RÈGLEMENT WINGSUIT

En vigueur au 1er mars 2024 ou, à défaut, le lendemain de sa publication sur le site fédéral (validé par le conseil d'administration du 29/02/2024)

Ces règlements fédéraux sont issus du règlement FAI de la spécialité mais comprennent des particularités qui diffèrent de ce règlement. Pour les cas non traités par ce règlement, se référer au règlement général FFP.
Les compétitions fédérales se dérouleront selon l'article 1 du règlement général FFP.

GÉNÉRALITÉS

1 LES ÉPREUVES

Une compétition de « wingsuit » comprend 2 épreuves indépendantes : performance et acrobatique. Dans chaque épreuve il y a 2 catégories : Nationale 1 (N1) et Nationale 2 (N2).
Il y aura donc les classements suivants :

- Performance Nationale 1, brevet Wingsuit niveau 3 exclusivement avec utilisation d'un GPS (PLD).
- Performance Nationale 2, Wingsuit niveau 2 ou niveau 3 avec utilisation d'un GPS (PLD). Ne pourrons pas concourir dans cette catégorie les compétiteurs ayant le niveau 3 de Wingsuit et ayant été classés dans les trois (3) premiers d'un championnat de France. Les compétiteurs titulaires du niveau 3 doivent sauter exclusivement avec une Wingsuit de Niveau 2. La définition FFP d'une combinaison de Niveau 2 sera strictement respectée.
- Acrobatique Nationale 1, brevet Wingsuit niveau 2 minimum avec utilisation d'un GPS (PLD).
- Acrobatique Nationale 2, brevet Wingsuit niveau 1 minimum sans GPS (PLD).

2 COMPOSITION DES ÉQUIPES

- L'épreuve de performance en Nationale 1 & 2 est une épreuve individuelle.
- L'épreuve acrobatique en Nationale 1 & 2 est une épreuve par équipe de deux (2) plus un caméraman.

3 DOUBLE APPARTENANCE

La double appartenance dans une même épreuve est interdite. La participation en performance et en acrobatique est autorisée. Le directeur de compétition devra prendre en compte cette double appartenance pour l'avionnage des différentes épreuves mais les compétiteurs devront faire en sorte de s'assurer qu'ils puissent être prêts en temps et en heure à l'appel du saut suivant. S'ils ne sont pas présents au décollage de l'avion, ils recevront zéro (0) pour ce saut.
Le fait pour un compétiteur de n'importe quelle épreuve de filmer une équipe acrobatique de N2 ne sera pas considéré comme une double appartenance.

4 TEMPS ENTRE LES MANCHES / ÉPREUVES

Le temps entre chaque manches ainsi que le temps entre chaque épreuves est précisé dans le règlement général, § 4.9 (3) et § 4.9 (4). Selon les conditions météorologiques, les épreuves peuvent être mixées.

5 DÉTERMINATION DU CLASSEMENT

5.1 Il y aura un classement séparé pour chaque catégorie. Il n'y a pas de classement de genre.

5.2 En performance, si une seule manche a été réalisée, le compétiteur qui a le meilleur score est déclaré vainqueur. Lorsque plusieurs manches ont été complètement réalisée, le score utilisé pour déterminer le classement est le total cumulé de toutes les manches. Le vainqueur est celui qui possède le score le plus élevé. En cas d'égalité aux trois premières places, si le temps le permet, un saut de départage sera organisé. La tâche sera tirée au sort par le Chef Juge. Si ce n'est pas possible ou que l'égalité persiste, le compétiteur ayant le meilleur pourcentage sur un des critères est déclaré vainqueur.

5.3 En acrobatique, si une seule manche a été réalisée, encas d'égalité, l'équipe qui a la meilleure note sur un des critères est déclarée vainqueur. Lorsque plusieurs manches ont été complètement réalisée, le score utilisé pour déterminer le classement est le total cumulé de toutes les manches. Le vainqueur est celui qui possède le score le plus élevé. En cas d'égalité un saut de départage sera organisé, Pour la séquence à effectuer, voir les paragraphes 6 et 7 du chapitre épreuve acrobatique. Si l'égalité persiste, pour la détermination des vainqueurs, voir le § 6.10 du règlement FAI de Vol en WINGSUIT.

5.4 Remise des récompenses :

- Épreuve de performance : les médailles seront attribuées aux 1er, 2ème et 3ème du classement général.
- Épreuve acrobatique : Les médailles seront attribuées aux équipes 1ere, 2ème et 3ème.

6 HAUTEUR GÉOMÉTRIQUE

Hauteur, mesurée par un système mondial de navigation par satellite, des méthodes optiques ou un radar, au-dessus du niveau du sol. Les hauteurs de largage du présent règlement sont données en hauteur géométrique.

7 SAUTS D'ENTRAINEMENT

Lors des compétitions françaises, il n'est pas prévu de saut d'entrainement officiel. Si les compétiteurs souhaitent s'entraîner avant le tirage au sort, les sauts ne seront pas obligatoirement jugés mais pour être jugés en acrobatique, les équipes devront fournir le programme de leurs sauts d'entrainement.

DEFINITIONS DES MOTS ET EXPRESSIONS

Pour toutes les définitions de ce chapitre, se référer au règlement FAI/ISC de Vol en WINGSUIT, chapitre 2.

Nota : pour l'épreuve de performance, les points de référence au sol sont déterminés par le chef juge en concertation avec le directeur de compétition. Ils sont publiés au plus tard le jour d'arrivée en utilisant une carte détaillée ou une photo aérienne qui doit être la plus réaliste possible.

ÉQUIPEMENT

Ce qui suit s'applique au vol de performance et au vol acrobatique en Wingsuit. Pour plus de renseignements, se référer au règlement FAI/ISC de Vol en WINGSUIT, chapitre 3.

1 Tous les concurrents doivent porter une combinaison à ailes pour tousles sauts de compétition. (Voir définition des combinaisons de Wingsuit (Codesportif ISC Section 5 - §1.1.2 alinéa 15).

2 Le positionnement du PLD sera contrôlé par un juge.

3 Les concurrents ne doivent pas utiliser de systèmes de propulsion. Si un système de propulsion est utilisé, le score pour ce saut sera zéro.
Tout l'équipement sera inspecté par le panel des juges. Aucun « ajout » aérodynamique n'est autorisé. Ceci sera déterminé par le panel des juges. Cette décision ne constitue pas un motif de réclamation. Les lignes directrices pour mesurer une Wingsuit sont détaillées dans l'annexe D.

4 Si un PLD de compétition est fourni, en cas de perte, le concurrent recevra une note de zéro pour ce saut. Ceci n'est pas un motif de réclamation.

ÉPREUVE DE PERFORMANCE

Ce qui suit s'applique au vol de performance en Wingsuit. Pour plus de renseignements, se référer au règlement FAI/ISC de Vol en WINGSUIT, chapitre 5.

1 OBJECTIF

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

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

1.3 Chaque tâche est effectuée sur un vol séparé.

2 HAUTEUR DE LARGAGE

La hauteur maximale pour un saut est de 11.000ft (3 353 + ou - 50 mètres environ). Un compétiteur ne doit pas quitter l'avion si la hauteur maximale imposée pour l'épreuve est dépassée. S'il décide de sauter, conformément au § 4.7 (3) du règlement général FFP, indiquant que le concurrent n'est pas obligé(e) de sauter dans ce cas-là, cette différence de hauteur pourra être étudiée au cas par cas.
La hauteur minimum de sortie pour un saut valide est de 10.500ft (3 200 mètres).

3 PROGRAMME

3.1 Une compétition consistera en deux manches avec trois tâches dans chaque manche, pour un total de six vols.

3.2 Au moins une manche doit être réalisée pour déterminer le classement et déclarer les vainqueurs.

3.3 A chaque saut, les ordres de départs de chaque passage seront incrémentés de sorte que chaque compétiteur change de ligne à chaque fois.

4 AXE DE LARGAGE ET ORDRE DE SAUT

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

4.2 L'ordre de départ initial des sauts sera dans l'ordre inverse du classement de l'épreuve précédente pour les compétiteurs y ayant participé et déterminé par tirage au sort par le chef juge pour les autres compétiteurs. L'ordre pourra toutefois être adapté pour tenir compte de la double appartenance avec l'épreuve acrobatique.

4.3 L'ordre inverse du classement sera calculé à la fin de la première manche et, à la discrétion du directeur de la compétition, cet ordre pourra être utilisé pour les tâches suivantes

4.4 Un directeur de vol doit être placé à bord d'un aéronef de plus de huit compétiteurs pour aider à identifier les points de référence et les repères au sol. En aucun cas, un tel directeur de vol n'orientera un compétiteur pour sa sortie. Cette décision n'engage que la responsabilité du compétiteur et et celui-ci ne pourra pas l'annuler ultérieurement.

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

4.6 Procédure de largage :
il n'y a pas de limitation de largage autre que celles imposées par le Chef Pilote pour des raisons de sécurité. Si un compétiteur sort de manière jugée dangereuse, le problème sera soumis au jury.

4.7 Tous les sauts pour chaque tâche d'une manche doivent être effectués de façon la plus similaire possible par des avionnages consécutifs, afin que les compétiteurs puissent sauter dans des conditions de vents similaires, à la discrétion du chef juge et du directeur de compétition. Cette décision ne peut être un motif de réclamation.

ÉPREUVE ACROBATIQUE

Ce qui suit s'applique au vol acrobatique en Wingsuit. Pour plus de renseignements, se référer au règlement FAI/ISC de Vol en WINGSUIT, chapitre 6.

1 OBJECTIF

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

2 PROGRAMME

2.1 Nationale 1

1. La compétition se composera de sept manches. Le nombre minimum de manches pour valider la compétition sera d'une (1) manche.
2. Les sept (7) manches consisteront en quatre (4) manches imposées = I et trois (3) manches libres = L.
3. L'ordre des routines doit être L - I - I - L - I - I - L.

2.2 Nationale 2

1. La compétition se composera de cinq manches. Le nombre minimum de manches pour valider la compétition sera d'une (1) manche.
2. Les cinq (5) manches consisteront en trois (3) manches imposées = I et deux (2) manches libres = L.
3. L'ordre des routines doit être I - L1 - I - L2 - I.

3 HAUTEUR DE LARGAGE ET TEMPS DE TRAVAIL

3.1 L'équipe n'est pas obligée de sauter si l'altitude excède de + ou- 50 mètres celle imposée pour l'épreuve, s'il accepte de sauter, cette différence ne peut être un motif de réclamation.

3.2 Pour la N1, les disposition de hauteur de largage et de temps de travail, se référer au règlement FAI/ISC du Vol en WINGSUIT § 6.3.

3.3 Le temps de travail en N2 démarre dès qu'un compétiteur (autre que le caméraman) quitte l'avion, comme déterminé par les juges, et se termine 65 secondes plus tard.

4 RÈGLES GÉNÉRALES

L'ordre de départ qui sera déterminé par le Directeur de Compétitiontiendra compte de l'ordre de saut de l'épreuve de performance de chaquecatégorie N1 et N2.

5 ÉQUIPEMENT

Le membre désigné pour les équipes de N1 (DTM) portera un PLD vérifié par un juge.
Pour les équipes en N2, aucun PLD n'est nécessaire.

6 SÉQUENCES IMPOSÉES

6.1 a) Pour la N1, les routines imposées consistent en trois (3) séquences imposées telles que décrites dans l'annexe A du présent règlement.
b) Pour la N2, les routines imposées consistent en deux (2) séquences imposées tirées de l'annexe A. Ce sont les séquences : A – B – C – F – K.

6.2 Les routines imposées peuvent être répétées jusqu'à la fin du temps de travail.

6.3 Les routines imposées à utiliser pour chaque saut sont déterminées par tirage au sort.

6.4 a) Pour la N1, les séquences indiquées dans l'annexe A - Séquences imposées de vol acrobatique en wingsuit seront placées individuellement dans un conteneur. Le retrait individuel du conteneur, (sans y être remise), déterminera les séquences à réaliser à chaque manche. Une séquence, une fois tirée, sera mise de côté et ne pourra plus être utilisée. Cependant, si toutes les séquences disponibles ont été utilisées et que le tirage n'est pas terminé, le processus reprendra jusqu'à la fin du tirage.
b) Pour la N2, les séquences prévues au § 6.1 alinéa b de ce chapitre, seront placées individuellement dans un conteneur. Le retrait individuel du conteneur, déterminera les séquences à réaliser à chaque manche. Les séquences seront remises dans le conteneur après chaque manche et pourront être de nouveau retirées.

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

6.6 Une fois le tirage au sort déterminé en § 6.5 de ce chapitre, le chef juge déterminera si le saut de départage sera une manche libre ou une manche imposée en suivant la procédure suivante :

1. Une marque manche libre et une marque manche imposée seront placées dans un conteneur. Une marque sera tirée au sort afin de déterminer le type de départage.
2. Si la manche de départage déterminée au § 6.7 alinéa 1) est une manche imposée, les séquences seront tirées au sort conformément aux § 6.5 et 6.6 de ce chapitre.

7 SÉQUENCES LIBRES

Il est recommandé aux équipes de fournir au Chef Juge leur(s) programme libre(s).

7.1 En N1 :

- Le contenu de la (des) Routine(s) libre(s) est entièrement choisi par l'Équipe et peut inclure des prises.
- L'équipe peut effectuer la même routine libre à chaque manche libre.

7.2 En N2 :

- Saut Libre 1 (L1) : Choix de 2 figures minimum parmi les figures A – B – C – F – G – K tirées de l'annexe A (prises non obligatoires).
- Saut Libre 2 (L2) : Le contenu de la Routine libre est entièrement choisi par l'Équipe et peut inclure des prises.
- L'équipe peut répéter la routine du saut L1 lors du saut L2 si elle le souhaite.

JUGEMENT

Ce qui suit s'applique au vol de performance et au vol acrobatique en Wingsuit. Pour plus de renseignements, se référer au règlement FAI/ISC de Vol en WINGSUIT, chapitre 7.

1 Sauts d’entrainement

1.1 Il n’y a pas de saut d’entrainement officiel.

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

1.3 S'il n'est pas possible de faire les sauts d'entraînement en raison des conditions météo ou d'autres circonstances, cela ne constituera pas un motif de réclamation

2 Épreuves de performance

Chaque saut doit être importé dans le système notation officiel par un juge. Ce juge doit être juge wingsuit.
La cotation sera supervisée par au moins deux (2) juges de Wingsuit. Les scores tels que définis au § 5. 8.2 du chapitre épreuve de performance FAI/ISC et toutes les données de performance associées ne doivent pas être publiés tant que la tâche qui inclut ces scores n'est pas terminée.

3 Épreuves acrobatique

Pour les règles de jugement des épreuves acrobatique, se référer au règlement FAI/ISC du Vol en WINGSUIT § 7.2

ANNEXE A - SÉQUENCES ACROBATIQUE IMPOSÉES

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

Le détail des mouvements ci-après est indiqué dans le règlement FAI/ISC de la spécialité –Annexe A.
Une représentation illustrée est disponible Annexe E ci-après.
A : Up and Over E : Duck and Roll I : Pancakes
B : Rock and Roll F : Déjà Vu J : Reversed Pancakes
C : Revolutions G : Yin Yang K : Hand to Foot
D : Roll Over H : Back-to-Back L : Reversed Hand to Foot

Une animations des différents mouvement est accessible via le lien : https://airrebels.wixsite.com/wscompetition/divepool

ANNEXE B - CRITÈRES DE JUGEMENT VOL ACROBATIQE

Le détail des critères de jugement est indiqué dans le règlement FAI/ISC de la spécialité – Annexe B.

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

- Chaque prise correctement réalisée au début, pendant et entre chaque séquence imposée seront additionnées pour créer un nombre total de prises.
- Si plusieurs prises sont réalisées pendant et entre chaque séquence imposée, une seule prise sera comptée.
- Une prise qui ne se voit pas ou qui est considérée comme ne répondant pas à la dénomination prises du § 3 du chapitre définition par une majorité de juges ne sera pas comptabilisée dans le nombre total de prises. Les routines imposées doivent être réalisées dans l'ordre correct. Une séquence imposée omise dans la séquence entraînera la déduction d'un point du nombre total de prises pour cette manche. Ce score ne peut être inférieur à 0.

2 COTATION DU STYLE

Les juges donnent un score à l'équipe (entre 0,0 et 10,0, avec une décimale) pour la présentation et pour chacune des quatre (4) manches (3 enN2) imposées et des trois (3) manches (2 en N2) libres, en respectant les directives suivantes :

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

3 COTATION VIDEO

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

Qualité:

- 6 - 7 points - La prise de vue est effectuée parfaitement, sans erreur notable.
- 4 - 6 points - La prise de vue est effectuée avec une ou plusieurs petites erreurs.
- 2 - 5 points - La prise de vue est effectuée avec une ou plusieurs erreurs moyennes.
- 1 - 3 points - La prise de vue est effectuée avec une ou plusieurs erreurs importantes.
- 0 - 1 point - La prise de vue ne montre aucune routine des performeurs.

Travail progressif :

- 3 points - La routine est effectuée avec une quantité significative de travail progressif réussi.
- 2 points - La routine est exécutée avec un travail progressif réussi.
- 1 point - La routine est effectuée avec un travail progressif minimal.
- 0 point - La routine est effectuée sans travail progressif.

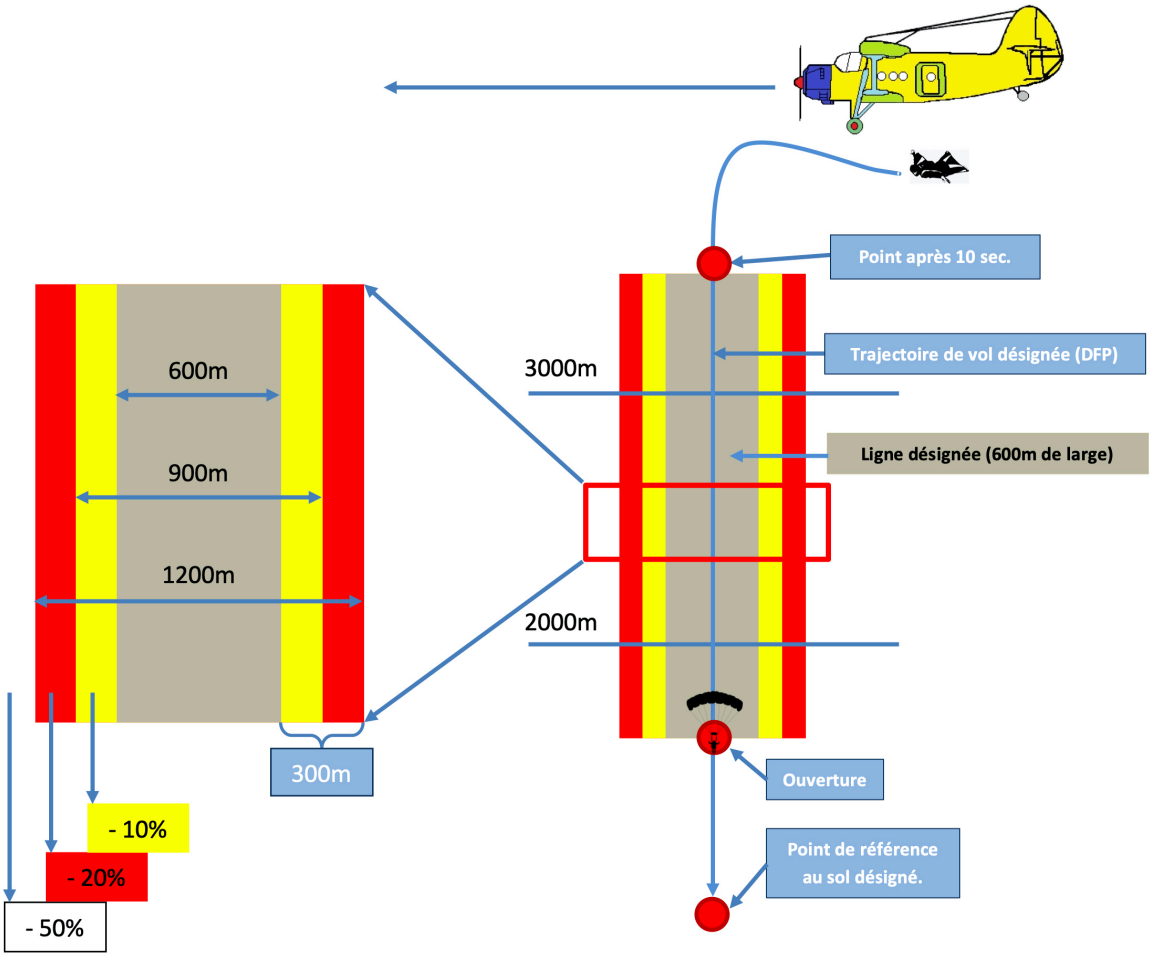
4 COTATION DU PROGRAMME EN CHUTE

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

Technique:

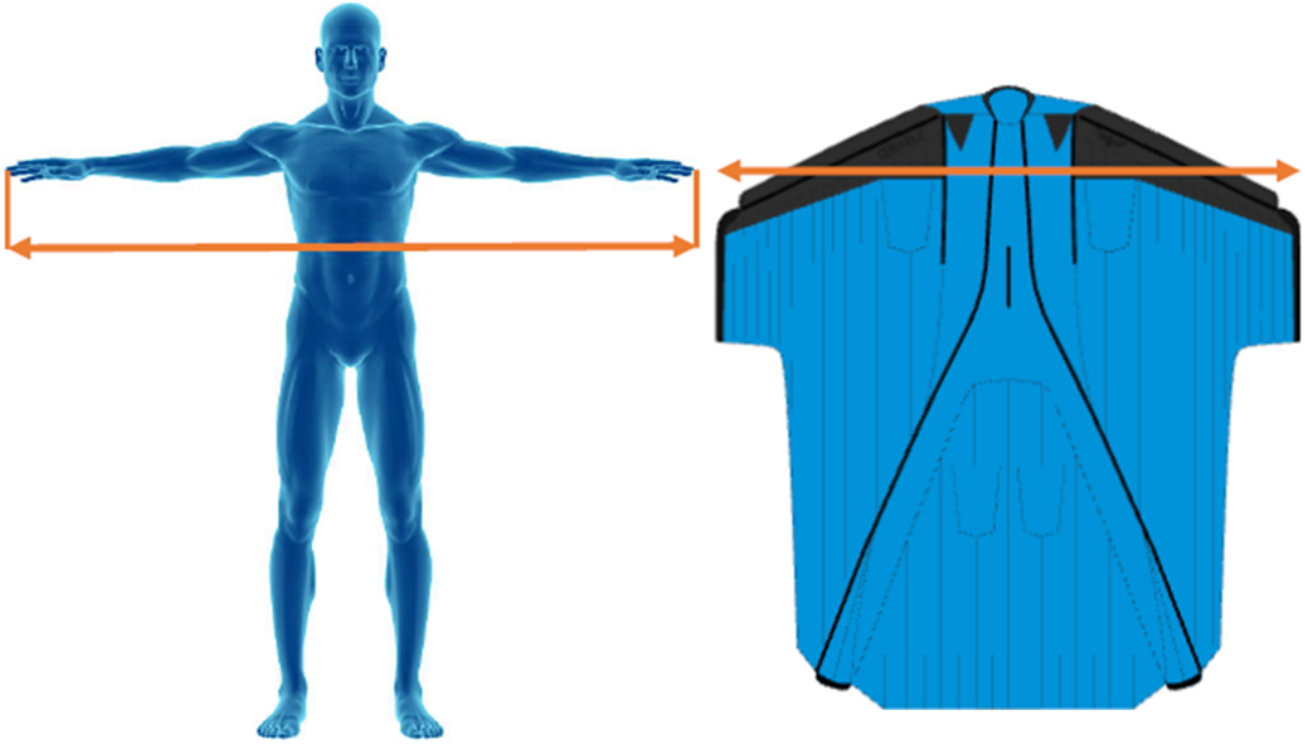
- Variété de mouvements : effectuent plusieurs types de mouvements (en utilisant différentes orientations) dans le programme en chute.
- Difficulté : le degré de difficulté de tous les mouvements et transitions de la routine.
- Habileté de pilotage : capacité de mouvement en douceur ou de voler dans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

ANNEXE C - VOL DE PERFORMANCE - LIGNES DE VOL PÉNALITÉS

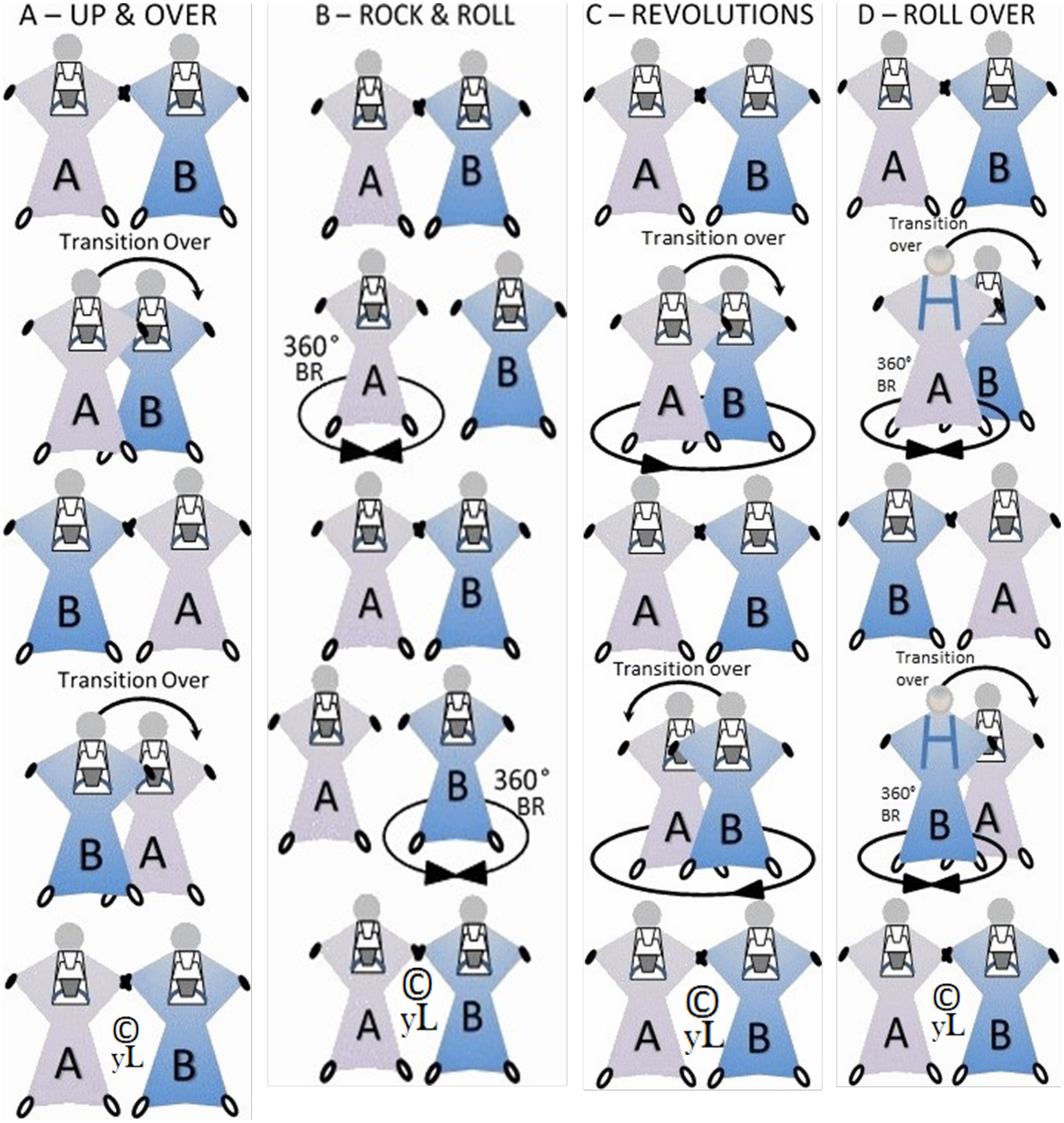


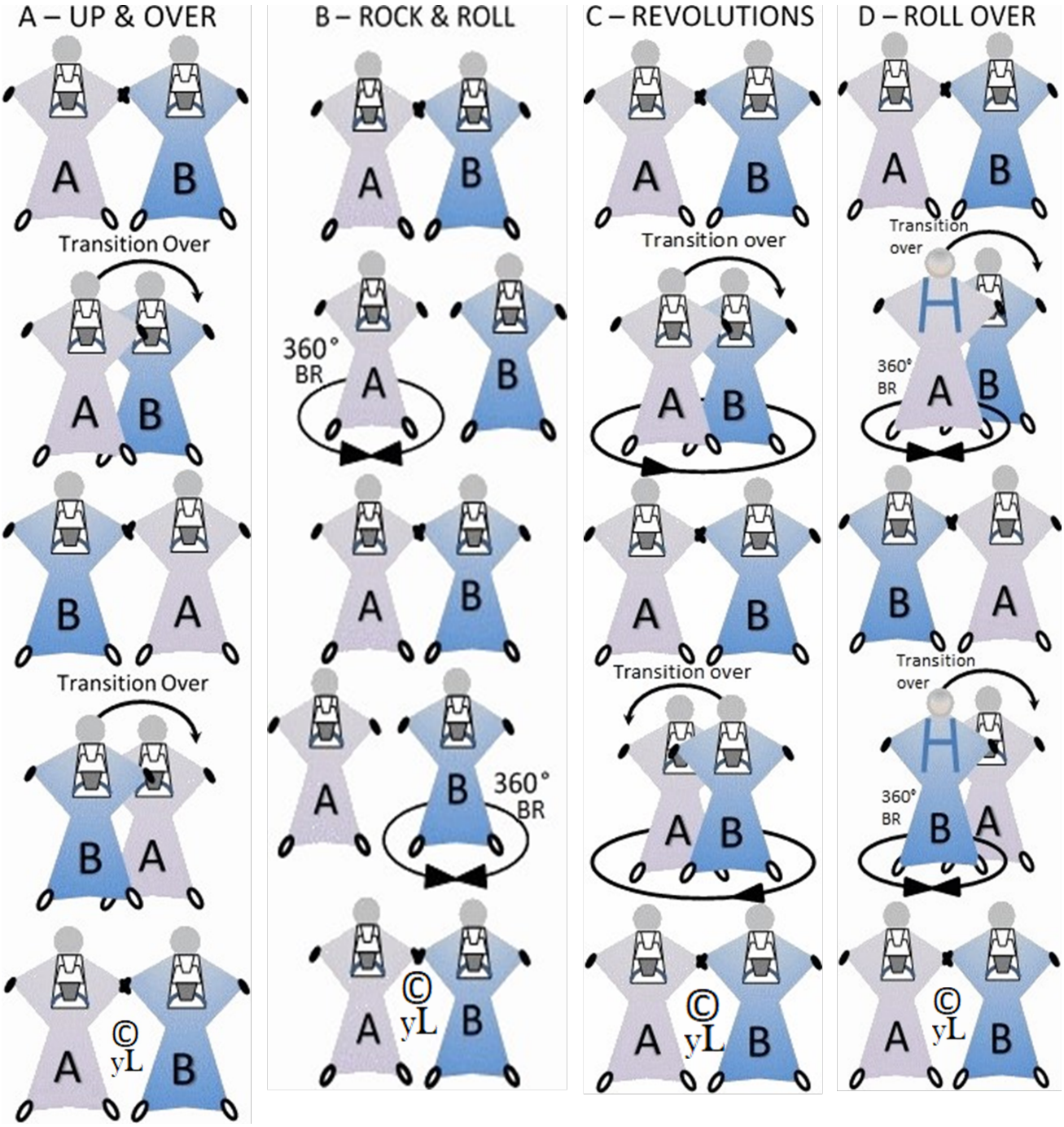
ANNEXE D - LIGNES DIRECTRICES POUR MESURER UNE WINGSUIT

La mesure sera effectuée avec la combinaison posée sur un sol plat avec les fermetures éclair fermées et la combinaison entièrement déployée.
La distance maximale entre les parties les plus éloignées de la combinaison dans la direction perpendiculaire à la direction du vol ne peut pas dépasser l'envergure des bras du compétiteur, mesurée entre son doigt le plus long sur les deux bras en extension complète du bras.

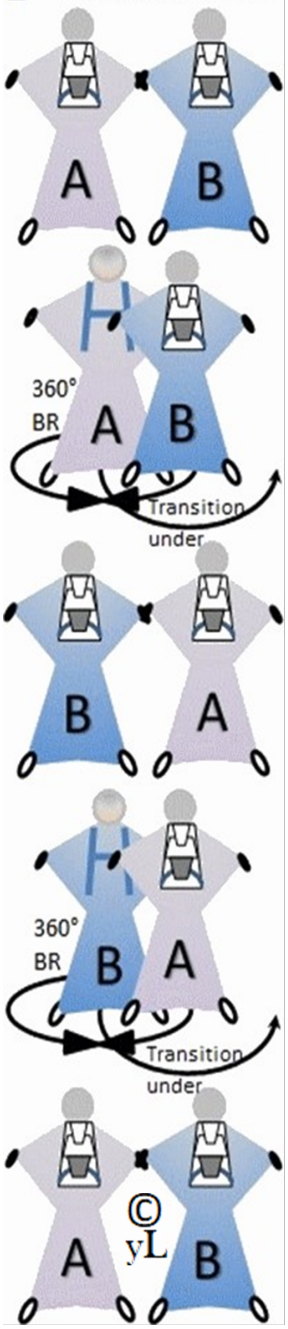


ANNEXE E - ILLUSTRATIONS SÉQUENCES IMPOSÉES



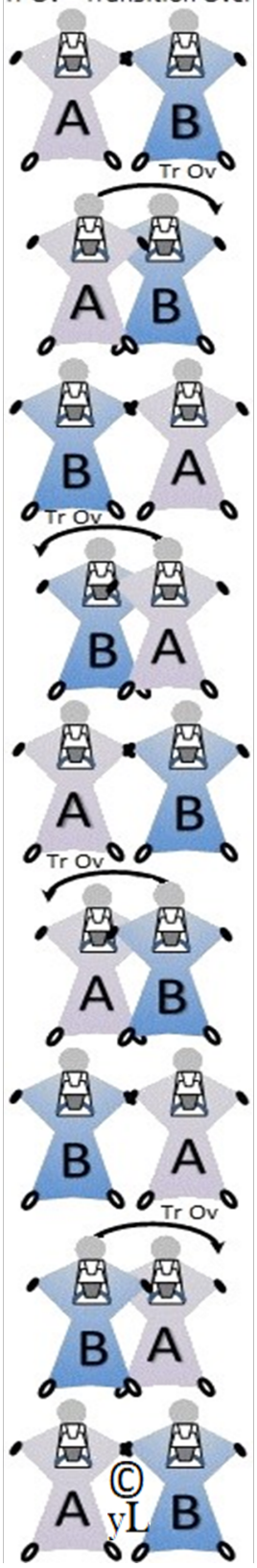

A – UP & OVER
B – ROCK & ROLL
C – REVOLUTIONS
D – ROLL OVER
Transition Over
360° BR
Transition over
Transition over
360° BR
Transition Over
360° BR
Transition over
Transition over
360° BR
© yL

E – DUCK & ROLL

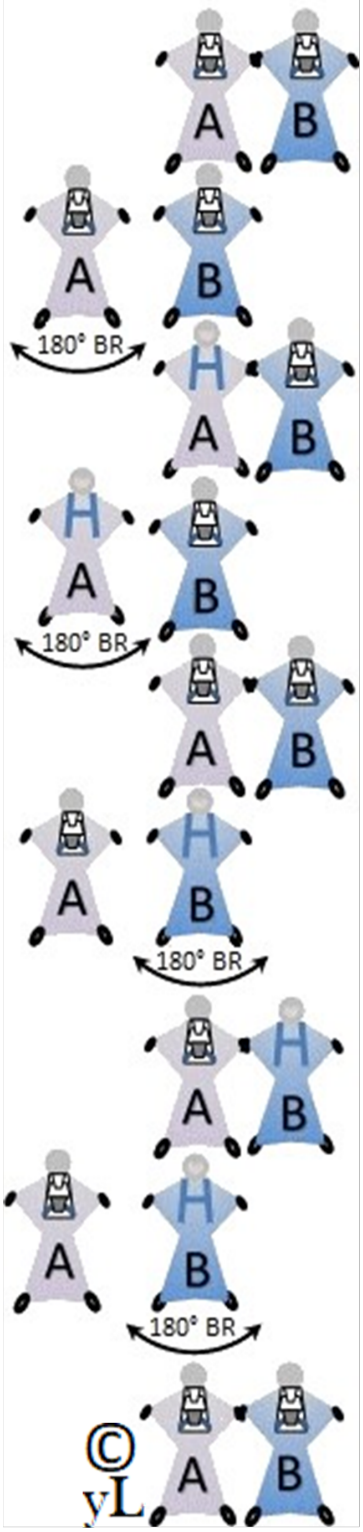


F – DÉJÀ VU

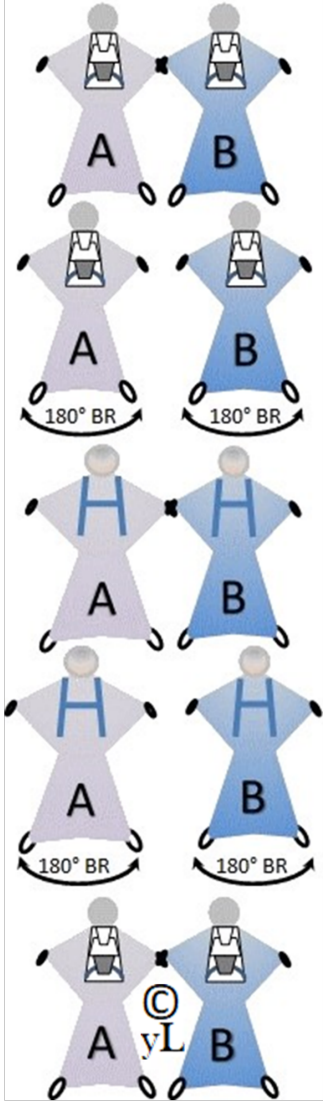
Tr Ov = Transition Over



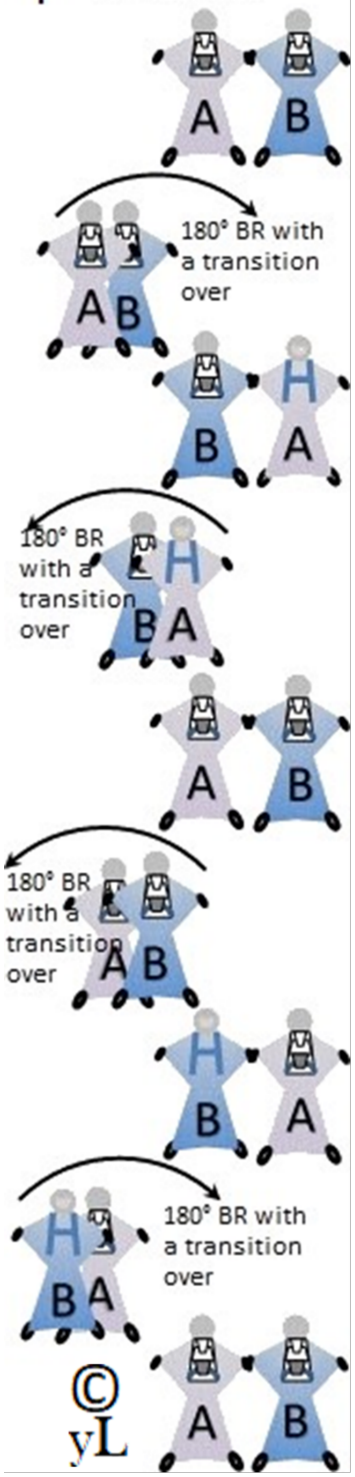
G – YIN YANG



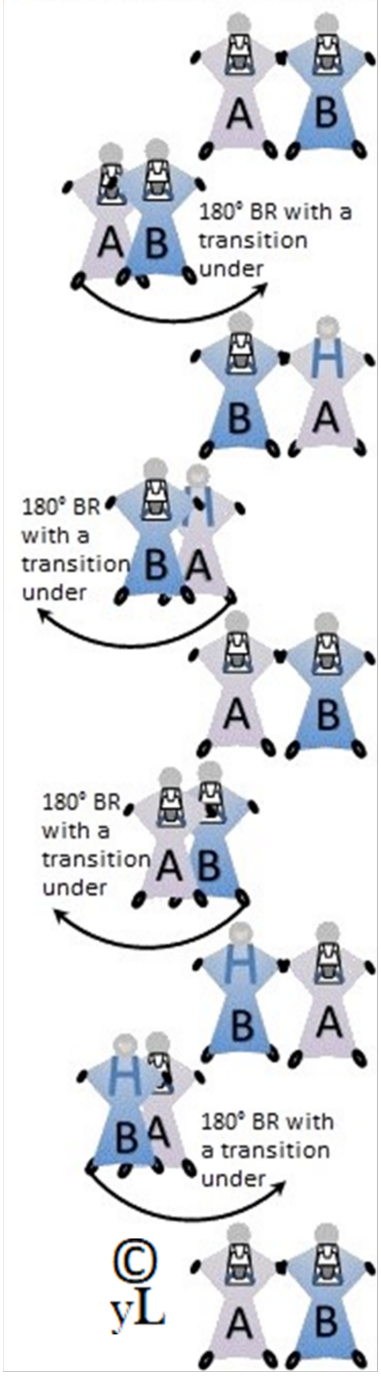
H – BACK TO BACK



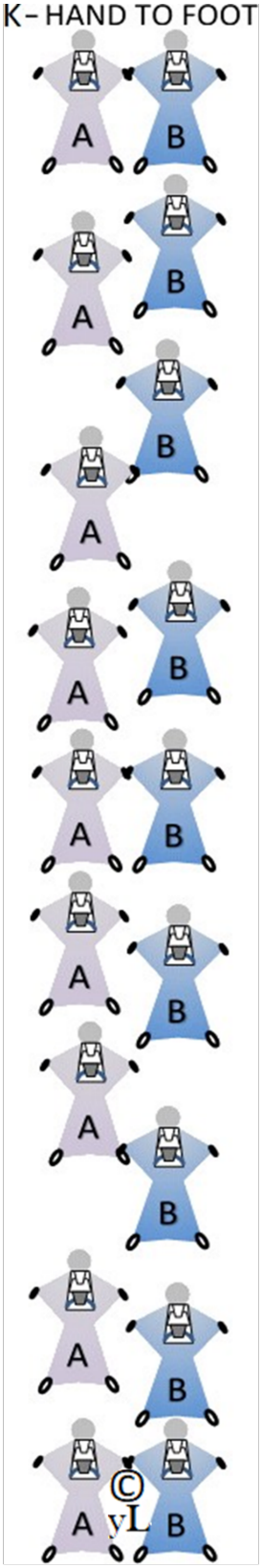
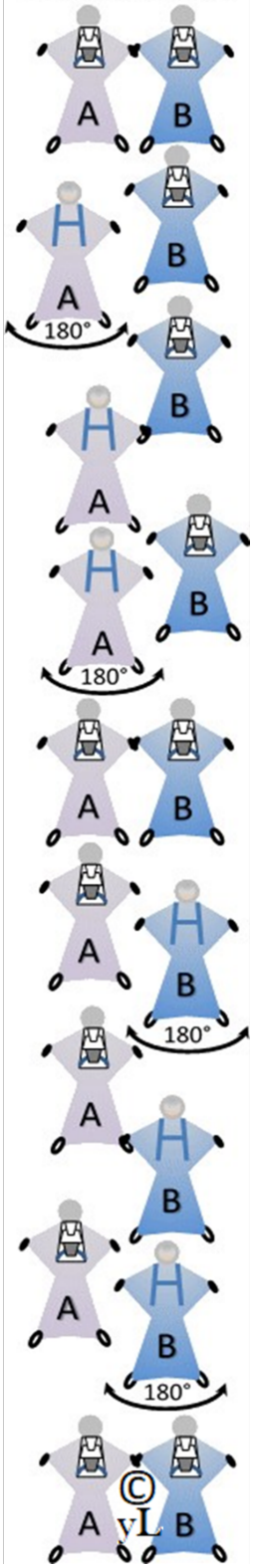
I – PANCAKES



J– REVERSED PANCAKES



K– HAND TO FOOT



L – REVERSED HAND TO FOOT