



Traduction Française FFP non officielle

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



*Fédération
Aéronautique
Internationale*

Règlements de Compétition

pour les
Epreuves Artistiques

Edition 2015
En vigueur le 1^{er} Mars 2015

*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.asso.fr*

FEDERATION AERONAUTIQUE INTERNATIONALE

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

Copyright 2015

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 du droit aérien, du trafic aérien et de contrôle dans les pays respectifs sont applicables et observés dans tous les cas. Ils doivent être respectés et, le cas échéant, ont préséance sur les règlements sportifs**

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

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

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

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

Chaque commission de sport aérien de la F.A.I. (8) peut négocier des accords avec les membres de la F.A.I., ou autres entités autorisées par le membre concerné de la FAI, pour le transfert de tout ou partie des droits d'une épreuve sportive internationale F.A.I. (excepté les épreuves des jeux mondiaux de l'air (9)) dans la discipline (10), pour laquelle il est responsable ou renoncer aux droits. Un tel accord ou renonciation, après approbation par le Président de la commission de sport aérien concerné sera signé par les administrateurs de la FAI.

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, gratuitement pour ses propres archives et/ou une utilisation promotionnelle, plein accès à tout 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.

1 Statuts F.A.I.....	chapitre 1	para 1.6
2 Code Sportif F.A.I. - Section Générale.....	chapitre 3	para 3.1.3
3 Statuts F.A.I.....	chapitre 1	para 1.8.1
4 Statuts F.A.I.....	chapitre 2	para 2.1.1 ; 2.4.2 ; 2.5.2 et 2.7.2.
5 Règlement interne F.A.I.....	chapitre 1	para 1.2.1
6 Statuts F.A.I.....	chapitre 2	para 2.4.2.2.5
7 Règlement interne F.A.I.....	chapitre 1	para 1.2.3
8 Statuts F.A.I.....	chapitre 5	para 5.1.1 ; 5.5 et 5.6
9 Code Sportif F.A.I. - Section Générale.....	chapitre 3	para 3.1.7
10 Code Sportif F.A.I. - Section Générale.....	chapitre 1	para 1.2 et 1.4
11 Statuts F.A.I.....	chapitre 5	para 5.6.3
12 Règlement interne F.A.I.....	chapitre 1	para 1.2.2

Ce document prend effet au 1^{er} mars 2015

Les parties surlignées en jaune dans ce document ne figurent pas dans le règlement FAI Edition 2015 effectif le 1er Mars 2015 <http://www.fai.org/ipc-documents> mais maintenues volontairement dans la traduction française.

TABLE DES MATIERES	Page	1
Chapitre 1 : Autorité de la FAI		2
1.1 Autorité de la FAI		2
Chapitre 2 : Définitions des mots et phrases utilisés dans ce règlement		2
2.1 Equipe		2
2.2 Référence		2
2.3 Mouvement		2
2.4 Prises et appontages		2
2.5 Enchaînement		2
2.6 Temps de travail		2
Chapitre 3 : Les épreuves		2
3.1 Disciplines		2
3.2 Objectif des épreuves		2
3.3 Altitude de départ		2
3.4 Champions du Monde		2
Chapitre 4 : Règles générales		3
4.1 Procédure de sortie		3
4.2 Ordre de saut		3
4.3 Refus de saut		3
4.4 Enregistrement vidéo air		3
4.5 Ressauts		3
4.6 Soufflerie		4
Chapitre 5 : Règles spécifiques à l'épreuve		4
5.1 Equipes		4
5.2 Enchaînements		4
5.3 Nombre de manches		4
5.4 Ordre des sauts		4
5.5 Finales		4
Chapitre 6 : Jugement et notation		5
6.1 Général		5
6.2 Notation des enchaînements libres		5
6.3 Notation des enchaînements imposés		5
6.4 Calcul des notes		6
6.5 Règles de jugement		6
6.6 Sauts d'entraînement		7
Chapitre 7 : Règles spécifiques à la compétition		7
7.1 Composition des délégations		7
7.2 Programme de la compétition		7
Annexes		8
Annexe A1 – Freestyle mouvements imposés		8
Annexe A2 – Freestyle mouvements imposés		11
Annexe B – Orientations de base, positions du corps et définitions		14
Annexe C – Difficultés		19
Annexe D – Descriptif des enchaînements		21

1 Autorité de la F.A.I.

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

2 Définitions des mots et phrases utilisés dans ces règlements

- 2.1 **Equipe** : Une équipe de Freestyle est composée d'un Performeur et d'un caméraman. Une équipe de Freefly est composée de deux (2) Performeurs et d'un caméraman.
- 2.2 **Référence** : Direction vers laquelle la poitrine du compétiteur fait face.
- 2.3 **Mouvement** : Changement dans la position du corps, et/ou une rotation autour d'un ou plusieurs des trois axes du corps ou une position statique. (Voir ANNEXE B).
- 2.4 **Prises et appontages** :
- 2.4.1 **Prise(s)** : Un contact reconnaissable, immobile, d'une (des) main(s) d'un performeur sur une partie spécifiée du corps de l'autre performeur, réalisé d'une manière contrôlée.
- 2.4.2 **Appontage(s)** : Un contact reconnaissable, immobile, d'un (des) pied(s) d'un performeur sur une partie spécifiée du corps de l'autre performeur, réalisé d'une manière contrôlée.
- 2.5 **Enchaînement** : Une séquence de mouvements réalisés pendant le temps de travail.
- 2.5.1 **Enchaînement imposé** : Un enchaînement composé de mouvements imposés et d'une addition de mouvements choisis par l'équipe.
- 2.5.2 **Enchaînement libre** : Un enchaînement composé de mouvements intégralement choisis par l'équipe.
- 2.6 **Temps de travail** : Période de temps durant laquelle les équipes peuvent réaliser un enchaînement durant un saut. Le temps de travail démarre à l'instant où l'un des membres de l'équipe quitte l'avion, instant déterminé par les juges, et se termine 45 secondes plus tard.

3 Les épreuves

- 3.1 **Spécialités** : Les épreuves comprennent le freestyle et le freefly qui font partie des disciplines en chute. Il n'y a pas de séparation de genre.
- 3.2 **Objectif des épreuves** : L'objectif pour l'équipe est d'enregistrer un enchaînement de mouvements en chute libre avec le plus grand mérite possible.
- 3.3 **Altitude de départ** : 13000 pieds (3960 m) AGL (au-dessus du niveau du sol).
- 3.4 **Champions du Monde** :
- 3.4.1. En prenant en compte toutes les manches validées, les Champions du Monde de Freestyle et de Freefly seront déclarés.
- 3.4.2 Les Champions du Monde, en Freestyle et les Champions du Monde en Freefly, sont les équipes ayant le plus grand total sur l'ensemble de(s) manche(s) validée(s). Si deux (2) équipes ou plus, ont des scores égaux, et si le temps le permet, les trois (3) premières places seront déterminées par une manche libre de départage. S'il y a encore égalité, la procédure du paragraphe 5.5.3 sera appliquée (incluant toutes les manches libres validées) jusqu'à ce qu'un classement clair soit déterminé.
- 3.4.3 Les prix et récompenses sont décernés comme suit :
- Tous les membres d'équipes recevront des médailles s'ils sont classés premiers, deuxièmes ou troisièmes dans les épreuves.
 - Les drapeaux des pays des équipes classées première, deuxième et troisième dans les épreuves flotteront, et les hymnes nationaux des pays des équipes classées premières seront joués.

4 Règles générales

- 4.1 Procédure de sortie** : il n'y a pas de limitations dans la sortie autre que celles imposées par le chef pilote pour des raisons de sécurité.
- 4.2 Ordre de saut** : L'ordre de saut pour la première manche de compétition de chaque épreuve, sera dans l'ordre inverse des classements de chaque épreuve du plus récent championnat ou coupe du Monde CIP d'épreuves artistiques de parachutisme. Toutes les équipes n'entrant pas dans cette procédure sauteront en début de manche avec leur ordre de saut tiré au sort. Après la manche cinq (5), les manches finales commenceront. Les manches finales seront réalisées dans un ordre de saut inverse, actualisé, qui sera mis en œuvre après les manches 5 et 6. L'ordre des sauts à appliquer sera maintenu tout au long de la compétition excepté si un changement logistique s'avère nécessaire pour le Chef Juge et le Directeur de Compétition.
- 4.3 Refus de saut** : L'équipe peut choisir de refuser de sauter pour toute raison pertinente et peut descendre avec l'avion. Si un saut en cours est refusé et que le directeur de la compétition conclut à une raison pertinente, le saut devra alors être réalisé à la première occasion. (Code Sportif, § 5.2.8.).
- 4.4 Enregistrement vidéo air** :
- 4.4.1** Le cameraman enregistrera la preuve vidéo nécessaire pour juger chaque saut et pour montrer les performances de l'équipe à des tiers. Il est de la responsabilité du cameraman de montrer le début du temps de travail.
- 4.4.2** Un contrôleur vidéo sera désigné par l'organisation et approuvé par le chef juge avant le début des sauts d'entraînements officiels. Avant le début de la compétition, le contrôleur vidéo peut contrôler l'équipement vidéo chute pour vérifier qu'il remplit les conditions de performances qu'il (elle) a fixé. Des contrôles, qui n'interféreront pas avec les prestations des équipes peuvent, être réalisés à tout moment durant la compétition. Si un quelconque équipement vidéo chute ne remplit pas les conditions fixées par le contrôleur vidéo, cet équipement sera décrété non conforme pour la compétition.
- 4.4.3** Dans le cadre de ce règlement, "l'équipement vidéo chute" consistera en l'équipement vidéo complet, utilisé pour enregistrer la preuve de la performance de l'équipe en chute, comprenant une ou plusieurs caméra(s), le support d'enregistrement, les cordons et la batterie. L'équipement vidéo chute doit pouvoir délivrer un signal haute définition (HD 1080i AVCHD) PAL digital, avec un enregistrement d'au moins 25 images par secondes sur carte mémoire (minimum classe 10) approuvé par le contrôleur vidéo.
- 4.4.4** Il est de la responsabilité du cameraman d'assurer la compatibilité de l'équipement vidéo chute avec le système de jugement.
- 4.4.5** La ou les caméras devront être fixées statiquement sur le casque. Aucune rotation en roulis, tangage ou lacet de la (des) caméra(s), réglage de zoom, mécanique et/ou numérique ou effet numérique, quel qu'il soit (excepté la "visée fixe" ou un autre système de stabilisation d'image) ne pourra être utilisé durant les sauts de compétition. Le non-respect de ces exigences, conduira à un score de zéro (0) point.
- 4.4.6** Dès que possible, après la réalisation de chaque saut, le cameraman devra remettre l'équipement vidéo (y compris le support d'enregistrement utilisé pour enregistrer ce saut) à la station de copie désignée. La preuve vidéo doit rester disponible pour le visionnage ou la copie jusqu'à ce que tous les scores soient définitivement publiés.
- 4.4.7** Collège de contrôle vidéo (VRP). Un collège de contrôle vidéo sera constitué, avant le début du saut d'entraînement officiel, composé du chef juge, du président du jury et du contrôleur FAI. Le VRP peut solliciter l'aide du contrôleur vidéo. Les décisions rendues par le VRP seront définitives et ne feront l'objet d'aucune réclamation ni de révision de la part du jury.
- 4.4.8** Le cameraman devra, juste avant la sortie, enregistrer un panneau à l'intérieur de l'avion, avec le numéro de la manche en cours et la date. L'enregistrement devra continuer avec le saut, sans arrêt d'enregistrement. Un manquement à cette exigence conduira à un score de zéro (0).
- 4.4.9** L'organisateur doit procurer aux équipes un moyen d'identification indiquant le numéro de l'équipe à enregistrer par le cameraman juste avant la sortie. L'enregistrement devra continuer avec le saut sans arrêt d'enregistrement.
- 4.5 Ressauts** :
- 4.5.1** Dans le cas où la preuve vidéo est considérée insuffisante pour le besoin de jugement par une majorité du panel des juges, l'équipement vidéo chute sera remis immédiatement au V.R.P. pour établir les conditions et circonstances de ce fait. Dans ce cas, une situation de ressaut sera gérée comme suit :
- 4.5.1.1** Dans le cas où le V. R. P. détermine qu'il y a eu intention réelle de l'équipe d'outrepasser le règlement, aucun ressaut ne sera accordé et le score de l'équipe pour ce saut sera zéro (0).
- 4.5.1.2** Dans le cas où le V.R.P. détermine que l'altération de la preuve vidéo est due aux conditions météorologiques ou à toute autre cause non contrôlable par l'équipe, un ressaut sera donné.

- 4.5.1.3** Dans le cas où le V.R.P. détermine que l'altération de la preuve vidéo est due à un facteur pouvant être contrôlé par l'équipe, il ne sera pas accordé de ressaut et l'équipe recevra une note basée sur la preuve vidéo disponible.
- 4.5.2** Un contact ou tout autre type d'interférence entre un (les) performeur(s) et/ou le caméraman d'une équipe, ne fera pas l'objet d'un ressaut.
- 4.5.3** Des problèmes avec l'équipement d'un compétiteur (exclusion faite de l'équipement vidéo chute), ne seront pas pris en compte pour obtenir un ressaut.
- 4.5.4** Des conditions météorologiques défavorables durant un saut, ne constituent pas un motif de réclamation. Toutefois un ressaut peut être accordé à la discrétion du Chef Juge.
- 4.6** **Soufflerie** : les compétiteurs ne sont pas autorisés à utiliser une soufflerie (simulateur de chute libre) après le début de la compétition.

5 Règles spécifiques à l'épreuve

5.1 **Equipes** :

- 5.1.1** Les équipes peuvent être composées de membres de l'un ou des deux sexes.
- 5.1.2** Il est permis aux membres d'une équipe de changer de position au sein de l'équipe.
- 5.1.3** Une équipe ne peut représenter qu'une "Autorité Nationale de Sport Aérien".
- 5.1.4** Chaque membre d'une équipe peut concourir au maximum dans deux (2) équipes par Compétition de Première Catégorie, seulement dans des épreuves différentes (Freestyle et Freefly), comme performeur ou caméraman.

5.2 **Enchaînements** :

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

- 5.2.1** Enchaînements imposés : Les enchaînements imposés sont constitués de quatre (4) séquences imposées, tels que décrites dans l'Annexe A correspondante, et d'autres mouvements, à la discrétion de l'équipe. L'ordre dans lequel ces séquences imposées et les autres mouvements sont réalisés est déterminé par l'équipe.
- 5.2.2** Enchaînements libres : Le contenu des enchaînements libres est entièrement choisi par l'équipe.
- 5.2.3** Il est demandé aux équipes de fournir au chef juge une description de leur(s) enchaînement(s) libre(s) et de l'ordre de leurs séquences imposées (pour chacune des 2 manches imposées), avant le début des sauts officiels d'entraînements. Dans ce but, le chef juge devra fournir une fiche "descriptive" standard. (Voir annexe D).
- 5.2.3.1** L'absence de fourniture de cette information, est sans influence sur la notation. Un écart dans la description de l'enchaînement libre ou de l'enchaînement imposé n'aura pas d'influence sur la notation.

5.3 **Nombre de manches** :

Compétition complète	Enchaînements imposés :	2 manches
	Enchaînements libres :	5 manches
	Minimum pour validation	1 manche

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

5.5 **Finales** :

- 5.5.1** Les cinq (5) premières manches seront les manches de sélection pour les manches finales. Si les manches de sélection ne sont pas terminées au moment fixé pour le début des manches finales, celles-ci commenceront quel que soit le nombre de manches validées. Pour les manches finales, seules seront prises en compte les manches validées.
- 5.5.2** Les sixième et septième manches de chaque épreuve seront les manches de finale, constituées des huit meilleures équipes, par épreuve. Cette coupure n'affectera pas l'ordre d'enchaînement des sauts comme indiqué au § 5.4.
- 5.5.3** Si deux (2) équipes, ou plus, ont des scores égaux pour entrer dans les manches finales, la procédure de sélection suivante sera utilisée pour les manches finales :
- a) le meilleur score, puis le second meilleur score, puis le troisième meilleur score d'une manche libre validée.
 - b) Le meilleur score, puis le second meilleur score d'une manche imposée validée.

6 Jugement et notation

6.1 Général : Dès qu'un membre de l'équipe a quitté l'avion, le saut sera évalué et noté.

6.2 Notation des enchaînements libres : Les juges donnent à chacun des critères de jugement suivants un score entre 0,0 et 10,0 exprimé par un nombre à une décimale, en prenant en compte les indications suivantes

Technique :

- **Difficulté** : Le degré de difficulté de tous les mouvements, transitions et le travail d'équipe pour le saut. La difficulté inclut, mais ne se limite pas à, l'aptitude à se déplacer verticalement, horizontalement, à réaliser des rotations multiples en position horizontale, inversée, latérale, en position tête en bas et/ou tête en haut et dans toutes autres orientations possibles, mais aussi la capacité à combiner des mouvements techniques et créer des effets de mouvements complexes y compris le caméraman (voir Annexe C).
- **Précision, contrôle** : aptitude de l'équipe à démontrer son habileté de maîtrise du corps (pointes de pieds tendues pour le freestyle) ainsi qu'un contrôle approprié de la proximité de tous les membres de l'équipe y compris du caméraman.

Exemples : "Technique"

- Les performeurs conservent une proximité appropriée tout au long du mouvement.
- Toutes les surfaces de vol sont utilisées (ex : sur le ventre, le dos, debout, tête en bas, sur le côté, en diagonale).
- Une interaction constante et un travail d'équipe sont démontrés.
- L'enchaînement présente une grande variété de compétences.
- L'ensemble de toutes les difficultés et les mouvements sont réalisés de manière contrôlée.

Présentation :

- **Créativité** : La composition du saut est une chorégraphie originale comprenant de nouveaux mouvements et/ou une nouvelle présentation d'anciens mouvements. Elle est fluide avec un début et une fin distinctement définis, et utilise l'intégralité de la durée du temps de travail. La routine est agréable à regarder avec ou sans changement de rythme.
- **Travail Caméra** : *Bonne utilisation des angles de prise de vue, interaction créative avec le(s) performeur(s), utilisation de la lumière pour améliorer le rendu visuel. Image propre, mise au point nette. Stabilité et précision du cadrage vidéo. Aucune partie du corps du caméraman, de son casque ou de son équipement ne doit apparaître involontairement à l'image.*

Exemples "Présentation" :

- Une bonne utilisation des repères au sol disponibles, des nuages, et/ou de l'éclairage pour valoriser la vidéo
- L'enchaînement présente un début précis, une fin précise et une utilisation totale du temps de travail.
- L'enchaînement a un déroulement agréable. Il y a un haut niveau de créativité en ce qui concerne de nouveaux mouvements, une chorégraphie originale et de nouvelles rotations dans des mouvements anciens.
- L'enchaînement est agréable et esthétiquement plaisant à observer.

6.3 Notation des enchaînements imposés : Les juges donnent un score à l'équipe (entre 0.0 et 10,0 exprimé au dixième) pour la présentation (comme pour l'enchaînement libre) et pour chacune des quatre (4) séquences imposées, en utilisant les indications suivantes :

10 points	Le mouvement est parfaitement réalisé et filmé sans erreur notable
8 points	Le mouvement est réalisé et filmé avec quelques petites erreurs.
5 points	Le mouvement est réalisé et filmé avec plusieurs erreurs moyennes.
3 points	Le mouvement est réalisé et filmé avec plusieurs erreurs majeures.
0 point	Le Mouvement n'est pas réalisé, ou n'est pas identifiable ou l'image vidéo n'est pas jugeable

Voir en annexe (A) le guide des erreurs communes référencées dans les enchaînements imposés.

Exemples de petites erreurs

- Mouvement : fin légèrement hors référence, légères oscillations, etc.
- Caméra : Perte momentanée de cadrage ou de mise au point, petites erreurs occasionnelles de distances.

Exemples d'erreurs moyennes

- Mouvement : hors référence de manière significative, oscillation, pas assez de rotation, etc.
- Mouvement : réalisation incorrecte des éléments requis, tourner dans la mauvaise direction etc.
- Mouvement (freestyle) : pointes de pieds non tendues, genoux fléchis
- Caméra : perte momentanée d'image, de cadrage, de mise au point ou erreurs de distances pour environ 20% ou plus de la séquence imposée, etc.

Exemples d'erreurs majeures

- Mouvement : Élément requis totalement manquant, réalisation si pauvre que le mouvement est à peine reconnaissable
- Caméra : Image non jugeable pour, environ 50% ou plus de la séquence imposée, etc.

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

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

6.4 Calcul des scores :

Les scores de chaque manche sont calculés comme suit :

- **Manches imposées** : la note la plus haute et la plus basse des scores des juges, pour chaque séquence imposée et présentation, seront écartées, puis on fera la moyenne des trois notes (3) restantes, sans arrondir. Les moyennes des scores seront additionnées et le résultat sera divisé par cinq (5), puis arrondi à la décimale la plus proche.
- **Manches libres** : La note la plus haute et la plus basse des critères de Technique et de Présentation seront écartées, la moyenne des trois notes (3) restantes des deux critères Technique et Présentation, sera calculée séparément, sans arrondir. Ces deux résultats seront additionnés, divisés par deux (2), puis arrondi à la décimale la plus proche.

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 notes totales des épreuves sont calculées en additionnant les notes officielles des équipes de toutes les manches validées.

6.4.3 Tous les scores de chaque juge seront publiés.

6.5 Règles de jugement

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

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

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

6.5.2.2 Sauts libres : Les cinq (5) juges évalueront la Technique et la Présentation

6.5.3 Les juges observeront chaque saut, une (1) fois, avec une seconde vision possible. Les juges doivent regarder la première manche (1) une fois, pour toutes les équipes, et ensuite regarder chaque saut de la manche 1 une deuxième fois (une troisième vision est possible, à la discrétion du juge d'épreuve) pour donner leur score.

6.5.4 Toutes les visions se font à vitesse normale.

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

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

6.6 Saut d'entraînement

6.6.1 A chaque équipe, dans chaque épreuve, il sera donné la possibilité de faire deux (2) sauts d'entraînement officiel avant le début de la compétition. Le type et la configuration de l'avion ainsi que le système de jugement et de notation utilisé pendant la compétition, seront utilisés pour les sauts d'entraînement officiels.

6.6.2 Avant le début des sauts d'entraînement, à l'aide de sa feuille descriptive des enchaînements libres, le capitaine de l'équipe a la possibilité d'expliquer les mouvements du saut. Si pour raisons météo, aucun saut d'entraînement n'est possible, les équipes peuvent donner un maximum de deux (2) anciens sauts d'entraînement pour évaluation et explication des mouvements. Pour les sauts d'entraînement (anciens ou officiels) aucune note de présentation ne sera donnée.

7 Règles spécifiques à la compétition

7.1 Composition des délégations :

Chaque délégation peut être composée de :

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

7.2 Programme de la compétition

La compétition sera organisée conformément au planning avec 1 jour d'entraînement officiel et un maximum de 4 jours consécutifs de compétition. Du temps devra être réservé avant la fin de la compétition pour permettre l'achèvement des manches finales.

ANNEXES A1, A2, B, C, D

- Annexe A1 : Freestyle, séquences imposées
- Annexe A2 : Freefly, séquences imposées
- Annexe B : Positions de base du corps, orientations et rotations
- Annexe C : Difficulté
- Annexe D : Description des enchaînements

ANNEXES

ANNEXE – A1 - FREESTYLE SEQUENCES IMPOSEES

CONDITIONS DE PERFORMANCES REQUISES ET CRITERES DE JUGEMENT

- L'ordre dans lequel ces mouvements imposés doivent être réalisés est déterminé par l'équipe.
- Il est demandé aux équipes de fournir l'ordre de leurs séquences imposées au chef juge (voir § 5.2.3. et annexe D).
- Chaque équipe devra s'assurer que vêtements et/ou caméra n'entravent pas la capacité pour les juges de voir clairement les conditions de performances requises présentées. (Par exemple si les juges ne peuvent pas voir des bras et/ou des jambes tendus, ils devront alors considérer que le performeur n'a pas les bras ou les jambes tendus).
- Les pointes de pieds doivent être tendues, et les genoux doivent être droits, sauf si la description indique le contraire. Autrement, la note maximum sera de 8.0.
- Le jugement de chaque séquence débute quand les juges voient l'équipe débiter la séquence à partir de la position de début décrite (après une transition depuis le précédent mouvement avec ou sans arrêt momentané).
- Le jugement de chaque séquence se termine quand les juges voient l'équipe achever ou abandonner les spécifications de performances de cette séquence.
- Le caméraman doit maintenir une proximité avec le performeur, tout au long des séquences imposées. Sauf lorsque la description de la séquence précise spécifiquement l'inverse.

PREMIERE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 2)

FR-1 SEQUENCE STAG OUVERT (OPEN STAG)**Stag ouvert demi loop avant :**

- Le début est en position stag ouvert dans une orientation tête en haut sans cassure à la taille.
- Un demi- loop avant doit être réalisé.
- La position stag ouvert, sans cassure à la taille, doit être maintenue durant le demi loop avant.
- Le loop doit être autour de l'axe horizontal, sans oscillation, ni changement de référence.
- Le loop doit être fluide

Stag ouvert pirouette tête en bas

- Après un arrêt momentané, une pirouette de 360° en stag ouvert, tête en bas sera réalisée.
- La position stag ouvert doit être maintenue, sans cassure à la taille, durant les 360° de la pirouette.
- La séquence doit se terminer dans une position stag ouvert en orientation tête en bas.

Travail de la caméra

- Au début, le caméraman doit montrer le performeur de côté, au même niveau et rester en place durant le demi-loop.
- Le caméraman doit faire un carve synchronisé autour du performeur dans la direction opposée, pendant la réalisation des 360° de la pirouette.
- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur tout au long de la séquence.
- La séquence doit se terminer du même côté du performeur.

Directive de jugement

- Quand le caméraman fait le carve synchronisé dans la même direction, la note maximum sera de 5.0.
- Quand le caméraman ne fait pas de carve synchronisé, la note maximum sera de 3.0.

FR-2 DOUBLE EOUZAN (Avec tonneau)**Double Eouzan**

- Le début se fera depuis une position Daffy (avec au moins 90° entre les jambes) dans une orientation tête en bas.
- Deux (2) loops arrière de 360°devront être réalisés, la position Daffy devra être maintenue durant les loops.
- Les loops devront être autour de l'axe horizontal, sans oscillation ni changement de référence..
- Les loops devront être fluides, sans arrêt.
- La séquence doit se terminer en position daffy dans une orientation tête en bas.

Travail de la caméra

- Pendant le premier loop du performeur, l'image doit être verticale, avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran.

- Le caméraman doit présenter le performeur de côté au début de la séquence et devra rester en place tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit réaliser un tonneau synchronisé avec le performeur durant le second loop de celui-ci, montrant une image telle que le performeur reste fixe, avec seulement l'arrière-plan en mouvement.

Directive de jugement

- Quand le caméraman réalise un tonneau synchronisé pendant le premier loop du performeur au lieu de le réaliser dans le second loop, la note maximum sera de 5.0
- Quand le caméraman ne réalise pas de tonneau synchronisé, la note maximum sera de 3.0

FR-3 SEQUENCE LOOPS ECART (Straddle loops)

Demi loop arrière tendu

- Le début se fera depuis la position jambes écartées dans une orientation tête en haut face au Caméraman.
- Une rotation arrière tendue complète, de 180° doit être réalisée
- Le demi- loop doit être autour de l'axe horizontal, sans inclinaison ou changement de référence.
- Le mouvement de loop doit être fluide.
- Le buste doit être droit et les jambes en ligne avec le buste, sans aucune cassure à la taille.
- Un arrêt momentané dans une orientation tête en bas dans une position jambes écartées (Straddle) devra suivre le demi-loop, sans changement de référence.

Loop et demi arrière tendu

- Après un arrêt momentané, une rotation par loop arrière et demi tendu, de 540°, doit être réalisée
- Le loop et demi tendu doit être autour du même axe horizontal que le premier demi-loop, sans inclinaison ou changement de référence.
- Le mouvement de rotation doit être fluide.
- Le buste doit être droit et les jambes en ligne avec le buste, sans aucune cassure à la taille
- La séquence doit se terminer dans une position jambes écartées, dans une orientation tête en haut, face au caméraman.

Travail de la caméra

- L'image doit être en position verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran.
- Le caméraman doit montrer le performeur de face au début de la séquence et doit rester en place, au même niveau que le performeur tout au long de la séquence.

FR-4 – SEQUENCE FULL EAGLE + "TRICK"

Full Eagle

- Au début le performeur est dans une orientation tête en bas.
- Les jambes doivent être en ligne avec le buste (quand il est vu de côté)
- Le performeur passe sous le caméraman pendant que le caméraman passe par-dessus, se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux, pour se retrouver tous les deux dans des positions inverses à celles qu'ils avaient en commençant. Le mouvement continue jusqu'à ce que le performeur et le caméraman, terminent dans leurs positions relatives du début.
- Le performeur doit réaliser un loop avant groupé serré (trick) au milieu de la seconde partie de l'eagle (quand le performeur est au-dessus du caméraman.)
- L'eagle devra être réalisé d'un mouvement continu.
- La même référence devra être maintenue durant l'eagle.

Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer le performeur de face durant la totalité de la séquence, exception faite du loop avant groupé serré.

Directive de jugement

- Quand aucun "trick" n'est réalisé, la note maximum sera de 6.0.

SECONDE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 5)

FR-5 – HEAD UP STRADDLE SPIN

- Le performeur est en position straddle, sans cassure à la taille, dans une orientation tête en haut
- Le straddle doit tourner rapidement avec un minimum de trois tours et demi (3,5) en cinq (5) secondes à partir du début de la première rotation.
- Le sens de la rotation est au choix.

Travail de la caméra

- Au début du mouvement le caméraman doit être au même niveau et montrer le performeur de face.
- De manière simultanée avec les rotations du performeur, le caméraman doit réaliser un demi-eagle avec demi-tonneau (180°) de la caméra en passant sous le performeur. Le demi-tonneau (180°) doit être réalisé au point le plus bas. Le sens de sa rotation doit être contraire du sens de rotation du performeur.
- A la fin du mouvement le caméraman doit être au même niveau et montrer le performeur de face.

Directive de jugement

- Si, lorsqu'il passe en dessous du performeur, le caméraman réalise le demi-tonneau de la caméra dans le mauvais sens, la note maximum sera de 5.0

FR-6 – SEQUENCE DANS L'ANGLE (Angle séquence)**CETTE SEQUENCE IMPOSEE NE DOIT PAS ETRE LA PREMIERE REALISEE**

- Le performeur est dans une orientation diagonale (environ 45°) avec la tête basse.
- Au début le performeur fait face vers le haut.
- Le performeur doit être dans une position tendue, sans cassure à la taille tout au long de la séquence.
- Le performeur fera une rotation de 180° sur l'axe tête coccyx tout en maintenant une orientation diagonale d'environ 45°.
- Le performeur doit terminer faisant face vers le bas.

Travail de la caméra

- Au début et à la fin, le caméraman devra montrer l'horizon sous un angle en diagonale d'environ 45°.
- Le caméraman doit présenter le performeur de côté tout au long de la séquence.
- Le caméraman doit carver par-dessus le performeur durant les 180° de la rotation.
- Le caméraman doit montrer une image telle que le performeur reste fixe, avec seulement l'arrière-plan en mouvement.
- Le caméraman doit maintenir une vue latérale directe du performeur, présentant une position à niveau tout en respectant l'orientation diagonale d'environ 45°.

Directive de jugement

- Lorsque cette séquence imposée est effectuée en premier dans la manche imposée, la note maximale sera 3,0.

FR-7 – SEQUENCE LOOP VRILLE TETE EN BAS (Head down loop twist)**Loop arrière tendu**

- Le début se fera depuis une position tendue dans une orientation tête en bas
- Trois (3) rotations de 360°, complètes en loops arrière tendus, devront être réalisées sans arrêt.
- Une vrille entière doit être réalisée à l'intérieur du deuxième loop, et exécutée en tournant régulièrement tout au long du loop.
- Le mouvement de loop doit rester autour de l'axe horizontal, sans inclinaison ou changement de référence.
- Le buste doit être droit et les jambes en ligne avec le buste, sans cassure à la taille.
- Le mouvement du loop doit être fluide.
- La séquence doit s'arrêter dans une position tendue dans une orientation tête en bas, dans la même direction que le début.

Travail de la caméra

- L'image doit être en position verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran.
- Le caméraman doit être au même niveau que le performeur et montrer le performeur de profil au départ de la séquence, doit rester en place, et doit montrer le même profil du performeur à la fin de la séquence.

Directive de jugement

- Quand aucune vrille n'est réalisée dans le deuxième loop, la note maximum de chaque loop sera de 1.0 (pour un total maximum de 3.0).
- Si seulement une demi vrille est effectuée (le dernier loop sera en avant au lieu d'être en arrière), la note maximum sera de 5.0 (sous réserve que les loops réalisés soient propres et dans l'axe).

FR-8 – "FLIP THROUGHS"

- Au début, le performeur est dans une orientation à plat, face sol.
- Pour un "flip through" complet le buste doit effectuer 360° tout en tournant simultanément de 360° horizontalement.
- Le buste doit être dans une orientation face sol au début du mouvement, puis orienté sur le côté lorsque la rotation est de 90°, puis sur le dos lorsque la rotation est de 180°, puis orienté sur l'autre côté lorsque la rotation est de 270°.
- Les jambes doivent rester tendues et serrées.

- Il doit y avoir un angle d'au moins 160° entre l'avant du buste et les cuisses pendant toute la séquence.
- Le visage doit demeurer face au caméraman (Le performeur regardant l'objectif de la caméra) en maintenant la même direction pendant toutes les rotations.
- Trois (3) rotations complètes, sans arrêt, doivent être réalisées.

Travail de la caméra

- L'image doit être en position verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran.
- Le caméraman doit rester au même niveau, en place et montrer le performeur de face.

ANNEXE – A2 – FREEFLY SEQUENCES IMPOSEES

CONDITIONS DE PERFORMANCES REQUISES ET CRITERES DE JUGEMENT

- L'ordre dans lequel ces mouvements imposés doivent être réalisés est déterminé par l'équipe.
- Il est demandé aux équipes de fournir au début de la compétition, au chef juge, l'ordre de leurs séquences imposées (voir § 5.2.3. et annexe D).
- Le placement face à face signifie que les performeurs doivent avoir leurs têtes au même niveau, en se regardant l'un l'autre.
- Etre au même niveau signifie que les centres des corps sont au même niveau
- Le jugement de chaque séquence débute quand les juges voient l'équipe débiter la séquence à partir de la position de début décrite (après une transition depuis le précédent mouvement avec ou sans arrêt momentané).
- Le jugement de chaque séquence se termine quand les juges voient l'équipe achever ou abandonner les spécifications de performances de cette séquence.
- Le cameraman doit maintenir une distance constante avec le point central entre les deux performeurs, tout au long des séquences imposées excepté lorsque la description de la séquence précise spécifiquement autrement.

PREMIERE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 2)

FF-1 – DOUBLE JOKER REVERSE

- Un performeur est dans une orientation tête en haut, l'autre dans une orientation tête en bas, se faisant face l'un l'autre.
- Une prise main droite à main droite (ou main gauche-main gauche) est réalisée et doit être maintenue durant la totalité de la séquence.
- La formation pivote de 180° par le dessus, c'est-à-dire que le performeur tête en haut se déplace directement par-dessus l'autre performeur dans une orientation tête en bas. En même temps, le performeur tête en bas se déplace directement par-en dessous dans une orientation tête en haut (Aucune rotation latérale n'est permise.) Cette rotation de 180° doit être continue.
- Les performeurs terminent dans les orientations opposées et sur les références opposées.
- Après cette rotation de 180° (l'arrêt intermédiaire est seulement momentané), la formation pivote dans la direction opposée (180° par le dessus) jusqu'à ce que les performeurs terminent sur la référence d'origine dans leurs orientations d'origine.

Travail de la caméra

- Au début, le caméraman doit présenter les performeurs de côté.
- Le caméraman doit faire un tonneau synchronisé avec les performeurs montrant une image telle que les performeurs restent fixes, avec seulement l'arrière-plan en mouvement.
- Le caméraman doit être au même niveau que le point central des performeurs.

Directive de jugement

- Une mauvaise position de la prise (pas main droite-main droite ou main gauche-main gauche), la note maximum sera de 7.0.
- Une mauvaise prise (pas main à main), la note maximum sera de 7.0.
- Quand le caméraman effectue le tonneau dans la mauvaise direction, la note maximum sera de 5.0.
- Quand le caméraman n'effectue pas le tonneau synchronisé, la note maximum sera de 3.0.

FF-2 – VERTICAL COMPRESSED SWITCH

- Un performeur est dans une orientation tête en haut, l'autre performeur est dans une orientation tête en bas, côte à côte, avec le même niveau et la même référence.

- La main droite de chaque performeur doit être sur la jambe droite (entre genou et cheville) de l'autre performeur (ou la main gauche sur la jambe gauche (entre genou et cheville)).
- Les deux performeurs relâchent leur grip en même temps.
- Les deux performeurs réalisent simultanément un demi-loop avant.
- Les deux performeurs reprennent leur grip en même temps.

Travail de la caméra

- Au début du mouvement le caméraman doit être face au deux performeurs.
- Le caméraman doit rester au même niveau que le point central des performeurs et demeurer en place tout au long de la séquence.

Directive de jugement

- Une ou les 2 prises au mauvais endroit (ex: ailleurs sur la jambe [entre genou et cheville]). la note maximum sera de 7.0.
- Si les prises ne sont pas réalisées simultanément, la note maximum sera de 8.0.

FF-3 – Vol en CATER avec TONNEAUX (Cat barrel roll)

- Les deux performeurs sont orientés à plat face sol.
- Un performeur a des prises sur les jambes (entre genou et cheville) de l'autre performeur, la main droite sur la jambe droite, la main gauche sur la jambe gauche.
- La partie supérieure des jambes (cuisse) doit être alignée avec le buste.
- Les deux performeurs réalisent simultanément, sans s'arrêter, deux (2) tonneaux consécutifs, sur le même axe, en conservant la même référence.
- Les tonneaux peuvent être dans l'un ou l'autre sens

Travail de la caméra

- L'image doit être en position verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran.
- Au départ le caméraman doit être aligné avec les axes gauche-droite du corps des performeurs présentant l'un des côté des performeurs
- Le caméraman doit rester au même niveau que le point central des performeurs et rester en place tout au long de la séquence.

Directive de jugement

- Si une ou les deux prise(s) n'est pas (ne sont pas) effectuée(s) au bon endroit (ex: si la prise n'est pas réalisée sur la jambe (entre genou et cheville), la note maximum sera de 7.0.
- Si les 2 tonneaux ne sont pas consécutifs et fluides, la note maximum sera de 8.0

FF-4 – TOUR en TOTEM

- Les deux performeurs sont en position tendue, dans une orientation tête en haut, faisant face à la même référence.
- Un performeur réalise un appontage pieds sur épaules, un pied de chaque côté de la tête du performeur inférieur, sans prise additionnelle
- Le pied gauche du performeur supérieur doit être sur l'épaule gauche du performeur inférieur et le pied droit du performeur supérieur doit être sur l'épaule droite du performeur inférieur.
- Les deux performeurs font simultanément une pirouette de 360°.
- La pirouette peut être dans l'un ou l'autre sens.
- Les deux performeurs doivent rester sur le même axe et dans une position tendue durant la pirouette, sans oscillation.

Travail de la caméra

- Le caméraman doit montrer les deux performeurs de face, au niveau de la tête du performeur inférieur et rester en place tout au long de la séquence.

Directive de jugement

- Une mauvaise position du corps (quand le performeur inférieur est assis / à genoux, au lieu d'être en position tendue), la note maximum sera de 5.0.
- Pour des prises d'assistance (ex. les mains sur les pieds), la note maximum sera de 7.0.

SECONDE MANCHE IMPOSEE (MANCHE 5)

FF-5 – CARVE DANS L'ANGLE (angle carve)

CETTE SEQUENCE IMPOSEE NE DOIT PAS ETRE LA PREMIERE REALISEE

- Les deux performeurs sont dans une orientation diagonale (environ 45°) avec leurs têtes basses.
- Au début un performeur est tourné vers le haut l'autre performeur est tourné vers le bas, face à face.

- Au début et à la fin, le performeur tourné vers le haut, doit être dans une position tendue, sans cassure à la taille.
- Les performeurs font 180° de carve, face intérieure, sur la même ligne de vol diagonale
- Le mouvement de carve doit être circulaire (non elliptique)
- Durant le carve, les performeurs doivent rester de niveau (basé sur la ligne perpendiculaire à la diagonale)

Travail de la caméra

- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer les performeurs de côté.
- Au début et à la fin, le caméraman doit montrer l'horizon sous un angle en diagonale d'environ 45°.
- Le caméraman doit simultanément carver de 180°, passant sous les performeurs dans la direction opposée et terminer du côté opposé du point central des performeurs.
- Le caméraman doit maintenir la même distance et le même niveau avec le point central des performeurs.

Directive de jugement

- Lorsque cette séquence imposée est effectuée en premier dans la manche imposée, la note maximale sera 3,0.

FF-6 – EAGLE "GRIPÉ" AVEC TRICK (Linked full eagle trick)

- Les deux performeurs sont dans une orientation tête en bas avec une prise main à main (main gauche d'un performeur avec la main droite de l'autre performeur, ou vice-versa) faisant face au caméraman
- Les performeurs passent par en-dessous du caméraman, tandis que le caméraman passe par en dessus, se déplaçant autour d'un centre imaginaire entre eux, de manière à ce qu'ils terminent dans des positions et orientations opposées par rapport à celles qu'ils avaient initialement. Le mouvement continue jusqu'à ce que les performeurs et le caméraman terminent dans leurs positions relatives du début.
- Les performeurs doivent réaliser un loop avant groupé (trick) au milieu de la seconde partie de l'eagle (quand ils sont au-dessus du caméraman).
- L'eagle doit être réalisé d'un mouvement continu.
- L'eagle doit rester sur la même référence.

Travail de la caméra

- Le caméraman doit présenter les performeurs de face durant la séquence entière, à l'exception du loop avant groupé.

Directive de jugement

- Quand aucun trick n'est réalisé, la note maximum sera de 6.0

FF-7 – ETOILE TETE EN HAUT (Stand up star)

- Le mouvement débute lorsque les deux performeurs sont en position tendue dans une orientation tête en haut, face à face.
- Une double prise main à main est réalisée (main droite à main gauche et main gauche à main droite)
- Les deux performeurs relâchent leurs prises en même temps.
- Les deux performeurs réalisent simultanément une pirouette de 360° dans la position tendue et en restant au même niveau.
- Les deux performeurs reprennent les deux prises en même temps.
- La distance entre les deux performeurs doit être conservée pendant toute la séquence.

Travail de la caméra

- Au début, le caméraman doit présenter les performeurs de côté, au même niveau, demeurer au niveau et rester en place.

Directive de jugement

- Une mauvaise position du corps (quand l'un des deux ou les deux performeur est/sont assis ou sur les genoux), la note maximum sera de 5.0
- Si les prises ne sont pas effectuées simultanément, la note maximum sera de 8.0
- Quand seulement une prise est réalisée, la note maximum sera de 7.0

FF-8 – LOOPS ARRIERES TENDUS SYNCHRONISES (Synchronized back layout)

- Les deux performeurs commencent dans une position tendues et une orientation tête en haut, côte à côte, au même niveau et référence.
- Les deux performeurs réalisent simultanément un loop arrière tendu.
- Sans s'arrêter, les deux performeurs réalisent simultanément un loop arrière tendu demi vrille.
- La demi vrille doit être réalisée à l'intérieur et régulièrement exécutée tout au long du loop et réalisée dans la même direction.
- Le mouvement de loop doit être fluide, autour du même axe horizontal, sans oscillation.

- Les deux performeurs terminent en même temps, dans une orientation tête en haut, côte à côte faisant face à la direction opposée à celle qu'ils avaient en démarrant.

Travail de la caméra

- L'image doit être en position verticale avec le ciel dans la partie supérieure de l'écran.
- Au début du mouvement le caméraman doit être face au deux performeurs.
- Le caméraman doit rester, au même niveau que le point central des performeurs et demeurer en place tout au long de la séquence.

Directive de jugement

- Si les performeurs font leur vrille dans des directions opposées, la note maximum sera de 5.0
- Si aucune vrille n'est réalisée, la note maximum sera de 3.0

ANNEXE – B

POSITIONS DE BASE DU CORPS, ROTATIONS ET ORIENTATIONS

(A) Définitions, (B) Positions du corps, (C) Orientations de base, (D) Axes de rotations, (E) Actions de rotations, (F) Trajectoires.

A – DEFINITION DES PARTIES DU CORPS

Un corps est constitué de l'intégralité du performeur et de son équipement.

Le corps des parachutistes est défini dans ces différentes parties comme suit :

- **Tête** : la partie du corps au-dessus du cou.
- **Epaule** : la partie supérieure du corps, entre le cou et le haut du bras.
- **Torse** : le corps, y compris l'épaule et le parachute, mais excluant bras, jambes, tête et cou.
- **Membre supérieur** : l'ensemble du bras depuis le harnais du parachute, incluant bras, avant-bras, poignet et main. (L'épaule est exclue).
- **Bras** : la partie du membre supérieur comprise entre épaule et coude.
- **Avant-bras** : la partie du membre supérieur comprise entre le coude et le poignet.
- **Main** : la partie du membre supérieur après le poignet.
- **Membre inférieur** : l'ensemble du membre depuis le harnais du parachute incluant, cuisse, genou, jambe et pied.
- **Cuisse** : la partie du corps entre la cuissarde du harnais du parachute et le genou.
- **Jambe** : la partie du corps entre le genou et la cheville.
- **Pied** : la partie du corps après la cheville.
- **Plante de pied (semelle)** : la partie du pied sur laquelle une personne se tient debout.

Les prises peuvent être réalisées et les appointages placés sur ces parties du corps.

B – POSITION DU CORPS

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

B -1 Position arquée (Arch position)

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

B - 2. Position tendue (Layout position)

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

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

- Le buste est plié en avant à la taille / hanches, de manière à ce que l'angle entre l'avant du buste et les cuisses soit de moins de 180° (si vu de côté)
- Si les jambes sont toutes les deux ensemble et droites aux genoux ou dans une position créative, l'angle entre l'avant du buste et les cuisses doit être de moins de 180° (si vue de côté).
- Pour une pointe de pique relâchée, l'angle entre l'avant du buste et les cuisses est entre 90° et 180° (si vu de côté).
- Pour une pointe de pique resserrée, l'angle entre l'avant du buste et les cuisses est de moins de 90° (si vu de côté).

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

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

B -5. Position assise (sit position)

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

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

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

B -7. Position jambes écartées (straddle position)

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

B - 8. Position fendue (split position)

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

B - 9. Position en T (tee position)

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

B - 10. Position compas (compass position)

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

C - ORIENTATIONS

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

C - 1. Orientation sur le ventre

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

C - 2. Orientation inversée

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

C - 3. Orientation latérale

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

C - 4. Orientation tête en haut

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

C - 5. Orientation tête en bas

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

C - 6. Orientation diagonale

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

D - AXES DE ROTATION

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

D - 1 Axes terre / vent relatif

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

Axe vertical

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

Axe horizontal

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

D - 2 Axes du corps

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

L'axe du corps tête – coccyx. (Roulis)

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

L'axe du corps avant-arrière. (Lacet)

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

L'axe du corps gauche – droite. (Tangage)

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

E - ACTIONS DE ROTATION DE BASE

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

E - 1 Tours à plat

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

E - 2 Pirouettes

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

E - 3 Tonneaux

Un tonneau est une rotation autour de l'axe tête coccyx (*roulis*) quand cet axe est aligné avec l'axe horizontal. Un tonneau peut commencer et se terminer dans une orientation sur le ventre, sur le dos ou latérale.

E - 4 Roue

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. Une roue peut être réalisée à droite ou à gauche.

E - 5 Loops

Un loop est une rotation des pieds par-dessus la tête autour de l'axe du corps gauche droite, quand cet axe est aligné avec l'axe horizontal. Durant la réalisation du loop, le corps passe par une orientation tête en haut, sur le ventre, tête en bas et / ou sur le dos. Un loop peut être 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.

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

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

E - 7 Vrille

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

Vrille verticale

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

Vrille horizontale

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

F - Trajectoires circulaires

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

Inface (miroir)

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

Outface (aveugle)

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

F - 1 "Carve"

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

F - 2 Orbites verticales

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

Eagle

Un eagle commence avec chaque membre de l'équipe dans une orientation opposée, tournés à l'opposé l'un de l'autre ou l'un vers l'autre. Un eagle peut être réalisé par un performeur et le caméraman, ou par deux performeurs et le caméraman les uns avec les autres. Les membres de l'équipe se déplacent sur une orbite verticale tout en continuant la tête en avant, en passant par des orientations, inversée, tête en haut, puis sur le ventre et / ou tête en bas (dans cet ordre si en "inface", maintenant continuellement le contact visuel). Un eagle peut commencer depuis n'importe quelle orientation en suivant cette progression. Un demi ($\frac{1}{2}$) eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 180° . Un eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 360° .

Reverse eagle

Un reverse eagle commence avec chaque membre de l'équipe dans une orientation opposée, tournés à l'opposé l'un de l'autre ou l'un vers l'autre. Un eagle peut être réalisé par un performeur, ou par deux performeurs, et le caméraman les uns avec les autres. Les membres de l'équipe se déplacent sur une orbite verticale tout en continuant les pieds (ou coccyx) en avant, en passant par des orientations, inversée, tête en haut, puis sur le ventre et / ou tête en bas (dans cet ordre si en "inface", maintenant continuellement le contact visuel). Un reverse eagle peut commencer depuis n'importe quelle orientation en suivant cette progression. Un demi reverse ($\frac{1}{2}$) eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 180° . Un reverse eagle est réalisé, lorsque la rotation verticale est de 360° .

ANNEXE C**DIFFICULTE**

La difficulté est le résultat combiné de plusieurs facteurs. Les mouvements sont classés de très faciles à très difficile.

L'ensemble de la performance des sauts (positions, mouvements et transitions) est pris en compte pour la difficulté.

En général, les facteurs de difficulté sont :

Facile	Difficile
Grande base d'appui	Petite base d'appui
Rotations sur un axe	Rotations sur plus d'un axe (dans ce cas, l'usage de 3 axes est plus difficile que l'usage de 2 axes)
Transitions entre mouvements sur les mêmes axes	Transitions entre mouvements sur des axes différents
Peu de contrôle	Contrôle de qualité
Rotations uniques dans les loops	Rotations multiples dans les loops
Mouvements uniques	Mouvements consécutifs
Position du corps non tenue durant le mouvement	Position du corps idéale maintenue durant le mouvement
Pas de changement de direction	Inversion de direction
Manque de synchronisation avec le caméraman	Mouvements synchronisés avec le caméraman
Contact visuel	Pas de contact visuel

Selon cette liste de facteurs de difficulté, ce qui suit constitue uniquement des **exemples** de classification

FREESTYLE				
Très facile	Facile	Moyen	Difficile	Très difficile
F/B tuck loop F/B LO loop	F/B LO 0.5 twist	F/B LO 1 twist LO Cartwheel 0.5 twist LO Cartwheel	F/B LO 1.5 twist LO Cartwheel 1 twist Consecutive full twists	F/B LO 2 or more twists LO Cartwheel 1.5 or more twists Consecutive double twists
Straddle Standup	Straddle headstand	Straddle Cartwheel	Straddle headstand pirouette, Swan (headstand with legs straight and together, with a straight body)	Swan spin, head-down spin with legs at 90°
Flip through		Thomas Flair		
Symmetrical head-up poses (i.e. Standup, V-Seat, Straddle Seat, Sittfly) Head down carve	Daffy headstand, Daffy switch, Daffy swivel, Daffy reverse Head up carve	Compass switch, Compass swivel, Compass illusion, Compass inversion Billman	Swan pirouette, Helix spin, Stag 1 twist, Helicopter Eouzan	Blind carving with 360° inside the carve
Tee, Tee reverse Tee switch, Tee swivel, Pinwheel	Back-down Tee, Propeller, Arabian	Stag kick pirouette, Stag spin	Robin Spin	
		Pike backstop	Cele (continuous back loop, tuck position + at least 1 twist in each loop)	Double Cele (continuous back loop, tuck position + double twist in each loop)
	Half Eagle	Half Eagle + tricks, Full Eagle Half reverse Eagle	Half reverse Eagle + tricks Full reverse Eagle Full Eagle + tricks	Full blind eagle Full reverse eagle with tricks

FREEFLY					
Mouvements	Très facile	Facile	Moyen	Difficile	Très difficile
Carving tête en bas	Face intérieur	Face intérieur avec changement de direction ou spins	Prise de grips Face extérieure	Face extérieure	Face extérieur avec changement de direction inclusion de spins / tricks
Carving tête en haut			Face intérieur	Face intérieur, changement de direction ou spins	Face extérieur
Eagle tête en haut ou tête en bas	½ Eagle	Eagle	Eagle avec tricks, spins ½ reverse Eagle	Reverse Eagle	Reverse Eagle avec tricks, spins
Eagle tête en haut/tête en bas		½ Eagle	Eagle	Eagle avec tricks, spins	
Mouvements synchronisés	Loop	Loops	Loops avec ½ twists	Loops avec twist	Loops avec multi twists
Dérive ou vol dans l'angle	Vol sur le ventre côte à côte arrière-plan immobile	Vol inversé côte à côte, arrière-plan immobile	Vol sur le ventre, ou inversé, côte à côte, arrière-plan en mouvement	Changement de créneau, Tonneaux avec arrière-plan en mouvement Pieds d'abord	Tire- bouchon en synchro avec caméra, y compris tricks, tonneaux, spins, pieds d'abord avec tricks, tonneaux, spins
Tête en haut et tête en bas	Double spock, Compress, Totem, Double Joker, Double grip vice-versa, Head up star	Sole-to-sole, Vertical compress rotations, double grips head up	Double joker reverse, Double sole to sole, Head to head, Vertical compress switch Totem rotation	Head to head rotation, Sole to sole rotation	
Position à plat face sol / sur le dos	Cater, Etoile, Compressed	Brouette, Cat barrel roll	Interlock (verrou de jambes)		
Caméraman air	statique	Rotation sur place (cartwheels)	La caméra a un mouvement continu	Mouvement continu (se déplace d'un axe à un autre en mouvement de carve) inversions de directions	La caméra présente des orbites elliptiques ainsi que des orbites circulaires pour montrer la vitesse. Caméra en rotation tandis que la direction du mouvement est maintenue

NOTE: Les arrêts ne sont pas permis dans les multiples twists ou alors, ceux-ci sont considérés comme des simples twists.

TRANSITIONS

Switch : Un changement simultané de la position des jambes dans leur positionnement (de gauche à droite, d'avant en arrière, de haut en bas) tout en maintenant la même position et la même orientation du corps.

Swivel (pivot) : Une transition entre des positions similaires, mais sur des jambes opposées en maintenant sensiblement les jambes à la même place. Par exemple, un "Daffy swivel" pourra commencer par un "Daffy droit" (jambe droite en avant), puis en vous faisant pivoter de 180° le haut du corps sur vos jambes, de manière à ce que vous terminiez en "Daffy gauche", faisant face à 180° par rapport à votre position de départ.

Illusion : Une transition ascendante où seulement l'orientation change, tout en maintenant la même position du corps (par exemple d'un T vers un compas, en conservant les jambes en place et en faisant faire une rotation au torse au-dessus des jambes).

Inversion : Une transition descendante où seulement l'orientation change, tout en maintenant la même position du corps (par exemple d'un compas vers un T, en conservant les jambes en place et en faisant faire une rotation au torse au-dessus des jambes).

Les mouvements combinés, par dessous ou par dessus le caméraman, sont aujourd'hui connus sous différents noms. Il y a encore des différences dans les noms de ces mouvements entre les communautés Freestyle et Freely. La commission a choisi, pour la série d'appellation ci-dessous, les critères suivants :
 On supposera que la caméra est montée dans une position normale (non inversée). Par conséquent le caméraman démarre aussi les mouvements par dessus ou par dessous, dans une position assise ou debout. (Cela parce qu'il est en pratique très difficile de prendre en compte, entre les sauts, la position du caméraman n en fonction de l'image à l'écran.

Pour la commodité de la description, toutes les positions de départ sont avec le performeur dans une orientation debout. Toutefois, les mouvements peuvent démarrer de n'importe quelle position ou orientation. Les "tricks" dans le tableau sont des loops tendus, groupés, "pointe de pique", ou des tonneaux.

ANNEXE D

DESCRIPTION DE L'ENCHAINEMENT Manuel d'utilisation:

Fichier Word (recommandé):

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

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

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

Fichier PDF

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

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

Une fois terminé, rendez la feuille au Chef juge

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

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

DESCRIPTION DE L'ENCHAINEMENT ANNEXE – D

Equipe n°	CLUB / Nom de l'équipe			
Entourez l'épreuve	FREESTYLE		FREEFLY	
<p>Indiquez l'ordre d'exécution des mouvements imposés Les imposés sont disponibles sur : http://www.fai.org/ipc-documents, rubrique « artistic events »</p>				
1 ^{ère} manche imposée saut N° 2				
2 ^{ème} manche imposée saut N° 5				
<p>Cette description des enchaînements libre concerne les manches entourées : Toutes – 1 – 3 – 4 – 6 - 7</p>				
Nom du mouvement / Séquence	Description si nécessaire			