n'est pas permis des prises d'assistance sur les corps des autres membres à l'intérieur d'une formation cotable.

3.3.9 Les prises d'un compétiteur sur son propre corps au sein d'un sous-groupe ou d'une formation cotable sont autorisées.

3.3.10 Pour le VRV aucune prise en ligne (réf. 2.3) ne doit croiser une autre prise en ligne à l'intérieur d'une formation.

4. RÈGLES GÉNÉRALES

4.1 Composition des équipes

Les équipes peuvent être composées de compétiteurs de l'un, de l'autre ou des deux sexes, sauf dans le cas d'une épreuve féminine où tous les compétiteurs seront des femmes.

4.2 **Le tirage au sort**

4.2.1 Le tirage au sort des séquences sera fait publiquement sous la supervision du Chef Juge. Les équipes auront au moins de 2 heures entre la connaissance des résultats du tirage au sort et le début de la compétition.

4.2.2 Tirage des épreuves : tous les blocs (notés numériquement) et les formations libres (désignées alphabétiquement) figurant dans l'annexe appropriée seront placés un à un dans une boîte. En les retirant un à un de la boîte (sans les y remettre), on détermine la séquence à réaliser à chaque manche. Chaque manche tirée au sort consiste en cinq ou six formations, selon le nombre qui est atteint le premier. Un tirage généré par ordinateur est également acceptable.

4.2.3 Utilisation des formations : Chaque bloc ou libre est tiré au sort pour les manches prévues de chaque compétition. Si des manches supplémentaires sont nécessaires, dues aux vols de départage, le tirage pour cette manche s'effectuera avec les blocs et les libres non encore tirés pour le programme des manches. Si les blocs et les libres restant ne sont pas suffisant pour compléter la manche de départage, le tirage au sort continue avec un jeu complet de cette épreuve, à l'exception des blocs et libres qui ont déjà été tirés au sort pour cette manche.

4.3 Pratique de sauts ou de vols en soufflerie

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à faire un saut en parachute ni à utiliser une soufflerie après que le tirage au sort a été effectué.

4.4 L'ordre de performances

4.4.1 L'ordre de passage.de la première manche de la compétition pour chaque épreuve sera l'ordre inverse des dix premiers du classement de l'épreuve en question des derniers Championnats du monde CIP de parachutisme en soufflerie. Toutes les équipes non couvertes par cette procédure voleront en début de manche, avec leur ordre de vol déterminé par tirage au sort.

4.4.2 lorsque c'est possible, l'ordre inverse actualisé des vols doit être utilisé après chaque interruption de la compétition qui se produit après une manche complète.

4.5 Enregistrement de la vidéo

4.5.1 La preuve vidéo est nécessaire pour juger chaque performance et montrer l'exécution de la performance à des tiers.

4.5.2 Un contrôleur vidéo sera nommé par le Chef Juge avant le début de la conférence des juges. Le contrôleur vidéo est responsable de la fonctionnalité de l'équipement vidéo et s'assure qu'il est utilisable pour la compétition.

4.5.3 Aux fins du présent règlement, « l'équipement vidéo » se réfère à l'équipement installé dans la soufflerie par l'organisateur spécifiquement pour la compétition. Aucun autre équipement vidéo ne sera utilisé pour juger.

4.5.4 Le matériel vidéo sera placé dans la soufflerie dans un endroit tel que tous les membres de l'équipe soient visibles. L'emplacement et le champ de vision doivent être approuvés par le Chef Juge et le Contrôleur FAI.

4.5.5 L'enregistrement, la lecture et tout l'équipement auxiliaire doivent être en entrée/sortie Full HD avec une fréquence d'images minimales de 50/seconde et doivent permettre la visualisation par les Juges.

4.5.6 L'organisateur doit fournir aux équipes un moyen d'identification associant le numéro de l'équipe à la vidéo de la performance.

4.6 Cotation

4.6.1 Une équipe marquera un point pour chaque formation cotable de la séquence réalisée dans le temps de travail pour chaque manche. Les équipes peuvent continuer à marquer des points en répétant la séquence.

4.6.2 Pour chaque omission, trois points seront déduits du total des points scorés conformément au §4.6.1.

4.6.3 Si une faute sur une formation cotable d'un bloc est répercutée dans l'inter (§ 2.8.), ceci est considéré comme une seule faute, à condition de présenter clairement l'intention de remplir les obligations de cet inter pour le point suivant et qu'aucune autre faute ne soit commise dans cet inter.

4.6.4 Le score minimum pour toute manche est zéro (0) point.

4.7 **Nouveau vol**

4.7.1 Lorsque, la preuve vidéo est considérée insuffisante pour le jugement, un nouveau vol est accordé, à moins que le comité détermine qu'il y a eu un abus intentionnel des règles par l'équipe. Dans ce cas aucun nouveau vol ne sera accordé. L'équipe recevra le score minimum pour cette performance.

4.7.2 Un contact ou autres interférences entre les compétiteurs d'une équipe et/ou entre des membres de l'équipe avec le sol ou les murs de la soufflerie ne peuvent être pour l'équipe un motif pour un nouveau vol.

4.7.3 Tout problème avec l'équipement d'un compétiteur ne peut être un motif pour un nouveau vol. Une équipe qui vole hors du champ de la caméra (trop haut) ne se verra pas accorder un nouveau vol.

4.8 **Vols d'entraînement**

4.8.1 Dans chaque épreuve, chaque équipe aura le choix de faire un vol officiel d'entraînement avant le tirage au sort pour déterminer les paramètres de vitesse appropriés.

4.8.2 La configuration de la soufflerie utilisée pour la compétition sera aussi celle utilisée pour le vol officiel d'entraînement.

4.8.3 Chaque équipe dont les inscriptions officielles sont parvenues à l'organisateur avant la date limite, aura l'option de 15 minutes d'entraînement entre 08h00 et 24h00 dans les 48 heures suivant le début de l'entraînement officiel. L'équipe doit réserver cette heure avec 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.

5. JUGEMENT

5.1 Procédures de jugement
Les performances seront jugées en utilisant les preuves vidéo.

5.2. Nombre de Juges
Un minimum de trois (3) juges doivent évaluer la performance de chaque équipe.

5.3 Visions /revue de la preuve vidéo
Les juges visionneront chaque performance une fois (1) à vitesse normale pour déterminer le nombre de points dans le temps. L'arrêt sur image à la fin du temps de travail sera déterminé par la première vision. Si une demande de re-jugement intervient, une deuxième vision de la performance ou d'une (des) partie(s) de la performance sera effectuée à vitesse normale ou réduite entre 50 & 90% de la vitesse normale. À la demande du Juge d'Épreuve, une (3ème) troisième vision d'une (des) partie(s) de la performance peut être effectuée à vitesse normale ou réduite. La vitesse des deuxième et troisième visions (normale ou réduite) sera déterminée par le Juge d'Épreuve. Le Chef Juge décidera , avant le début de chaque manche, le pourcentage de la vitesse réduite à utiliser pour la manche . L'arrêt sur image de la première vision sera appliqué à chaque vision.

5.3.1 Si, une fois les visions terminées et dans les quinze secondes qui suivent la connaissance du résultat, le Chef Juge, le Juge d'épreuve ou n'importe quel juge du collège estime qu'il y a eu une erreur évidente de jugement, le Chef Juge ou le Juge d'épreuve ordonnera que cette(es) partie(s) de la performance soit examinée à une vitesse réduite conformément au §5.3. Si la nouvelle vision aboutit à une décision unanime des juges dans un panel de trois juges, ou à une décision minimale de quatre contre un dans un panel de cinq juges, le résultat de la performance en question sera ajusté en conséquence. Une seule nouvelle vision est accordée pour chaque performance.

5.4 Évaluation
Les juges utiliseront un système de cotation électronique pour enregistrer leur évaluation de la performance. À la fin du temps de travail, un arrêt sur image se fera sur chaque vision, basé sur le temps de la première vision. Les juges peuvent corriger l'enregistrement de leur évaluation après que la performance soit jugée. Les corrections des évaluations ne pourront seulement être faites qu'avant que le Chef Juge signe les feuilles de score. Toutes les évaluations individuelles des juges seront publiées.

5.5 Une majorité des juges doit accepter l'évaluation pour :
- créditer une formation cotable, ou
- attribuer une faute, ou
- attribuer une omission, ou
- déterminer une situation de NV.

5.6 Début du temps de travail
Le chronomètre sera actionné par les juges ou une personne nommée par le Chef Juge et sera déclenché comme indiqué au § 2.15. Si les juges ne peuvent déterminer le début du temps de travail, une pénalité égale à 20% (arrondi au chiffre inférieur) du score sera déduite du total de point de ce vol.

6. REGLEMENT SPECIFIQUE POUR LA COMPETITION

6.1 Titre de la Compétition : « ____ème Championnat du Monde/Continental FAI de Parachutisme en Soufflerie » ou « ____ème Coupe du Monde de Parachutisme en Soufflerie ».

6.2 Objectifs du Championnat du Monde/Continental de Parachutisme ou Coupe du Monde **:**

6.2.1 Déterminer les Champions du Monde/Continentaux ou les vainqueurs de la Coupe du Monde de VR En soufflerie et de VRV en soufflerie en

- Épreuve de VR4
- Épreuve de VR4 féminine
- Épreuve de VRV4
- Épreuve de VR4 junior
- Épreuve de VR8

6.2.2 et

- Déterminer le classement mondial des équipes de compétition,
- Établir des records du monde en Vol Relatif En soufflerie et VRV En soufflerie,
- Promouvoir et développer le Vol Relatif En soufflerie et le VRV En soufflerie,
- Présenter une image attractive des performances de compétition et des classements (scores) aux compétiteurs, aux spectateurs et aux médias,
- D'échanger des idées et renforcer les relations amicales entre les compétiteurs En soufflerie, les juges et le personnel de soutien de toutes les nations,
- Permettre aux participants de partager et échanger expériences, connaissances et informations,
- Perfectionner les méthodes et pratiques de jugement

6.3 Composition des délégations

6.3.1 Chaque délégation peut comprendre :

- 1 Chef de Délégation,
- 1 Capitaine d'Équipe,
- Des Entraîneurs

6.3.2 Pour un Championnat du Monde/Continental :

- Une équipe de VR4 comprenant jusqu'à cinq (5) compétiteurs
- Une équipe de VR4 féminine comprenant jusqu'à cinq (5) compétitrices
- Une équipe de VRV4 comprenant jusqu'à cinq (5) compétiteurs
- Une équipe de VR4 junior comprenant jusqu'à cinq (5) compétiteurs
- Une équipe de VR8 comprenant jusqu'à dix (10) compétiteurs.

6.3.3 Lors d'une Coupe du Monde

- N'importe quel nombre (jusqu'à un maximum de 4) équipes par épreuve (composée comme pour un Championnat du monde) à décider par l'organisateur et annoncé au moment de la candidature.

6.3.4 Aucune compétitrice ne peut participer à la fois dans l'épreuve de VR 4 Open et dans l'épreuve de VR4 féminin, mais un compétiteur peut participer dans une équipe de VR4 et une équipe de VRV.

6.3.5 Tout compétiteur qui participe à deux épreuves différentes doit être inscrit séparément sur le formulaire d'inscription de chaque épreuve.

6.3.6 Les compétiteurs juniors âgés dont le 15ème anniversaire a lieu avant le début officiel de la compétition peuvent, s'ils le souhaitent, participer à une épreuve de catégorie open. Chaque compétiteur ne peut participer que dans une catégorie.

6.4 Programme des épreuves :

6.4.1 Les Championnats du Monde/Continentaux et les Coupes du Monde comprennent :
Pour le VR en soufflerie :

- Jusqu'à 10 manches en libre
- Jusqu'à 8 manches pour les juniors.

Pour le VRV en soufflerie

- Jusqu'à 10 manches.

6.4.2 Du temps doit être réservé avant la fin de la compétition pour permettre l'achèvement de la manche de départage.

6.4.3 La compétition sera organisée sur une période maximale de 3 jours de compétition. Des exceptions peuvent être faites lorsque l'organisateur prévoit de recevoir en même temps plusieurs compétitions de 1ère catégorie.

6.4.4 Dans la mesure du possible, les épreuves juniors doivent être organisées à une heure distincte des épreuves open, de préférence en fin de matinée ou début d'après- midi.

6.5 Les médailles seront remises comme suit :

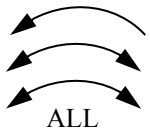
- Tous les membres de l'équipe participant aux épreuves recevront une médailles s'ils se classent en première, deuxième, ou troisième position.

7. DEFINITION DES SYMBOLES

7.1 La codification utilisée dans les annexes du tirage au sort est la suivante :

7.1.1 Indique la direction d'une rotation par un sous-groupe

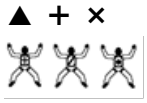
7.1.2 Indique une rotation par un sous-groupe dans n'importe quelle direction



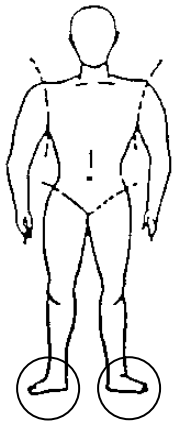
7.1.3 Indique une rotation par tous les sous-groupes

7.1.4 Indique une clarification de l'intension

7.1.5 Indique une clarification de l'intension



7.2 Visualisation de de la position des prises (réf.2.2)



BRAS :

JAMBES :

PIEDS pour le VRV

ANNEXES

- Annexe A : VR 4 - Blocs
- Annexe B : VR 4 - Libres
- Annexe C : Ajustement du tirage au sort suivant la taille des souffleries
- Annexe D : VRV 4 - Blocs
- Annexe E : VRV 4 – Libres
- Annexe F : VR 8 – Blocs
- Annexe G : VR 8 – Libres
- Annexe H : VR 8 – Formation de départ.

<u>NOTA : Pour les figures, voir règlement FAI en anglais</u>