



PARAQUEDISMO INDOOR

DINÂMICO 2WAY E 4WAY

Edição 2023

Válido a partir de 04 de Maio de 2023

EDIÇÃO 2023 REG ESPECÍFICO BRASILEIRO P/ DINÂMICO 2/4 WAY Folha 1
Comitê de Arbitragem CARBI/CBPq - Edição em Portugues Brasileiro

ÍNDICE

Este documento, as Regras da Competição de Paraquedismo Indoor – Dinâmico 2-Way e Dinâmico 4-Way, Edição 2023, entra em vigor a 1 de maio de 2023. A Edição 2023 difere da Edição 2022 nos parágrafos com **COR AZUL**.

1 AUTORIDADE CBPQ	4
2 DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTA REGRAS	4
2.1 Intérpretes	4
2.2 Corpo	4
2.3 Movimento	4
2.4 Padrão	4
2.5 Laterais	4
2.6 Linha Central	4
2.7 Anel	4
2.8 Antecâmara	4
2.9 Voo	5
2.10 Rotina	5
2.11 Batalha	5
2.12 Tempo de Trabalho	5
3. DISCIPLINA, EVENTO E CATEGORIAS	5
3.1 Disciplina	5
3.2 Objetivo dos Eventos	6
3.3 Campeões Brasileiros	6
4. REGRAS GERAIS	6
4.1 Equipamento	6
4.2 Equipamentos do Túnel de Vento	6
4.3 Voos Oficiais de Ajuste de Velocidade e Voos de Treinamento:	7
4.4 O Sorteio	8
4.5 Ordem dos Voos	9
4.6 Entrada na Câmara de Voo e Configurações de Velocidade	9
4.7 Aborto de Voo	9
4.8 Re-voos	9
4.9 Queda Livre	10
5. REGRAS ESPECÍFICAS DO EVENTO	10
5.1 Equipes	10
5.2 Rotinas	10
5.3 Número de rodadas	11
5.4 Ordem das Rotinas	11
5.5 Batalhas	11
5.6 Rodadas de Qualificação	11

5.7 O Torneio	11
6. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO	12
6.1 Geral	12
6.2 Pontuação Rotinas Livres	13
6.3 Pontuação Rotinas de Velocidade	14
6.4 Pontuações e Resultados	15
6.5 Regras de julgamento	17
7. REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO	18
7.1 Composição das Delegações	18
7.2 Cronograma de competição	19
8. ADENDOS	19

Nota Especial: O uso das palavras ELE ou ELA neste documento não implica em gênero, mas é usado no lugar de ele/ela ou dele/dela.

1. AUTORIDADE CBPQ

A competição será conduzida sob a autoridade concedida pela CBOQ, de acordo com os regulamentos do Código Esportivo da FAI, Seção Geral e Seção 5 aprovados pelo ISC e validados pela FAI/ CBPQ, e estas regras. Todos os participantes aceitam estas regras e os regulamentos da FAI como obrigatórios ao se inscrever na competição.

2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTA REGRA

2.1 Artistas

Uma Equipe Dinâmica de 2 way (D2W) é composta por dois (2) Executores.

Uma Equipe Dinâmica 4-Way (D4W) é composta por quatro (4) Executores mais um (1) Suplente.

2.2 Corpo

Um corpo consiste em todo o Performer e seu equipamento.

2.3 Movimento

Uma mudança na posição do corpo e/ou uma rotação em torno de um ou mais dos três (3) eixos do corpo ou uma pose estática. Consulte o Adendo B.

2.4 Padrão

Uma sequência de movimento durante a qual os corpos dos performers seguem caminhos, muitas vezes com movimentos incorporados ou misturados.

2.4.1 Padrão Obrigatório: um Padrão com requisitos específicos de desempenho. Consulte o Adendo A.

2.5. Linhas Laterais

Duas (2) linhas iluminadas verticais posicionadas nas paredes transparentes do túnel 180° opostas uma à outra para descrever um plano vertical que atravessa a câmara de voo. A linha lateral inicial está no sentido horário a partir da porta (em relação à vista superior).

2.6 Linha central

Um plano vertical que se estende pelo centro da câmara de voo, estendendo-se a partir de uma (1) linha vertical posicionada na parede transparente do túnel a 90° de deslocamento das duas (2) linhas verticais iluminadas.

2.7 Anel

Uma linha horizontal que cruza o centro da câmara de voo, dois (2) metros acima do piso do cabo, entre as duas (2) Linhas Laterais.

2.7.1 Plano do Anel (para Rotinas de Velocidade): o plano paralelo ao piso do cabo que se estende por toda a câmara de vôo no nível do Anel.

2.8 Antecâmara

Área utilizada pelas Equipes como área de espera para entrada na câmara de voo. Esta área é separada das áreas de visualização pública e é de uso exclusivo das equipes de plantão.

2.9 Voo

Desempenho de uma equipe na câmara de voo.

2.10 Rotina

Uma sequência de Movimentos ou Padrões executados durante o tempo de trabalho.

2.10.1 Rotina de Velocidade: rotina composta por 3 (três) Padrões Obrigatórios sorteados (um de cada grupo, Snakes, Verticais e Mixers, nessa ordem), e Transições Obrigatórias, repetidos 3 (três) vezes, no tempo mais rápido possível. A rotina de velocidade começa com uma entrada obrigatória e termina com uma sequência de saída obrigatória.

2.10.2 Rotina Livre: rotina composta por Movimentos e/ou Padrões escolhidos inteiramente pela Equipe.

2.11 Batalha

Duas (2) equipes competem entre si realizando uma Rotina Livre ou uma Rotina de Velocidade. Uma (1) Equipe vence cada Batalha. (As batalhas podem consistir em mais de duas equipes)

2.12 Horário de Trabalho

O período de tempo durante o qual uma Equipe pode executar uma rotina durante um voo. Os artistas aguardarão um sinal visual antes de entrar na câmara de voo.

2.12.1 O Tempo de Trabalho da Rotina de Velocidade começa quando o primeiro Intérprete atravessa o feixe do sensor da porta e termina quando o último Intérprete atravessa o feixe do sensor da porta, saindo completamente da na porta da câmara de vôo.

2.12.2 A tecnologia de feixe sensor deve ser usada para detectar o início e o fim do Tempo de Trabalho da Rotina de Velocidade.

2.12.3 O Tempo de Trabalho Rotina Livre começa quando ambos os pés de qualquer Executor saem do piso da antecâmara, do piso dos cabos ou de qualquer outro local pré-determinado na câmara de voo.

D2W Rotina Livre: O tempo de trabalho é de 60 segundos.

D4W Free Routine: O tempo de trabalho é de 90 segundos.

Ao final do tempo de trabalho da Rotina Livre, será dado sinal visual e a Equipe terá 15 segundos para sair da câmara de voo, caso ainda não tenha saído.

2.12.4 Em caso de abortar o voo, o término do Tempo de Trabalho da rotina de Velocidade será avaliado pelos juízes de qualquer forma.

3 DISCIPLINA, EVENTO E CATEGORIAS

3.1 Disciplina

A Disciplina de Paraquedismo Indoor consiste nomeadamente na Prova Dinâmica, compreendendo as seguintes categorias: Dinâmico 2-Way (D2W) Open, Dinâmico 2-Way (D2W) Junior, Dinâmico 4-Way (D4W) Open, e Dinâmico 4-Way (D4W) Júnior. Não há separação de gênero.

3.1.1 Os Artistas Juniores, cujo aniversário de 15 anos ocorra durante o ano civil da competição, poderão, se assim o desejarem, participar de um evento de categoria Open. Qualquer competidor poderá inscrever apenas uma categoria (Open ou Junior) na D2W e uma categoria (Open ou Junior) na D4W.

3.2 Objetivo dos Eventos

O objetivo das Equipes é realizar Rotinas Livres com o maior mérito possível e Rotinas de Velocidade no menor tempo possível.

3.3 Campeões Brasileiros

3.3.1 Após a conclusão de todas as Rodadas e Batalhas, serão declarados os Campeões Brasileiros nas categorias D2W Open, D4W Open e Júnior.

3.3.2 Os Campeões Brasileiros D2W (Junior) e os Campeões Brasileiros D4W (Junior) são as Equipes que venceram a Batalha principal de sua categoria.

3.3.3 Empates: Se duas (2) Equipes Lutando entre si venceram uma Batalha na última rodada do Torneio, pelo 1º e 2º lugar, e/ou pelo 3º e 4º lugar, desempate Batalha(s) de Rotina de Velocidade será realizada para determinar as colocações.

3.3.4 Prêmios são concedidos da seguinte forma:

Todos os Membros da Equipe nas categorias serão premiados com medalhas se colocados em Primeiro, Segundo ou Terceiro lugar.

As bandeiras dos estados das Equipes nas categorias Primeiro, Segundo e Terceiro colocados devem ser hasteadas e os hinos estaduais dos Primeiros colocados devem ser tocados.(se possível).

4 REGRAS GERAIS

4.1 Equipamentos

Os artistas são responsáveis por vestir suas próprias roupas e calçados adequados, incluindo trajes de voo, capacetes integrais e tampões para os ouvidos.

4.1.1 Nenhum equipamento adicional destinado a melhorar artificialmente o desempenho do voador é permitido (por exemplo: luvas palmadas). O juiz do evento deve decidir se algum equipamento é permitido ou não. Tal decisão não é motivo para protesto.

4.2 Equipamentos do Túnel de Vento

4.2.1 O diâmetro mínimo aceitável para a câmara de vôo é de 4,25 metros. A altura mínima para a parede transparente é de 3,7 metros.

4.2.2 As Linhas Laterais devem consistir em duas (2) linhas verticais de luzes, que devem ser mutáveis em cores. As luzes podem ser de tecnologia LED. As Linhas Laterais devem se estender do chão até o topo das paredes transparentes ou cinco (5) metros, o que for menor.

4.2.2.1 Para Rotinas de Velocidade, a Linha Lateral Inicial deve ser verde e a Linha Lateral oposta azul.

4.2.3 Os 2 (dois) Anéis devem ter furo de 5 (cinco) cm. O diâmetro do Anel (de aro interno a aro externo) deve estar entre quinze (15) e dezoito (18) cm. Os dois (2) Anéis devem ser posicionados dois (2) metros acima do piso do cabo, um (1) em cada Linha Lateral.

4.2.3.1 O Plano do Anel é materializado na parede transparente por linhas horizontais (fita adesiva afixada ou qualquer outro meio equivalente) de no mínimo 50 (cinquenta) cm de comprimento, niveladas com o centro do Anel, e começando em qualquer um dos lados do diâmetro externo do Anel em ambas as Linhas Laterais.

4.2.4 O Centreline pode ser uma linha vertical de luzes ou fita adesiva afixada na parede transparente do túnel e deve se estender desde o piso do cabo (ou do topo da porta) até o topo das paredes transparentes ou cinco (5) metros, o que for menor.

4.2.5 O ajuste de velocidade será indicado no túnel e deverá estar bem visível para a Equipe antes de entrar na câmara de voo.

4.2.6 A cor das luzes das Rotinas Livres e a orientação das 2 (duas) Linhas Laterais em relação à porta da câmara de voo que será utilizada para entrada e saída serão divulgadas pelo menos 90 dias antes do início da competição.

4.2.7 A equipagem do túnel de vento e o sistema de julgamento por vídeo devem ser aprovados pelo Juiz Chefe antes do início dos Voos de Treinamento oficiais. Se algum equipamento não atender aos requisitos determinados pelo Juiz Chefe, este equipamento será considerado inutilizável para a competição.

4.2.8 Gravação de Vídeo: O Organizador deve gravar todos os voos da competição em um sinal de vídeo digital de Alta Definição com um mínimo de 50 quadros por segundo e resolução progressiva de 720p (1080p recomendado).

4.2.8.1 Para Rotinas de Velocidade, no mínimo 2 (duas) câmeras devem gravar vídeo; uma câmera posicionada em uma das Linhas Laterais e a outra câmera posicionada na Linha Central. Se a configuração do túnel de vento permitir, uma terceira câmera poderá ser posicionada na outra Linha Lateral. Todas as câmeras devem estar niveladas com o anel.

4.2.8.2 A gravação de vídeo deve permitir que os Juizes visualizem claramente o piso do cabo até pelo menos três (3) metros (ou até o topo da parede transparente, o que for maior) acima do Ringue.

4.2.8.3 Para Rotinas Livres, uma (1) câmera deve gravar vídeo de uma posição no centro do arco da galeria de visualização.

4.2.9 A Organizadora deverá fornecer às Equipes uma forma de identificação da Equipe, que será incluída no vídeo junto com o ID numérico da Batalha.

4.3 Voos Oficiais de Ajuste de Velocidade e Voos de Treinamento:

4.3.1 Voos oficiais de ajuste de velocidade: Dependendo da escolha irrevogável e indivisível do organizador expressa no Boletim 2, três (3) minutos ou dois (2) tempos de um (1) minuto e trinta (30) segundos por Equipe serão alocados para cada equipe para ajuste de velocidade. As Linhas Laterais e Centrais iluminadas mais os sistemas de julgamento e pontuação a serem usados na competição serão usados para os Voos oficiais de Ajuste de Velocidade. Nenhuma pontuação ou tempo será dado pelos juízes.

4.3.2 Cada Equipa de cada categoria, cuja inscrição oficial chegou devidamente à Organização da prova antes do seu prazo oficial, terá a oportunidade, nos termos e condições estabelecidos pela Organização, de reservar um máximo de quinze (15) minutos de Treino Voos entre 8h00 e 24h00 (horário local da competição) a serem realizados até 48 (quarenta e oito) horas antes dos Voos de Ajuste de Velocidade Oficial.

4.3.2.1 Para efeitos do artigo 4.3.2, os Artistas Juniores (ver parágrafo 3.1.1) devem ter prioridade entre as 08h00 e as 18h00 (hora local da competição).

4.3.3 Os Voos Oficiais de Ajuste de Velocidade e Voos de Treinamento somente poderão ocorrer antes do início da competição.

4.3.4 Antes do Início da Competição, a Equipe deve entregar ao Juiz do Evento o formulário estabelecido no Adendo E para indicar em particular suas Configurações de Velocidade iniciais a serem mantidas para as Rotinas de Velocidade e Rotinas Livres. Uma cópia do formulário será entregue ao organizador por um juiz designado pelo Juiz do Evento.

4.4 O Sorteio

A critério do Juiz Chefe, o Sorteio para os Padrões Obrigatórios pode ser conduzido de acordo com o procedimento descrito abaixo no parágrafo 4.4.1, ou eletronicamente de acordo com as provisões do artigo 4.4.2. Em ambos os casos, o sorteio será feito publicamente e supervisionado pelo Juiz Chefe.

4.4.1 Em caso de sorteio não eletrônico:

4.4.1.1 Os Padrões Obrigatórios serão sorteados da seguinte forma: Um (1) Padrão de cada grupo (Snakes, Verticais e Mixers), conforme demonstrado no Adendo A, será sorteado para cada Speed Round.

4.4.1.2 Todos os Padrões Obrigatórios serão colocados individualmente em 3 (três) recipientes, um para cada grupo de Padrões. A retirada individual de cada recipiente, sem reposição, determinará os Padrões a serem executados.

4.4.2 No caso de sorteio eletrônico, somente o gerador de sorteios acessível através da página <https://www.dynamicflying.com> pode ser usado pelo Juiz Chefe ou pelo Juiz do Evento sob a supervisão do Juiz Chefe.

4.4.3 Em ambos os casos, e para cada grupo de Padrões (Snakes, Verticals e Mixers), uma vez sorteados todos os Padrões, podem ser sorteados novamente todos individualmente sem reposição, até que todas as rodadas tenham os Padrões necessários.

4.4.4 As equipes serão avisadas pelo menos duas (2) horas antes do início da competição.

4.5 Ordem dos Voos

Durante as rodadas de qualificação, todas as equipes voarão em cada rodada na ordem do número da equipe. Os números das equipes serão sorteados aleatoriamente.

Durante o Torneio, todas as Batalhas acontecerão em ordem numérica. (Os suportes de torneio identificam cada batalha com um ID numérico exclusivo.)

4.5.1 O Código Esportivo da FAI, Seção 5, Capítulo 5.2.5. a exigência de tempo mínimo entre os voos não se aplicará ao segundo voo de cada Equipe na última rodada do Torneio e a quaisquer Batalhas de desempate.

4.5.2 A ordem dos vôos será mantida durante toda a competição, exceto por quaisquer mudanças logísticas consideradas necessárias pelo Juiz Chefe e pelo Diretor da Competição.

4.6 Entrada na Câmara de Voo e Configurações de Velocidade

4.6.1 Apenas uma (1) porta que conduz à câmara de voo será utilizada para entradas e saídas.

4.6.2 O ajuste de Velocidade será indicado, por qualquer meio, no túnel e deverá ser claramente visível aos Artistas antes de entrar a câmara de voo.

4.6.3 O túnel será ajustado para a velocidade correta decidida por escrito pela Equipe durante os Voos Oficiais de Ajuste de Velocidade (ver parágrafo 4.3.4) ou após qualquer alteração (ver parágrafo 4.6.4). Qualquer alteração será considerada como cancelamento das configurações previamente decididas.

4.6.4 A Equipe deve usar o formulário estabelecido no Anexo E para quaisquer alterações nas Configurações de Velocidade durante a Competição. Tal Formulário deve ser entregue ao Juiz do Evento pelo menos 20 min antes de entrar na antecâmara. Nenhuma alteração será aceita além desse prazo.

4.6.5 Quando o túnel estiver na velocidade correta, um sinal será dado à Equipe. Antes de entrar na câmara de vôo (ver parágrafo 6.1), a equipe deve indicar por qualquer meio ao organizador se a velocidade exibida não é consistente com suas últimas configurações de velocidade.

4.6.6 O Ajuste de Velocidade deve permanecer o mesmo durante todo o Horário de Trabalho conforme definido no parágrafo. 2.12.

4.7 Abortando de Voo

Se, durante qualquer voo de competição, um (1) ou mais dos Artistas deixa intencionalmente a câmara de voo (por exemplo, um pé de qualquer competidor fazendo contato com o piso da antecâmara) por qualquer motivo (que não seja uma ordem direta do Juiz do Evento ou Juiz Chefe), parando deliberadamente o voo antecipadamente, nenhuma reentrada ou re-voo será permitida (veja também 6.3.5).

4.8 Re-voos

4.8.1 Um novo voo pode ser concedido se o Juiz do Evento ou o Juiz Chefe concluir que o desempenho de uma Equipe foi prejudicado por qualquer fator(es) externo(s). A decisão do Juiz do Evento ou do Juiz Chefe não é motivo para protesto.

4.8.2 O contato entre (a) executante(s) e/ou as paredes do túnel/piso do cabo não deve ser motivo para um novo voo.

4.8.3 Problemas com o equipamento do competidor não devem ser motivo para um novo voo.

4.8.4 Um novo voo será concedido se um observador de túnel tiver que abortar o voo de uma Equipe por qualquer motivo de segurança, desde que não haja ato intencional por parte da Equipe para criar um problema de segurança.

4.8.5 Por razões de segurança, se um Artista demonstrar habilidades de vôo inadequadas e/ou vôo inseguro persistente exigindo intervenção repetida de um observador de túnel, o Código Esportivo FAI, Seção 5, Capítulo 4.8 SEGURANÇA será aplicado.

4.8.6 De acordo com o FAI Sporting Code, Seção 5, Capítulo 5.2.11 (1), um novo voo será feito o mais rápido possível após o incidente que deu origem ao novo voo. Em todos os casos, um novo voo deve ser feito com um atraso mínimo de dois (2) minutos a partir do momento em que o último executante do voo abortado sai completamente da porta.

4.9 Queda Livre

Os competidores não estão autorizados a saltar de qualquer aeronave ou usar qualquer simulador de queda livre ou túnel de vento, para voos que não sejam de competição, após a publicação do sorteio.

5. REGRAS ESPECÍFICAS DO EVENTO

5.1 Equipes

5.1.1 As Equipes Dinâmicas podem se consistir de um ou ambos os sexos.

5.1.2 Uma Equipe só pode representar um (1) Estado.

5.2 Rotinas

D2W e D4W são compostos por Rotinas de Velocidade e Rotinas Livres.

5.2.1 No D4W, e exceto nos Campeonatos Mundiais D4W, as rotinas devem ser compostas apenas por Rotinas de Velocidade.

5.2.2 As equipes devem entregar um vídeo de sua(s) Rotina(s) Livre(s) ao Juiz Principal com **pelo menos três (3) dias de antecedência (72 horas)** antes do início da competição. O vídeo deve ser enviado no email designado ou conforme descrito no Boletim 2. Os competidores são responsáveis pela qualidade do vídeo entregue. A qualidade deve ser pelo menos a descrita no parágrafo. 4.2.8. para uma pontuação satisfatória de Dificuldade Técnica pelos Juízes.

5.2.3 A não disponibilização do vídeo da(s) Rotina(s) Livre(s) no prazo estabelecido no par. 5.2.2 levará a não receber crédito por Dificuldade Técnica para todas as rotinas Livres.

5.2.4 As equipes devem declarar ao Juiz Chefe onde a rotina Livre começa e onde termina: o piso da Antecâmara, o piso dos cabos, ou de qualquer outro local pré-determinado na câmara de voo.

5.2.5 As equipes podem, opcionalmente, incluir uma descrição por escrito e/ou apresentar e explicar sua(s) rotina(s) livre(s) aos juízes antes do início da competição. O desvio da descrição escrita da Rotina Livre, conforme estabelecido no formulário do Adendo D, não influenciará a pontuação.

5.2.6 Um formulário padrão (consulte o Adendo D) é fornecido para essa finalidade.

5.3 Número de rodadas

As Rodadas de Qualificação terão três (3) rodadas.

O número de rodadas no Torneio é determinado pelo número de Equipes inscritas.

5.4 Ordem das Rotinas

5.4.1 Durante as Rodadas de Qualificação, a Ordem das Rotinas deve ser:

- Rodada 1: Rotina de Velocidade
- Rodada 2: Rotina de Velocidade
- Rodada 3: Rotina Livre

5.4.2 Durante o Torneio, a Ordem das Rotinas deve ser determinada de acordo com as indicações dadas na Tabela do Torneio (ver parágrafo 5.7.1 para o link). Seja qual for o número de equipes e em todos os casos, os tie-breaks serão apenas rotinas de velocidade.

5.5 Batalhas

5.5.1 A cada Batalha do Torneio, as Equipes voarão na ordem inversa de sua classificação nas Rodadas de Qualificação.

5.5.2 Caso uma Equipe não chegue à Antecâmara a tempo para sua Batalha (ou seja desclassificada ou desclassificada), a outra Equipe na Batalha vencerá e poderá optar por voar ou não em sua rotina para aquela Batalha.

5.5.3 Se ambas as Equipes (nenhuma delas for desclassificada ou desclassificada) para uma Batalha específica não chegarem à Antecâmara a tempo para sua Batalha, a vencedora será a Equipe com melhor classificação nas Rodadas de Qualificação.

5.6 Rodadas de Qualificação

5.6.1 Todas as equipes voarão na rodada 1, depois na rodada 2 e depois na rodada 3.

5.6.2 As colocações das equipes nas rodadas de qualificação serão determinadas da seguinte forma:

- Rotina de Velocidade: O tempo final, após a aplicação de todas as penalidades, será utilizado para este cálculo. A equipe mais rápida da rodada receberá 100 pontos. Todas as outras equipes receberão pontos com base em seu tempo em comparação com a equipe mais rápida. O tempo final mais rápido será dividido pelo tempo final da equipe e multiplicado por 100 para determinar seus pontos.

- Rotina Livre: A Equipe com a maior Pontuação Bruta Oficial (ver parágrafo 6.2.2.3) receberá 100 pontos. Todas as outras equipes receberão uma fração proporcional de 100 pontos com base em sua pontuação oficial bruta como uma fração daquela obtida pela equipe mais alta. A pontuação oficial bruta de cada equipe será dividida pela pontuação oficial bruta da equipe mais alta e multiplicada por 100 para determinar seus pontos.

- As pontuações totais para as rodadas de qualificação são calculadas somando (i) os pontos acumulados nas rodadas obrigatórias e (ii) os pontos da rodada livre (se houver) multiplicados por dois (2). Esse total é arredondado para a primeira casa decimal. Para o arredondamento, os valores intermediários devem ser convertidos de várias casas decimais para 1 (um), arredondando para a dezena mais próxima, exceto quando a segunda casa decimal estiver exatamente na metade entre os dois valores, onde deve ser arredondada para o maior dos dois. O máximo de pontos possíveis é 400.

- As equipes serão classificadas em ordem decrescente de acordo com o número de pontos acumulados, sendo a primeira colocada a equipe com maior número de pontos.

- Se duas (2) ou mais equipes tiverem pontos iguais, suas colocações serão determinadas somando seus dois (2) tempos de rotina de velocidade. A(s) Equipe(s) com os tempos acumulados mais rápidos ganharão a(s) colocação(ões) mais alta(s). Seja qual for o número de equipes e em todos os casos, os tie-breaks serão apenas rotinas de velocidade.

5.6.3 Se uma ou mais Equipes forem retiradas ou desqualificadas durante as Rodadas de Qualificação, a Chave do Torneio para o número de Equipes restantes será usada.

5.7 O Torneio

5.7.1 Com base em suas colocações nas Rodadas de Qualificação, as Equipes são colocadas nas Batalhas apropriadas na Chave do Torneio, conforme mostrado para o número de Equipes na Categoria seguindo o link: <http://brackets.dynamicflying.com>.

5.7.1.1 O número máximo permitido de Equipes é de trinta e duas (32) Equipes.

5.7.1.2 A Chave do Torneio será aprovada pelo Juiz do Evento e publicada antes do início do Torneio. Tal aprovação não é motivo para protesto.

5.7.2 Se, após o início do Torneio, qualquer Equipe(s) for(em) retirada(s) ou desqualificada(s), seguirá o caminho da derrota em todas as Batalhas restantes no Torneio.

5.7.3 A última rodada do Torneio (final) determina as colocações finais das Equipes e consistirá em 1 (uma) Rotina Livre e 1 (uma) Rotina Velocidade.

5.7.3.1 No D4W, quando as rotinas forem compostas apenas por Rotinas de Velocidade (ver 5.2.1), as finais serão compostas por apenas um voo.

5.7.4 Após o término do Torneio, para determinação das colocações finais, qualquer Equipe(s) retirada(s) e/ou desqualificada(s) será(ão) movida(s) para as colocações mais baixas e então removida(s).

6. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

6.1 Geral

Uma vez que qualquer Performer tenha entrado na câmara de vôo, o vôo deve ser avaliado e pontuado.

6.2 Pontuação Rotinas Livres

6.2.1 Critérios para pontuação dos voos Livres:

Dificuldade Técnica:

- Novos movimentos/padrões originais são executados.
- Movimentos/padrões executados requerem precisão, por exemplo, cabeça tocando cabeça com nenhum outro grip.
- Tecnicidade/complexidade dos Movimentos/Padrões executados, por exemplo, mistura complexa e/ou movimentos embutidos.
- Carga de vento (configuração de velocidade do túnel usada).
- Dificuldade de movimentos e padrões.
- Consulte o Adendo C.

Execução:

- Aproveitamento integral do tempo de trabalho.
- Os movimentos/padrões são executados sem colisões ou perda de equilíbrio.
- Aproveitamento do espaço do túnel.
- Precisão de voo (quão perto estão os passes, sincronização entre os flyers).
- Exibição de saldo.
- Uniformidade da posição do corpo: posicionamento eficiente e limpo para a potência apropriada do vento.

Apresentação:

- Movimentos/padrões originais e coreografia.
- Variedade (de movimentos/padrões, transições e orientações).

- Ritmo.
- Uso de efeitos visuais.
- Coreografia, Efeito de criar histórias.
- Criatividade.

6.2.1.1 Uso Adequado do Tempo de Trabalho

O tempo total de trabalho de cada Equipe deve ser comparado ao Tempo de Trabalho da rotina Livre, conforme definido no parágrafo. 2.12.3 e controladas como no parágrafo. 6.5.3.3.

Se a execução de sua rotina livre por qualquer equipe terminar mais de dois (2,00) segundos antes do final do tempo de trabalho da rotina livre, portanto, cada segundo superior a dois (2,00) segundos deve acarretar uma penalidade de 0, 1.

Se a execução de sua rotina livre por qualquer equipe terminar mais de dois (2,00) segundos após o término do tempo de trabalho da rotina livre, portanto, cada segundo superior a dois (2,00) segundos deve acarretar uma penalidade de 0, 1.

O valor total das penalidades é deduzido da pontuação dada pelos juízes, conforme explicado no parágrafo. 6.2.2.3.

6.2.2 A Rodada Livre (Terceira Rodada) das Rodadas Qualificatórias será avaliada da seguinte forma:

6.2.2.1 Após assistirem a todas as rotinas livres, os juízes deverão, por conferência, levar em consideração os critérios acima, e pontuar cada Desempenho entre 0,0 a 10,0, arredondado para a primeira casa decimal.

6.2.2.2 Ao pontuar cada Performance, os juízes devem usar as seguintes ponderações: 40% para Dificuldade Técnica, 30% para Execução e 30% para Apresentação.

6.2.2.3 A cada Equipe será então atribuída pelos Juízes uma pontuação (entre 0,0 a 10,0 e arredondado para a primeira casa decimal) igual à média das pontuações atribuídas pelos Juízes à Equipe. O valor total das penalidades (ver parágrafo 6.2.1.1) é então deduzido para atingir a Pontuação Oficial dada à Equipe.

6.2.3 Durante o Torneio, ao final de cada Batalha de Rotina Livre de duas (2) Equipes, os Juízes, levando em conta os critérios acima, determinam a Equipe vencedora da Batalha.

6.2.3.1 Sob a supervisão do Juiz do Evento, durante uma Batalha de Rotina Livre de mais de duas Equipes, os Juízes, levando em consideração os critérios acima, determinam a classificação da Batalha da seguinte forma:

- Os Juízes classificarão individualmente as Equipes atribuindo pontos às equipes concorrentes: a melhor equipe recebe um número de pontos correspondente ao número de equipes, depois a cada escalão do ranking retira-se um ponto até à equipe com pior classificação, que então, recebe apenas um ponto.
- As equipes são classificadas de acordo com o total de pontos: a equipe com o maior número de pontos vence a batalha. A classificação é então estabelecida em ordem decrescente do número de pontos.

- Somente para as equipes empatadas, os juízes determinarão a classificação por conferência.

6.3 Rotinas de Velocidade de Pontuação

A pontuação é baseada no tempo, medido em milésimos de segundo, que a Equipe leva para realizar os três (3) Padrões Obrigatórios, repetidos três (3) vezes, bem como a Entrada Obrigatória, as Transições Obrigatórias e a Sequência de Saída Obrigatória; mais tempos de penalidade por infrações e padrões obrigatórios omitidos.

6.3.1 Infrações: Cada Entrada Compulsória, Padrão Obrigatório, Transição Obrigatória ou Sequência de Saída Obrigatória incorreta, incompleta ou não julgável acarretará a adição de uma penalidade de 5 (cinco) segundos ao tempo total da Esquema de Velocidade. Consulte o Adendo A para requisitos de desempenho e pontuação.

6.3.2 Os Performers passam a ser designados como P#1, P#2, P#3 e P#4 (P#1 e P#2 para D2W) de acordo com a ordem em que entram na câmara de voo no início do Rotina de Velocidade.

6.3.3 Uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada à Entrada Obrigatória, a cada Padrão Obrigatório, a cada Transição Obrigatória e à Sequência de Saída Obrigatória se:

- Qualquer parte do corpo do primeiro executante cruza a porta de entrada na câmara de vôo antes que o sinal visual seja dado para iniciar o tempo de trabalho.
- Qualquer Intérprete não mantém seu slot designado. Se o mesmo erro de posicionamento for levado para os seguintes Padrões até o final da Esquema de Velocidade, isso será considerado como uma infração apenas, desde que a intenção de seguir os requisitos de desempenho nos seguintes Padrões e seqüência de saída obrigatória seja claramente apresentada e não ocorrer outra infração. (Após o erro de posicionamento, a nova ordem dos Performers deve ser mantida.)
- A Equipe não fica à vista e apresenta claramente os requisitos de performance aos Juízes. por exemplo, se algum Artista voar tão alto na Câmara de Voo que os Juízes não possam determinar se o Padrão foi executado corretamente (por exemplo, cruzou corretamente uma Linha Lateral, girou para longe da Linha Lateral Inicial, etc.).
- O executor líder cruza completamente o próximo lado linha antes que o executante seguinte alcance (mão, pé,...) a linha lateral anterior, ou seja, durante o voo um meio túnel delimitado pelas linhas laterais separa estritamente os dois competidores (somente D2W).
- Com relação aos caminhos descritos no Adendo A, um ou ambos os Artistas executam um Padrão e/ou uma Transição na direção errada (por exemplo, Carving para a esquerda em vez da direita). Se o(s) Intérprete(s) repetir(em) a execução do padrão e/ou Transição infrator(es) e respeitar(em) o(s) percurso(s), a penalidade ainda será aplicada.

6.3.4 A Entrada Obrigatória, certas Transições listadas (conforme estabelecido no Adendo A), **cada** Padrão e a Sequência de Saída Obrigatória podem receber no máximo uma (1) penalidade de cinco (5) segundos; o número máximo é quatorze (14).

6.3.5 Um Padrão Obrigatório omitido acarretará uma penalidade de vinte (20) segundos para o tempo total para a rotina de velocidade. Uma omissão é uma das seguintes:

- Um padrão obrigatório faltando na sequência desenhada.
- Nenhuma intenção clara de terminar o Padrão Obrigatório (por exemplo, após uma infração) é vista e há uma vantagem de tempo resultante para a equipe.
- Não se vê intenção clara de executar o Padrão Obrigatório correto e outro Padrão é apresentado e há uma vantagem de tempo para a Equipe resultante da substituição.
- **Qualquer padrão obrigatório não executado após um voo abortado.**

6.3.6 Se uma Equipe cair e ficar desorganizada durante um Padrão Obrigatório, a Equipe pode continuar para o próximo Padrão Obrigatório acumulando apenas uma penalidade de cinco (5) segundos desde que os Juízes vejam a Equipe perdendo tempo no processo de se organizar e não há vantagem de tempo para a Equipe.

6.3.7 Um ou mais Juízes poderão avaliar as infrações e omissões.

6.3.8 Durante o Torneio, a Equipe com o menor tempo, após todas as penalidades de tempo serem aplicadas, vence a Batalha.

6.3.9 Desafio: Uma Equipe pode contestar uma infração ou omissão cometida pelos Juízes. Nenhuma Equipe pode contestar qualquer infração ou omissão cometida pelos Juízes a outra Equipe.

6.3.9.1 Após os juízes anunciarem oficialmente seu tempo e busts (especificando o(s) padrão(ões) e linha(s)), a equipe pode solicitar uma revisão oficial. Esta solicitação aciona o procedimento de contestação e não pode ser cancelada. Nesse caso, um sinal visual pode ser dado (por exemplo: linhas amarelas).

6.3.9.1.2 Este pedido oficial deverá ser feito antes do próximo vôo da outra equipe, se houver, e antes da saída da Antecâmara.

6.3.9.1.3 A revisão pela Equipe só poderá ser feita uma vez e em velocidade reduzida (50% da velocidade normal). O Juiz do Evento pode autorizar revisões múltiplas dentro do limite de (3) três.

6.3.9.2 Logo após essa revisão oficial, a equipe decide confirmar o desafio ou desistir. Caso a equipe persista no procedimento de contestação, os juízes assistirão ao vídeo do voo, conforme parágrafos 6.5.2 e 6.5.3, e determinarão se ocorreu ou não a infração ou omissão.

6.3.9.3 Se os Juízes determinarem que ocorreu a infração ou omissão, ou se a Equipe, após assistir ao vídeo, desistir do procedimento, a Equipe não poderá contestar novamente outra infração ou omissão cometida pelos Juízes.

6.4 Pontuações e Resultados

6.4.1 O tempo final de cada Rotina de Velocidade será publicado, incluindo o tempo bruto de conclusão da rotina de velocidade, penalidades de tempo, tipos de infração e quaisquer omissões.

6.4.2 Para a rodada livre nas Rodadas de Qualificação (parágrafo 5.6), a pontuação final de cada Rotina Livre será publicada.

6.4.3 Para cada Rotina Livre durante o Torneio (parágrafo 5.7), a decisão de cada Juiz será publicada, mas apenas indicando em qual equipe cada Juiz votou e, quando aplicável, a classificação dada.

6.4.4 As colocações finais da Equipe serão determinadas por uma série de Batalhas no Torneio (parágrafo 5.7).

6.4.5 Para todas as Equipes, as Batalhas individuais com seus vencedores serão publicadas no diagrama Chave do Torneio.

6.5 Regras de julgamento

6.5.1 Visualizando os Voos:

6.5.1.1 Os Juízes assistirão ao vivo o voo de cada Equipe.

6.5.1.2 Nenhum Artista abordará ou falará com os Juízes durante o voo de qualquer Equipe. O não cumprimento pode resultar na aplicação do Código Esportivo da FAI, Seção 5, Capítulo 5.4 PENALIDADES.

6.5.2 Julgamento de Rotina de Velocidade:

6.5.2.1 Um painel de no mínimo cinco (5) Juízes, três (3) Juízes para D2W, deve avaliar a rotina de Velocidade de cada Equipe.

6.5.2.2 Cada Juiz assistirá ao voo de cada Equipe de um local físico designado ou visualizando o monitor de vídeo de uma câmera instalada no mesmo local físico designado.

6.5.2.2.1 Os Juízes podem usar monitores de vídeo e essas câmeras devem gravar vídeo (parágrafo 4.2.8). As câmeras dos monitores de vídeo devem ser posicionadas de acordo com os locais físicos designados pelos juízes abaixo.

6.5.2.3 Locais Físicos Atribuídos aos Juízes:

6.5.2.3.1 Dois Juízes, posicionados na Linha Lateral, avaliarão os cruzamentos completos das Linhas Laterais e avaliará se nenhuma parte do corpo de qualquer Artista é visível no orifício do Anel (somente Padrões Verticais). Os Juízes devem estar posicionados com o olho nivelado com o Anel e a borda externa (mas sem visão além da borda externa) do Anel distante visível através do orifício de cinco (5) cm do Anel.

No D2W, o(s) Juiz(ões) Lateral(is) também avaliarão a Sincronização.

O(s) Juiz(is) da Linha Lateral deve(m) ser posicionado(s) de forma que a Linha Lateral na parede oposta seja ocultada pela Linha Lateral na parede próxima.

6.5.2.3.2 Pelo menos um Juiz, posicionado na Linha Central com o olho do Juiz nivelado com o Plano do Anel, avaliará a exatidão da Equipe em seguir a descrição de desempenho de cada Padrão Obrigatório (por exemplo, Artistas voando na ordem correta, piruetas na direção correta, etc.) O(s) juiz(es) também avaliarão os cruzamentos completos da linha central.

6.5.2.4 Processo de revisão de vídeo dos juízes para rotinas de velocidade:

6.5.2.4.1 A pedido de qualquer membro do corpo de jurados, feito dentro de quinze (15) segundos após o final do voo, o Juiz Chefe ou o Juiz do Evento permitirá uma revisão em vídeo, de uma determinada visão de câmera, de parte do voo em questão.

Um vídeo de uma determinada visualização de câmera pode estar sujeito a várias solicitações diferentes, desde que a mesma parte do voo não seja revisada.

6.5.2.4.2 Para cada solicitação, é permitido no máximo 3 (três) visualizações por câmera. Os juízes assistirão às provas de vídeo (1) uma vez em velocidade normal. Duas (2) visualizações podem ser feitas em velocidade normal ou velocidade reduzida (50% da velocidade normal). **Não é permitido assistir o vídeo ao contrário ou congelar uma imagem.**

Quando solicitado por um juiz, exceções às regras estabelecidas neste parágrafo poderão ser feitas mediante autorização especial dada pelo Juiz do Evento.

6.5.2.4.3 Três (3) ou mais juízes, supervisionados pelo Juiz Chefe ou pelo Juiz do Evento, farão uma avaliação por decisão da maioria da(s) parte(s) do voo em questão.

6.5.3 Julgamento de Rotina Livre:

6.5.3.1 Um painel de no mínimo três (3) Juízes deve avaliar a Rotina Livre de cada Equipe. Cada Juiz avaliará todos os critérios (parágrafo 6.2).

6.5.3.2 Os Juízes de Rotina Livre serão posicionados em arco distribuído por toda a galeria de visualização, não incluindo a Antecâmara e cabine de controle.

6.5.3.3 O cronômetro será operado pelos Juízes ou por pessoa(s) designada(s) pelo Juiz Chefe ou por tecnologia de feixe de sensor, e será acionado no início do tempo de trabalho (parágrafo 2.12.3).

6.5.3.4 Ao término do tempo de trabalho, será dado um sinal. **Sem discussão** com outros Juízes, cada Juiz registrará **sua** avaliação da performance executada dentro do tempo de trabalho e a encaminhará ao Juiz do Evento.

6.5.3.5 Para as Rotinas Livres nas Rodadas de Qualificação, os Juízes podem revisar o vídeo de qualquer uma ou de todas as Equipes.

6.5.3.6 Durante o Torneio, considerando os quatro (4) critérios (parágrafo 6.2), cada Juiz selecionará a melhor Equipe da Batalha.

6.5.4 Os Juízes podem usar um sistema eletrônico de pontuação para registrar suas avaliações.

7 REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

7.1 Composição das Delegações

Cada Delegação pode ser composta por:

- Um (1) Chefe de Delegação.
- Um (1) Gerente de Equipe.
- O número de Equipes para uma Campeonato Brasileiro de Paraquedismo Indoor será decidido pelo Organizador e Cbpq.

7.2 Calendário da competição

A competição será organizada de acordo com até dois (2) dias oficiais de treinamento e um prazo de até três (3) dias de competição.

8. ADENDOS

Adendo A1: Padrões Obrigatórios de Rotina de Velocidade – Snakes

Adendo A2: Padrões Obrigatórios de Rotina de Velocidade – Verticais

Adendo A3: Padrões Obrigatórios de Rotina de Velocidade – Mixers

Adendo B: Orientações, Rotações e Percursos Básicos

Adendo C: Dificuldade

Adendo D: Formulário de Descrição de Rotina Livre

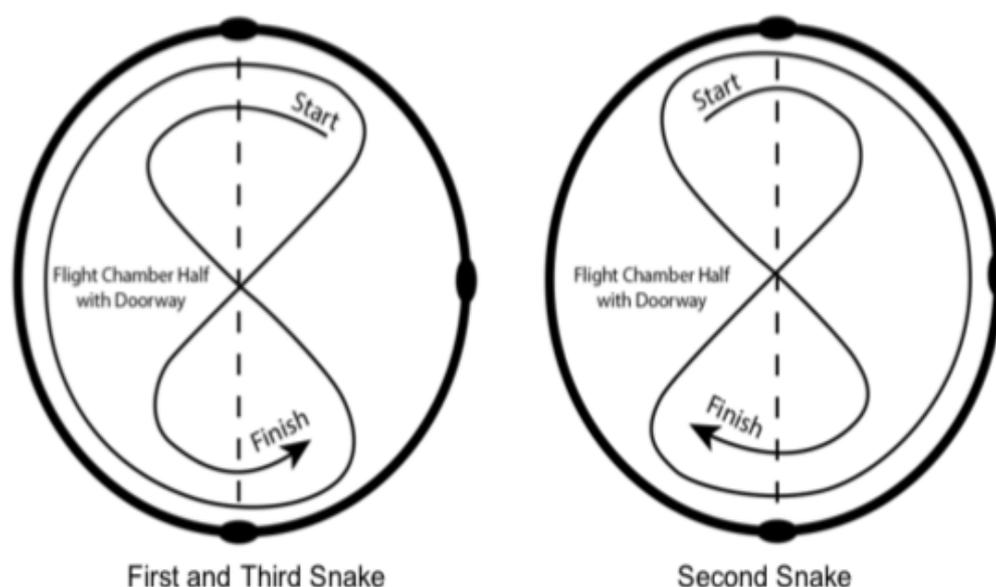
Adendo E: Configurações de Velocidade

ADENDO - A1

PADRÕES OBRIGATÓRIOS DE ROTINA DE VELOCIDADE - REQUISITOS DE DESEMPENHO DE SNAKES E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

Requisitos de desempenho para Snakes

- Para efeitos de execução, devem ser respeitadas as definições dadas no Anexo B para qualquer orientação, rotação e percurso.
- Aplicam-se as Linhas Laterais e Linhas Centrais.
- Todo o corpo de cada Artista deve cruzar completamente cada Linha Lateral e Linha Central.
- Cada Artista deve estar na orientação do SNAKE antes de cruzar a Linha Lateral Inicial após a entrada Obrigatória.
- Para a Entrada Obrigatória e antes de chegar à Linha Lateral de Partida:
 - Em D2W, P#1 deve estar mais próximo da linha lateral inicial do que P#2 antes de iniciar o primeiro Snake.
 - Em D4W:
 - P#1 deve estar mais próximo da linha lateral inicial do que P#2, P#3 e P#4 antes de iniciar o primeiro Snake.
 - P#2 deve estar mais perto da linha lateral inicial do que P#3 e P#4 antes de iniciar o primeiro Snake.
 - P#3 deve estar mais perto da linha lateral inicial do que P#4 antes de iniciar o primeiro Snake.
- O(s) Executor(es) a seguir seguem o líder ao longo do caminho ilustrado, com relação à vista superior. (A imagem espelhada não é permitida.)



- Durante qualquer Snake, cada Performer cruza uma Linha Lateral seis (6) vezes e cruza a Linha Central três (3) vezes.

Infrações Aplicáveis à Entrada Obrigatória

- Se a entrada obrigatória não for realizada corretamente, uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada.

Infrações Aplicáveis às Snakes

- Se um Performer voar qualquer Snake de maneira diferente da descrita, (por exemplo, falha em mudar para outface durante uma Switching Snake, etc.), uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica.
- Exceto pela Entrada Obrigatória, se o corpo de um Artista não estiver na orientação correta (por exemplo, na horizontal) antes de cruzar a Linha Lateral de Partida, uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada.
- Se uma Linha Lateral ou Central não for completamente cruzada (por exemplo, uma mão não passa a linha, mesmo que o resto do corpo o faça), aplica-se uma penalidade de cinco (5) segundos.
- Se os Performers mudarem a ordem de seguir um ao outro, ou um Performer diferente se tornar o líder durante qualquer Snake, uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica (parágrafo 6.3.3).

Veja também o parágrafo 6.3.1 ao parágrafo 6.3.6 para busts e Skips.

D4W & D2W ENTRADA E SNAKES

Entrada Obrigatória (D4W & D2W)

P#1, seguido de P#2 até P#4, deve cruzar completamente o plano vertical definido pelas Linhas Laterais. Os Artistas podem cruzar este plano vertical em qualquer orientação. Mantendo a ordem sequencial, os Performers devem fluir no sentido anti-horário (em relação à vista superior) para a primeira Serpente.

S-1 HD Inface Snake (D4W e D2W)

Os performers cruzam a Linha Lateral Inicial em uma orientação de cabeça para baixo e permanecem na escultura de cabeça para baixo durante todo o Padrão. Os artistas começam carving em direção à esquerda dos artistas na primeira e na terceira snake (à direita na segunda Snake). Ao passar pelo centro pela primeira vez, cada Performer passa a carving para a direita na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda snake). Ao passar pelo centro pela segunda vez, cada Performer passa a carving para a esquerda na primeira e na terceira Snake (à direita na segunda Snake).

S-2 Switching Snake de HD (D4W e D2W)

Os performers cruzam a linha lateral inicial em uma orientação de HD e permanecem de cabeça para baixo durante todo o padrão. Os performers começam com o inface carving em direção à esquerda dos performers na primeira e na terceira Snake (à direita na segunda Snake). Ao passar pelo centro pela primeira vez, cada Performer muda para a face externa carving para a esquerda na primeira e na terceira Snake (à direita na

segunda Snake). Ao passar pelo centro pela segunda vez, cada Performer volta a inface carving à sua esquerda na primeira e na terceira Snake (à direita na segunda Snake).

S-3 Head-up Inface Snake (D4W e D2W)

Os performers cruzam a Linha Lateral Inicial em uma orientação de rosto para cima e permanecem na carving de rosto para cima durante todo o Padrão. Os artistas começam carving em direção à direita dos artistas na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake). Ao passar pelo centro pela primeira vez, cada Performer passa a carving para a esquerda na primeira e na terceira Snake (à direita na segunda Snake). Ao passar pelo centro pela segunda vez, cada Performer passa a carving para a direita na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake).

S-4 Head-up Switching Snake (D4W e D2W)

Os performers cruzam a Linha Lateral Inicial em uma orientação de cabeça para cima e permanecem com a cabeça para cima durante todo o Padrão. Os artistas começam com o inface carving em direção à direita dos artistas na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake). Ao passar pelo centro pela primeira vez, cada Performer muda para a face externa carving para sua direita na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake). Ao passar pelo centro pela segunda vez, cada Performer volta a inface carving à sua direita na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake).

S-5 Head-down Mixed Snake (D4W & D2W)

Os artistas cruzam a linha lateral inicial em uma orientação de HD e começam com a cabeça para baixo carving em direção à esquerda dos artistas na primeira e terceira Snake (à direita na segunda Snake). Ao cruzar as linhas laterais pela primeira vez, cada Performer faz a transição da orientação de costas para a cabeça para cima, carving para a esquerda na primeira e na terceira Snake (à direita na segunda Snake). Ao cruzar as Sidelines pela segunda vez, cada Performer faz a transição da orientação de costas para a face de cabeça para baixo, carving para a esquerda na primeira e na terceira Snake (à direita na segunda Snake).

S-6 Head-up Mixed Snake (D4W & D2W)

Os performers cruzam a linha lateral inicial em uma orientação de HU e começam a carving de HU em direção à direita dos performers na primeira e terceira Snake (à esquerda na segunda Snake). Ao cruzar as Sidelines pela primeira vez, cada Performer faz a transição da orientação de costas para inface de HD, carving em direção à sua direita na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake). Ao cruzar as Sidelines pela segunda vez, cada Performer faz a transição da orientação de costas para a HU, carving em direção à sua direita na primeira e na terceira Snake (à esquerda na segunda Snake).

ADENDO - A2

PADRÕES OBRIGATÓRIOS DE ROTINA DE VELOCIDADE - REQUISITOS DE DESEMPENHO VERTICAIS E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

Requisitos de Desempenho para Verticais

- Para efeitos de execução, devem ser respeitadas as definições dadas no Anexo B para qualquer orientação, rotação e percurso.
- Aplicam-se as Linhas Laterais e o Anel.
- Durante cada Vertical (não incluindo a Transição Obrigatória), cada Artista cruzará uma Linha Lateral quatro (4) vezes, completando (2) duas órbitas verticais completas ao redor do Anel.
- Qualquer Vertical começa em uma orientação de HD com P#1 (e P#3 em D4W) tendo continuado a linha central após a transição compulsória de qualquer Snake de HD. Durante uma vertical, os artistas podem cruzar parcialmente a linha central, mas devem terminar completamente no lado correto da linha central. Qualquer Vertical termina em uma orientação de HD.
- Além da Transição Obrigatória para qualquer Vertical, os Artistas devem voar ao redor do Anel, completamente fora do Anel. Os Artistas devem cruzar completamente uma Linha Lateral em cada metade da Vertical.
- Todas as piruetas de 180° e 360° e todas as piruetas de HU e de HD devem girar para longe da linha lateral inicial.
- Todas as piruetas de 180° e 360°, HU e HD devem ser executadas com todas as partes do corpo completamente acima do Plano do Anel.

Infrações Aplicáveis à Transição de qualquer Snake

- Se a Transição Compulsória para a Vertical da Snake não for realizada corretamente, uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada.

Infrações Aplicáveis a Verticais

- No início da Vertical, ao sobrevoar o Anel, o executante deve estar, em algum momento, estritamente do seu lado da Linha Central antes de atingir o Plano do Anel; caso contrário, aplica-se uma penalidade de (5) cinco segundos. No final da Vertical, se cada Artista não estiver do seu lado da Linha Central, aplica-se uma penalidade de cinco (5) segundos.
- Se algum executante voar em qualquer padrão vertical diferente do descrito (por exemplo, executantes que não fazem piruetas na direção correta, etc.), aplica-se uma penalidade de cinco (5) segundos.
- Se uma Linha Lateral não for completamente cruzada, aplica-se uma penalidade de cinco (5) segundos.

- Além da Transição Obrigatória para qualquer Vertical, nenhuma parte do corpo de qualquer Artista pode ser visível através do Anel. Se qualquer parte do corpo de um Artista for visível através do Anel, aplica-se uma penalidade de cinco (5) segundos.

Requisitos de Desempenho e Infrações Aplicáveis a V-2 Butterfly e V-6 Crossing Classic

- A linha central se aplica.
- Ao executar V-2 Butterfly e V-6 Crossing Classic, cada performer deve cruzar a linha central duas vezes e manter sua ordem sequencial: em D2W, P#1 deve cruzar na frente de P#2 e em D4W, P#1 deve cruzar na frente de P#2, P#2 na frente de P#3 e P#3 na frente de P#4. Qualquer infração levará a uma penalidade de 05 segundos.

Veja também o parágrafo 6.3.1 ao parágrafo 6.3.6 para busts e skips.

D4W TRANSIÇÃO E VERTICAIS

Transição obrigatória de qualquer Snake de HD para qualquer vertical

Enquanto permanece de cabeça para baixo durante a Transição Obrigatória, P#1, seguido de P#2 até P#4, deve cruzar a Linha Central e depois a Linha Lateral de Partida antes de iniciar qualquer Vertical.

Transição obrigatória de qualquer Snake de HU para qualquer vertical

Permanecendo com a cabeça erguida durante a Transição Obrigatória, P#1 e P#3 devem cruzar a Linha Central. Ao cruzar as linhas laterais, cada performer faz a transição para HD em um Half Reverse Eagle antes de iniciar qualquer vertical.

V-1 Back Layout (D4W)

Enquanto de HD, os Artistas se separam em dois (2) pares. P#1 e P#2 serão o par principal e P#3 e P#4 serão o par seguinte. Cada par, um após o outro, voa para a frente sobre o Anel e, em seguida, executa uma half outface eagle passando sob a linha do Anel para voltar ao HU. Em seguida, cada par, um após o outro, voa para trás sobre o Anel e executa Half Reverse Eagle sob o Anel de HD.

V-2 Butterfly with Bottom Loops (D4W)

Enquanto de HD, os performers se separam em dois (2) pares: P#1 e P#2 serão o par principal e P#3 e P#4 serão o par seguinte. Cada par, um após o outro, voa para frente, com os dois (2) Performers do par se cruzando, sobre o Anel. Em seguida, cada par, um após o outro, executa um bottom loop passando por baixo do anel até a HD. Esta sequência é executada duas vezes.

V-3 Clássico (D4W)

Enquanto de HD, os Artistas se separam em dois (2) pares. P#1 e P#2 serão o par principal e P#3 e P#4 serão o par seguinte. De HD e voando sobre o Anel, cada performer da dupla executa uma pirueta de 180°. Cada par, em seguida, executa uma Half inface Eagle sob o anel para head-up. Com a cabeça erguida e voando sobre o Anel,

cada performer da dupla executa uma pirueta de 180°. A dupla realiza uma half inface Reverse Eagle sob o anel para de HD.

V-4 Head Down 360° (D4W)

De HD, os Artistas se separam em dois (2) pares. P#1 e P#2 serão o par principal e P#3 e P#4 serão o par seguinte. Cada par, um após o outro, voa para a frente sobre o Anel e então executa um Bottom loop passando por baixo do Anel até a HD. À medida que as duplas voam sobre o Anel, elas executam uma pirueta de 360° e executam um bottom loop passando por baixo do Anel de cabeça para baixo. A pirueta de 360° deve girar para longe da linha lateral inicial.

V-5 Head-up 360° (D4W)

Enquanto de cabeça para baixo, os Artistas se separam em dois (2) pares. P#1 e P#2 serão o par principal e P#3 e P#4 serão o par seguinte. Cada par, um após o outro, voa para a frente sobre o Anel e, em seguida, executa uma half out-face Eagle passando sob o Anel para HU. Em seguida, cada par voa para trás sobre o Anel e executa uma pirueta de 360° e, em seguida, executa uma half inface Reverse Eagle sob o Anel de HD.

V-6 Crossing Clássico (D4W)

Enquanto de cabeça para baixo, os Artistas se separam em dois (2) pares. P#1 e P#2 serão o par principal e P#3 e P#4 serão o par seguinte. Cada par voa para frente e executa uma pirueta de 180° enquanto os dois (2) Artistas do par se cruzam sobre o Plano do Anel. Cada par, então, executa uma Half inface Eagle sob o anel para HU. Com a cabeça erguida e voando sobre o Plano do Anel, cada par executa uma pirueta de 180° enquanto os dois (2) Artistas do par se cruzam. Cada par realiza uma Half inface Reverse Eagle sob o anel para HD.

D2W TRANSIÇÃO E VERTICAIS

Transição obrigatória de qualquer Snake de HD para qualquer vertical

Enquanto permanece de cabeça para baixo durante a Transição Obrigatória, P#1, seguido por P#2, deve cruzar a Linha Central e depois a Linha Lateral de Partida antes de iniciar qualquer Vertical.

Transição obrigatória de qualquer Snake HU para qualquer vertical

Enquanto permanece em HU durante a Transição Obrigatória, P#1 deve cruzar a Linha Central. Ao cruzar uma linha lateral, cada performer faz a transição para a cabeça para baixo em uma Half inface Reverse Eagle antes de iniciar qualquer vertical.

V-1 Back Layout (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Performers voam neste Padrão como um par. A dupla voa para a frente sobre o Anel e então executa uma half out-face Eagle passando por baixo

do Anel para passar HU. Em seguida, a dupla voa para trás sobre o Anel e executa uma half inface Reverse Eagle sob o Anel para de cabeça para baixo.

V-2 Butterfly com Bottom Loops (D2W)

Enquanto de cabeça para baixo, os dois (2) Performers voam neste Padrão como um par. A dupla voa para a frente, com os dois (2) Artistas da dupla se cruzando, sobre o anel. A dupla então executa um Bottom loop passando por baixo do anel para HD. Esta sequência é executada duas vezes.

V-3 Clássico (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Performers voam neste Padrão como um par. De HD e voando sobre o anel, cada performer da dupla executa uma pirueta de 180°. A dupla então executa uma half inface Eagle sob o anel para head-up. Com a cabeça erguida e voando sobre o anel, cada performer da dupla executa uma pirueta de 180°. A dupla realiza uma half inface Reverse Eagle sob o anel para de HD.

V-4 Head Down 360° (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Performers voam neste Padrão como um par. A dupla voa para a frente sobre o anel e então executa um bottom loop passando por baixo do anel para HD. Ao sobrevoarem o anel, executam uma pirueta de 360° e um bottom loop passando por baixo do anel até HD.

V-5 Head-up 360° (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Performers voam neste Padrão como um par. A dupla voa para a frente sobre o anel e então executa uma half out-face Eagle passando por baixo do anel para HU. Em seguida, a dupla voa para trás sobre o anel e executa uma pirueta de 360° e, em seguida, executa uma half inface Reverse Eagle sob o anel para HD.

V-6 Crossing Clássico (D2W)

Enquanto HD, os dois (2) Performers voam neste Padrão como um par. A dupla voa para a frente e executa uma pirueta de 180° enquanto se cruzam sobre o Plano do Anel. A dupla então executa uma half inface Eagle sob o anel para head-up. Com a cabeça erguida e voando sobre o plano do anel, cada performer da dupla executa uma pirueta de 180° enquanto se cruzam. A dupla realiza uma half inface Reverse Eagle sob o anel para de HD.

ADENDO - A3

PADRÕES OBRIGATÓRIOS DE ROTINA DE VELOCIDADE - REQUISITOS DE DESEMPENHO DE MIXERS E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

Requisitos de desempenho para mixers

- Para efeitos de execução, devem ser respeitadas as definições dadas no Anexo B para qualquer orientação, rotação e percurso.
- As Sidelines se aplicam durante qualquer Mixer. Cada Artista deve cruzar completamente uma Linha Lateral durante cada parte de um Mixer.
- A linha central se aplica estritamente durante qualquer Shuffler ao passar pelo centro.
- A Transição Compulsória para qualquer Snake ou Sequencia de Saída é considerada parte do Mixer.
- Os mixers terminam em uma orientação de HD quando todos os artistas executam um Bottom loop para HD e, em seguida, inface carve cruzando uma linha lateral. Quando de HD (antes do inface carve), os artistas devem estar no lado correto da linha central.
- Os Mixer terminam com uma orientação de HU quando os Artistas executam uma half outface Eagle para a orientação de HU e, em seguida, voou para trás pelas linhas laterais novamente. Quando de HU (antes de voar para trás), os Artistas devem estar no lado correto da Linha Central.
- Durante um Mixer, os Artistas podem cruzar parcialmente a Linha Central, mas devem terminar completamente no lado correto.

Infrações Aplicáveis a Mixer

- Se algum Performer voar qualquer Mixer de maneira diferente da descrita, (por exemplo, falha em mudar para outface durante um Shuffler, etc.), uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica.
- Se algum Performer cruzar o centro na ordem incorreta durante qualquer Mixer (por exemplo, P#2 cruzar o centro antes de P#1), uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada.
- Se algum Artista não cruzar completamente uma Linha Lateral durante cada parte de um Mixer, (por exemplo, um Artista não executa seu círculo suficientemente amplo para que todo o seu corpo cruze completamente uma Linha Lateral em cada meio círculo), cinco (5) aplica-se a segunda penalidade.
- No início do Mixer, se cada Artista não estiver em seu lado da Linha Central, uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica à Vertical anterior.
- No final do Mixer, se cada Artista não estiver do seu lado da linha central quando de HD, logo após o seu half back loop, uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica.
- No final do Mixer, se cada Performer não estiver em seu lado da linha central quando estiver de HU antes de mover para trás durante a transição para um Snake de HU, uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada.

Requisitos de desempenho e infrações aplicáveis a mixers específicos

- Após o Haf back loop para head-up, no início de cada Mixer head-up (M-2 e M-6), uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica se algum Artista, ao prosseguir para o inface carving, não for em uma orientação de HU antes de chegar à Linha Lateral.
- Em D4W, durante qualquer Circles Mixer (M-1, M-2, M-3 e M-4), uma penalidade de cinco (5) segundos se aplica se qualquer par de artistas (P#1-P#3, e P #2-P#4) **não voa os círculos em uma órbita circular em um plano horizontal.**

Infrações Aplicáveis à Transição do Mixer para o Snake

- Se a transição do Mixer para o Snake não for realizada corretamente, uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada ao Mixer.

Infrações Aplicáveis à Sequência de Saída Obrigatória

- Se a sequência de saída obrigatória de qualquer mixer não for executada corretamente, uma penalidade de cinco (5) segundos será aplicada à sequência de saída obrigatória.

Veja também o parágrafo 6.3.1 ao parágrafo 6.3.6 para busts e skips.

MIXER D4W, TRANSIÇÃO E SAÍDA

M-1 HD Inface Circles (D4W)

Enquanto de HD, cada par de performers se separa em inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral, e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Enquanto de HD, P#1 e P#3, frente a frente, e P#2 e P#4, frente a frente, executam 360° adicionais de inface carving, cruzando uma Linha Lateral duas (2) vezes adicionais, uma vez para cada meio círculo. P#1 e P#2 então se tornam o par líder e voam para frente, cruzando as linhas laterais, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

M-2 Head-up Inface Circles (D4W)

Enquanto de cabeça para baixo, cada par de performers voa para frente, cruzando as linhas laterais, realizando half back loop para HU. Com a cabeça erguida, cada par de Performers se separa em inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Com a cabeça erguida, P#1 e P#3, de frente um para o outro, e P#2 e P#4, de frente um para o outro, executam um 360° adicional de inface carving, cruzando uma Linha Lateral duas (2) vezes adicionais, uma vez para cada meio círculo. P#1 e P#2 tornam-se o par líder e executam half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais, para HU, seguido por P#3 e P#4. P#1 e P#2 voam para frente, cruzando as Linhas Laterais, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

M-3 Mixer Circles(D4W)

De HD, cada par de Performers voa diretamente através das Sidelines, apresentando suas costas um para o outro em 180° de inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Sideline, e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Cada par, um após o outro, voa para a frente, cruzando as linhas laterais e, em seguida, executa uma half out-face Eagle, passando pelas linhas laterais novamente, para HU, em 180° de carving outface em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Então, P#1 e P#2 tornam-se o par líder e voam para trás, cruzando as Linhas Laterais, seguidos por P#3 e P#4. Cada par, um após o outro, então executa uma half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais, para HD. P#1 e P#2 voam para frente, cruzando as Linhas Laterais, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

M-4 Reverse Mixed Circles (D4W)

Enquanto de HD, cada par voa para a frente, cruzando as linhas laterais e, em seguida, executa half outface Eagle, cruzando as linhas laterais, em 180° de cabeça para cima, carving em direções opostas, com P#1 seguido por P# 3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido de P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Em HU, P#1 e P#2 se tornam o par líder e voam para trás, cruzando as Linhas Laterais, seguidos por P#3 e P#4. Cada par, um após o outro, então executa uma half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais novamente, para HD. Cada par então voa diretamente pelas Sidelines, apresentando suas costas um para o outro em 180° de inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Sideline e P#2 seguido por P#4, cruzando a outro Sideline. P#1 e P#2 então se tornam o par líder e voam para frente através das Sidelines, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

M-5 Head Down Shuffler(D4W)

Enquanto de cabeça para baixo, cada par de performers se separa em inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4, passa pelo centro em 180° outface carving, com P#1, depois P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2, então P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4, passa pelo centro em 180° de inface carving, com P#1, depois P#3, cruzando uma Linha Lateral e P# 2, então P#4, cruzando a outra Linha Lateral. P#1 e P#2 tornam-se então o par líder e voam para a frente pelas Sidelines, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

M-6 Head-up Shuffler (D4W)

Enquanto de HD, cada par voa para frente, cruzando as linhas laterais, realizando half back loop para HU. Com a cabeça erguida, cada par de Performers se separa em um inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha

Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4, passa pelo centro em 180° carving outface, com P#1, depois P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2, então P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4, passa pelo centro em 180° de inface carving, com P#1, depois P#3, cruzando uma Linha Lateral e P# 2, então P#4, cruzando a outra Linha Lateral. P#1 e P#2 tornam-se então o par líder e executam half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais, de HD, seguido por P#3 e P#4. Cada par então voa para a frente cruzando as linhas laterais. Daí...

M-7 Mixed Shuffler (D4W)

Enquanto de cabeça para baixo, cada par de performers se separa em inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4, passa pelo cruzamento central pelas Linhas Laterais enquanto executa half inface eagle para HU e, em seguida, executa 180° inface carving, com P#1, depois P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2, depois P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, com a HU, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4, passa pelo centro cruzando as Linhas Laterais e executa 180° carving outface, com P#1, depois P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2, então P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Então, P#1 e P#2 tornam-se o par líder e voam para trás pelas Sidelines, seguidos por P#3 e P#4. Cada par, um após o outro, então executa uma half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais, para HD. P#1 e P#2 voam para frente, cruzando as Linhas Laterais, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

M-8 Head-down inface Shuffler (D4W)

Enquanto de HD, cada par de performers se separa em inface carving em direções opostas, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra linha lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, depois P#3, depois P#4 passa pelo centro em 180° inface carving, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P#2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, P#1, então P#2, então P#3, então P#4, passa pelo centro em 180° inface carving, com P#1 seguido por P#3, cruzando uma Linha Lateral e P# 2 seguido por P#4, cruzando a outra Linha Lateral. P#1 e P#2 tornam-se então o par líder e voam para a frente pelas Sidelines, seguidos por P#3 e P#4. Daí...

Transição Compulsória para qualquer Snake ou Sequência de Saída Compulsória (D4W):

...Para fazer a transição para um Head-down Snake ou Head-down Sequencia de Saída Compulsória (D4W): Cada par, um após o outro, executa um Bottom loop, atravessando as Sidelines, para head-down, terminando com cada Performer completamente do seu lado da linha central, logo após o seu voo para trás. Enquanto de HU, cada par então

voa para trás pelas linhas laterais e, em seguida, pela linha central para P#2 e P#4, antes de iniciar qualquer Head-up Snake ou Head-up Sequencia de Saída Compulsória.

Sequência de saída obrigatória de Head Down D4W)

Enquanto de HD, P#1, seguido por P#2, então P#3, então P#4, entrará em carving em direção à direita dos Artistas, cruzando completamente a Linha Lateral de Partida antes de sair da câmara de voo pelo outro lado, enquanto mantendo a ordem sequencial.

Sequência de Saída Compulsória Head-up (D4W)

Durante o head-up, P#1, seguido por P#2, então P#3, então P#4, fará um inface carving em direção à esquerda dos Performers, cruzando completamente a Linha Lateral de Partida antes de sair da câmara de vôo pelo outro lado, enquanto mantém ordem sequencial.

MIXERS D2W, TRANSIÇÃO E SAÍDA

M-1 Head Down Inface Circles (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) performers se separam em inface carving em direções opostas, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Enquanto de HD, eles executam 360° de inface carving, cruzando uma Linha Lateral duas (2) vezes adicionais, uma vez para cada meio círculo. Juntando-se como um par, os Artistas então voam para frente, cruzando as Linhas Laterais. Daí...

M-2 Head-up Inface Circles (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Artistas, como um par, voam para frente, cruzando as Linhas Laterais, realizando um half back loop para HU. Com a cabeça erguida, os dois (2) Artistas se separam em carving inface em direções opostas, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Eles executam 360° adicionais de carving inface, cruzando uma Linha Lateral duas (2) vezes adicionais, uma vez para cada meio círculo. Juntando-se como um par, os Performers executam uma half inface Reverse Eagle, cruzando pelas Sidelines, de HD e depois voando para a frente, cruzando as Sidelines. Daí...

M-3 Mixed Circles (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Artistas, como um par, voam diretamente pelas Linhas Laterais, apresentando suas costas um para o outro em 180° de inface carving em direções opostas, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra linha lateral. Como um par, os Performers voam para frente, cruzando as linhas laterais e, em seguida, executam uma half out-face Eagle, passando pelas linhas laterais novamente, para HU, em 180° carving outface em direções opostas, com P # 1 cruzando um Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Juntando-se como um par, os Artistas voam para trás cruzando as Linhas Laterais. A dupla então executa uma half inface

Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais, para HU. A dupla voa para a frente, cruzando as linhas laterais. Daí...

M-4 Reverse Mixed Circles (D2W)

Enquanto de HD, a dupla voa para frente, cruzando as linhas laterais e, em seguida, executa uma half out-face Eagle, cruzando as linhas laterais, em 180° de HU, em carving em direções opostas, com P # 1 cruzando uma linha lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Com a cabeça erguida, ambos os performers, como um par, voam para trás, cruzando as linhas laterais e, em seguida, executam uma half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais novamente para HD. A dupla então voa diretamente pelas Sidelines, apresentando suas costas um para a outra em 180° inface carving em direções opostas, com P#1 cruzando uma Sideline e P#2 cruzando a outra Sideline. Juntando-se como um par, os Performers voam para frente, cruzando as Linhas Laterais. Daí...

M-5 Head-down Shuffle r (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) performers se separam em inface carving em direções opostas, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, passa pelo centro em 180° carving outface, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, P#1, depois P#2, passa pelo centro em 180° inface carving, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Juntando-se como um par, os Artistas voam para frente através das Linhas Laterais. Daí...

M-6 Head-up Shuffler (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) Artistas, como um par, voam para frente, cruzando as Linhas Laterais, realizando um half back loop para HU. Com a cabeça erguida, os dois (2) Artistas se separam em inface carving em direções opostas, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, passa pelo centro em 180° carving outface, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, P#1, depois P#2, passa pelo centro em 180° inface carving, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Juntando-se como um par, os Performers executam uma half inface Reverse Eagle, cruzando as linhas laterais, para HD. Os Artistas então voam para frente, cruzando as Linhas Laterais. Daí...

M-7 Mixed Shuffler (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) performers se separam em inface carving em direções opostas, com P#1, cruzando uma Linha Lateral e P#2, cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, então P#2, passa pelo centro cruzando as Linhas Laterais, enquanto executa half inface Eagle para HU e então executa 180° inface carving, com P#1

cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Mixer, em HU, P#1, depois P#2, passa pelo centro cruzando as Linhas Laterais e então executa 180° outface carving, com P#1, cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha lateral. Juntando-se como um par, os Artistas voam para trás pelas Linhas Laterais. Os Performers então executam uma half inface Reverse Eagle, cruzando as Sidelines, para de HD e então voando para frente, cruzando as Sidelines. Daí...

M-8 Head-down inface Shuffler (D2W)

Enquanto de HD, os dois (2) performers se separam em inface carving em direções opostas, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Em seguida, P#1, depois P#2, passa pelo centro em 180° carving inface, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Continuando o Shuffler, P#1, depois P#2, passa pelo centro em 180° inface carving, com P#1 cruzando uma Linha Lateral e P#2 cruzando a outra Linha Lateral. Juntando-se como um par, os Artistas voam para frente através das Linhas Laterais. Daí...

Transição Compulsória para qualquer Snake ou Sequência de Saída Compulsória (D2W):

...Para fazer a transição para um Snake de HD ou Sequência de saída obrigatória de HD (D2W): A dupla então executa um Bottom loop, cruzando as Linhas Laterais, para HD, terminando com cada Artista completamente de HD em seu lado da linha central. Eles então executam inface carve, cruzando uma linha lateral e, em seguida, a linha central para P # 1, antes de iniciar qualquer snake de HD ou sequência de saída compulsória de HD.

...Para fazer a transição para uma Head-up Snake ou Head-up Sequencia de Saída Compulsória (D2W): A dupla, então, realiza uma half outface Eagle, cruzando as Sidelines, para head-up, terminando com cada Performer completamente em seu lado da linha central. Com o head-up, a dupla então voa para trás pelas linhas laterais e, em seguida, pela linha central para P#2, antes de iniciar qualquer Head-up Snake ou Head-up Saída Compulsória.

Sequência de saída obrigatória de Head Down (D2W)

Enquanto de HD, P#1, seguido por P#2, inface esculpe em direção à direita dos Artistas, cruzando completamente a Linha Lateral de Partida antes de sair da câmara de voo pelo outro lado, enquanto mantém a ordem sequencial.

Sequência de Saída Compulsória Head-up (D2W)

Enquanto o head-up, P#1, seguido por P#2, inface carving em direção à esquerda dos Performers, cruzando completamente a Linha Lateral de Partida antes de sair da câmara de voo pelo outro lado, enquanto mantém a ordem sequencial.

ADENDO B

ORIENTAÇÕES, ROTAÇÕES E CAMINHOS BÁSICOS

A. ORIENTAÇÕES

Existem seis (6) orientações básicas (sem incluir as orientações diagonais) que um corpo pode ter em relação ao vento (ou piso do cabo). Estes definem para que lado o torso é orientado.

A-1. Orientação de barriga para baixo

O tronco é horizontal, de frente, voltado para baixo em direção ao vento (ou ao piso do cabo).

A-2. Orientação Costas pra baixo

O tronco fica na horizontal, de costas, voltado para cima, longe do vento (em direção ao teto).

A-3. Orientação Lateral

O tronco é horizontal, de lado, com ambos os lados voltados para o vento (ou piso do cabo). O baú está voltado para a parede do túnel.

A-4. Orientação de cabeça para cima (HU)

O tronco é vertical com a cabeça erguida, diretamente longe do vento (em direção ao teto). Para os Padrões Obrigatórios, os Artistas podem se inclinar, mas os pés devem estar abaixo dos joelhos, os joelhos abaixo dos quadris e os quadris abaixo dos ombros.

A-5. Orientação de cabeça para baixo (HD)

O tronco é vertical com a cabeça para baixo, apontando diretamente para baixo na direção do vento (em direção ao chão do cabo). Para os Padrões Obrigatórios, os Artistas podem se inclinar, mas os ombros devem estar abaixo dos quadris, os quadris abaixo dos joelhos e os joelhos abaixo dos pés.

B. EIXOS DE ROTAÇÃO

A maioria dos movimentos envolve uma forma de movimento rotacional do corpo. Um total de cinco (5) eixos são usados para descrever os seis (6) movimentos rotacionais básicos possíveis.

B-1. eixos do vento

Existem dois eixos inerciais que permanecem fixos em relação ao vento (ou piso do cabo).

Eixo vertical

O eixo vertical permanece paralelo ao vento (apontando do teto para o piso do cabo). Spins são rotações sobre o eixo vertical.

Eixo horizontal

O eixo horizontal é qualquer eixo perpendicular (90°) ao vento, apontando para qualquer parte da parede do túnel.

B-2. Eixos Corporais

Existem três (3) eixos corporais que permanecem fixos em relação ao corpo de cada performer.

Eixo Cabeça-Cauda

O eixo cabeça-cauda do corpo é orientado longitudinalmente, apontando da cabeça ao cóccix, normalmente através do tronco do Performer. (Em uma posição de layout, a cabeça e os pés estão na mesma linha. Quando o corpo está dobrado nos quadris, esse eixo está alinhado com a coluna e não inclui as pernas.)

Eixo Frente-Trás do Corpo

O eixo frente-trás do corpo é orientado para frente e para trás, apontando da frente para trás, normalmente através da barriga do Performer.

Eixo Esquerdo-Direito

O eixo esquerdo-direito do corpo é orientado lateralmente, apontando da esquerda para a direita, normalmente através dos quadris do Performer.

C. AÇÕES BÁSICAS DE ROTAÇÃO

Existem seis (6) ações rotacionais básicas. A torção combina ações rotacionais adicionando uma rotação sobre o eixo cabeça-cauda do corpo durante uma rotação sobre o eixo esquerda-direita ou frente-trás do corpo.

C-1. Curva Flat

As curvas flats envolvem uma rotação (especificada em graus) em torno do eixo frontal-traseiro do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. O corpo pode estar de barriga para baixo ou back durante a execução de uma curva flat.

C -2 Piruetas

As piruetas envolvem uma rotação (especificada em graus) em torno do eixo cabeça-cauda do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. O corpo pode estar de cabeça para cima ou de cabeça para baixo durante a execução de uma pirueta.

C – 3 Barrel Roll

Um Barrel Roll é uma rotação em torno do eixo cabeça-cauda do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. Um Barrel Roll pode começar e terminar em uma orientação de barriga para baixo, back ou para os lados.

C-4 Cartwheels

Um Cartwheel é uma rotação de ponta-cabeça sobre o eixo frontal-traseiro do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. O corpo passa por orientações de cabeça para cima, para os lados e/ou cabeça para baixo durante o curso de um Cartwheel. Um Cartwheel não precisa começar nem terminar em uma orientação exata de HU, Side ou de HD. Um Cartwheel é considerado um Cartwheel completa quando a cabeça percorre 360° em torno do eixo horizontal a partir do ponto em que começou. Um Cartwheel pode ser executado para a direita ou para a esquerda.

C-5. Loop

Um loop é uma rotação de cabeça para baixo sobre o eixo esquerdo-direito do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. O corpo passa por uma

orientação de HU, barriga para baixo, HD e/ou backfly durante o curso do loop. Um loop pode começar e terminar em uma orientação de HU, barriga para baixo, HD e/ou backfly. Um loop não precisa começar nem terminar em uma orientação exata de HU, barriga para baixo, HD e/ou backfly. Um loop é considerado um loop completo quando a cabeça percorre 360° em torno do eixo horizontal a partir do ponto inicial. Existem dois (2) tipos de loops. (Os loops são referidos pela direção em que o loop é iniciado, pois no caso de loops com twists, a direção na qual o loop é concluído pode ser diferente da direção no início.)

Back Loop

Um back loop é uma rotação em loop iniciada com o tronco girando para trás.

Front Loop

Um front loop é uma rotação de loop iniciada com a rotação do tronco avançando.

Bottom Loop

Um Bottom loop é um Half Eagle de outface com um back loop.

C-6. Loops Laterais (Side Loops)

Um loop na orientação lateral é uma rotação em torno do eixo esquerdo-direito do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. Por exemplo, um Spinning Egg é um verdadeiro loop lateral.

C-7. Twists

O Twist combina ações rotacionais adicionando uma rotação sobre o eixo cabeça-cauda do corpo durante uma rotação sobre o eixo esquerda-direita ou frente-trás do corpo, alinhada com o eixo horizontal ou vertical. Existem duas (2) categorias básicas de twists.

Twists Verticais

Um twist vertical é uma rotação de ponta-cabeça sobre o eixo horizontal (loop ou estrela) combinada com uma rotação sobre o eixo cabeça-cauda do corpo. Um twist único ou completo é definido como uma rotação de 360° em torno do eixo cabeça-cauda do corpo ao longo de um loop ou cartwheel de 360°. A quantidade de twists contida dentro de um loop ou cartwheel é a quantidade de rotação de twist concluída após um loop de 360° ou uma rotação de cartwheel ter sido executada, quando medida a partir do ponto no loop ou cartwheel em que o twist foi iniciada pela primeira vez. As twists podem ser iniciadas em qualquer posição no loop ou cartwheel e em qualquer direção.

Twists horizontais

Um twist horizontal é uma rotação sobre o eixo vertical (torção plana ou loop lateral) combinada com uma rotação sobre o eixo cabeça-cauda do corpo. Um twist única ou completa é definida como uma rotação de 360° sobre o eixo cabeça-cauda do corpo ao longo de uma volta plana de 360° ou loop lateral. Por exemplo, um Flip Through é uma torção horizontal.

D. CIRCULAR PATHWAY

Existem dois (2) tipos básicos de caminhos circulares que um Performer pode seguir, que podem ser executados inface ou outface. Caminhos circulares podem ter movimentos incorporados (por exemplo, Bottom Loop) ou mistura de Performers.

Inface

A frente do tronco está voltada para dentro em direção ao lado côncavo do caminho, geralmente, mas nem sempre, em direção ao centro da câmara de vôo.

Outface

A frente do tronco está voltada para fora, longe do lado côncavo do caminho, geralmente, mas nem sempre, em direção à parede da câmara de vôo.

D-1. Carving

O(s) corpo(es) do(s) performer(es) traça(m) um percurso circular em aproximadamente um plano horizontal. O carving é realizado com a cabeça para baixo, para cima ou em outras orientações.

D-2. órbitas verticais

O(s) corpo(es) do(s) performer(es) traça(m) um percurso circular num plano vertical. Eagles e Reverse Eagles são duas (2) formas comuns de Órbitas Verticais que também envolvem rotação sobre o Eixo Esquerdo-Direito do Corpo.

Eagle

O(s) executor(es) viaja(m) em uma órbita vertical enquanto conduz continuamente com a cabeça, passando pela orientação de costas, cabeça para cima, barriga para baixo e/ou cabeça para baixo (nessa ordem, se de frente). Um Eagle pode começar de qualquer orientação nesta progressão. Um Half Eagle é quando o Artista passa de cabeça para baixo em 180° de órbita vertical. Uma Full Eagle é quando o Performer passou de cabeça em 360° de órbita vertical.

Reverse Eagle

O(s) executor(es) viaja(m) em uma órbita vertical enquanto conduz continuamente com os pés (ou cóccix), passando pela orientação de costas para baixo, cabeça para baixo, barriga para baixo e/ou cabeça para cima (nessa ordem, se for de frente). Um Reverse Eagle pode começar de qualquer orientação nesta progressão. Uma Half Reverse Eagle é quando o Performer percorreu os pés (ou cóccix) primeiro através de 180° de órbita vertical. Uma Full Reverse Eagle é quando o Performer percorreu os pés (ou cóccix) primeiro através de 360° de órbita vertical.

ADENDO - C DIFICULDADE

‘Dificuldade’ é o resultado combinado de vários fatores. O desempenho geral dos voos (movimentos, padrões e transições) conta para Dificuldade. Em geral são fatores de dificuldade:

MAIS FÁCIL	MAIS DIFÍCIL
Movimentos de alto arrasto voados com velocidade de túnel lenta	Movimentos de alto arrasto voados com alta velocidade de túnel, quanto maior a duração do(s) movimento(s) de alto arrasto, mais difícil
Movimentos de baixo arrasto voados com velocidade rápida no túnel	Movimentos de baixo arrasto voados com velocidade de túnel lenta, quanto maior a duração do(s) movimento(s) de baixo arrasto, mais difícil
Movimentos executados individualmente	Movimentos executados em uma sequência conectada
Posição do corpo perdida durante o(s) movimento(s)	Posição corporal ideal mantida durante o(s) movimento(s)
Movimentos Aleatórios	Movimentos precisamente coreografados
Movimento(s)/Padrão(s) sem elementos de precisão	Movimento(s)/Padrão(s) com elementos de precisão, por exemplo, cabeça-a-cabeça sem outros grips
Posições naturais fáceis do corpo	Posição corporal e/ou grip(s) desajeitada(s), como segurar o próprio pé com a mão atrás
O(s) movimento(s) não requer(em) flexibilidade	Movimento(s) requer(em) flexibilidade
O(s) movimento(s) não requer(em) força e potência	Movimento(s) requer(em) força e poder
Movimento(s)/Padrão(s) básico(s) simples	Movimento(s)/Padrão(s) requer(em) longa progressão de aprendizagem
Executar Movimento(s)/Padrão(s) visto(s) anteriormente	Executando novos Movimentos/Padrões
Rotações em 1 eixo	Rotações em mais de 1 eixo (em que o uso de 3 eixos é mais difícil do que o uso de 2 eixos)
Voar lentamente em perda de proximidade	Voo rápido muito próximo
Executando movimentos, carving/girando sempre em uma direção preferida	Executando movimentos, carving/giro em ambas as direções
Artista(s) voando em fluxo de ar limpo	Executor(es) voando através do burble de outro(s) Executor(es) e/ou entrada
Transições rápidas através de burble(s) de outro(s) Performer(s) e/ou entrada	Executor(es) permanecendo no(s) burble(s) de outro(s) Executor(es) e/ou porta por tempo prolongado
Todos os Performers voando na mesma direção e caminho (carving, órbita vertical, etc.)	Artistas voando simultaneamente em diferentes direções e caminhos, misturando (enquanto carving, orbitam verticalmente, etc.)
Carving/órbitas verticais sem movimento(s) embutido(s)	Carving/órbitas verticais com movimento(s) embutido(s)
Transições entre movimentos/padrões com os mesmos eixos	Transições entre movimentos/padrões com diferentes eixos em um preciso heading/orientação
Nenhuma mudança de direção	Inversão de direção em um preciso heading/orientação
Movimentos/padrões complexos usando braços e pernas para controlar o vôo	Variedade de movimentos/padrões complexos sem usar braços ou com braços e/ou pernas em pose fixa ou em gestos criativos e artísticos
Contato visual com outro(s) Executor(es)	Nenhum contato visual (cego) com outro(s) Artista(s)
Aterrissando no piso do cabo para sair e encerrar a rotina	Aterrissando exatamente na porta com um movimento complexo para sair e encerrar a rotina

Combinações de vários fatores aumentam ainda mais a dificuldade. Não se espera que as equipes demonstrem todos os fatores de dificuldade acima em uma rotina. Às vezes, um fator de dificuldade pode ter o efeito oposto de facilitar um Movimento/Padrão, por exemplo, retrair os braços mantendo-os fixos ao corpo pode diminuir a dificuldade de certos movimentos. Espera-se que os juízes apliquem seu conhecimento adicional e compreensão da Dificuldade.

Tabela de fatores de dificuldade – apenas exemplos.

Difficulty Free Routine Moves and Patterns Categorised by Type of Movement					
Type of Move	Very easy	Easy	Moderate	Difficult	Very Difficult
HD Inface Carving	Same direction	With direction change	With mixed orientation	With mixed direction	Mixed orientations AND directions
HD Outface Carving		Same direction	With direction change	Mixed orientations OR directions	Mixed orientations AND directions
HU Inface Carving	Same direction	With direction change	With mixed orientations	With mixed directions	Mixed orientations AND directions
HU Outface Carving		Same direction	With direction change	Mixed orientations OR directions	Mixed orientations AND directions
HD Flares	Same direction	With direction change	With mixed orientations	While crossing & burble hopping, mixed directions	While crossing & burble hopping, mixed orientations AND directions
HU Flares	Same direction	With direction change	With mixed orientations	While crossing & burble hopping, mixed directions	While crossing & burble hopping, mixed orientations AND directions
Cheerleaders	Direction change returning to same orientation	Direction change into different orientation	With mixed orientations	Transition into verticals or flares	Transition into verticals or flares with tricks OR spins
Interlacing	Transition into carving	Transition into carving with orientation change	Transition into verticals	Transition into verticals with spins	Transition into verticals with flips/loops
Breakers	Same direction	Mixed direction & crossing with burble hopping	With mixed orientations	Anti-breakers	Anti-breakers with mixed directions & crossing with burble hopping
Back Layouts (Verticals)	Back Layout (V-1)	Verticals while crossing & burble hopping	Back Layout with spins OR tricks		Mixed orientation back layouts with tricks OR spins
Front Layouts (Verticals)		Front Layout (2015 D2W/D4W-10)	Verticals while crossing & burble hopping	Front Layout with spins OR tricks	Mixed orientation Front Layouts with tricks OR spins

A tabela acima mostra uma escala de dificuldade para cada tipo de movimento/padrão e cada tipo de movimento/padrão deve ser lido dentro de sua própria linha. A tabela não compara as dificuldades de cada tipo de movimento/padrão com os outros tipos de movimentos/padrões, por exemplo, ela NÃO pretende sugerir que um Breaker básico seja tão fácil quanto um HD Inface Carving básico.

Espera-se que os juízes apliquem conhecimento adicional e compreensão da Dificuldade.

ADENDO - D

Instruções de uso:

Arquivo do Word (recomendado):

DESCRIÇÃO DA ROTINA LIVRE

- Faça o download do Adendo – D e salve-o, de preferência com o nome e número de sua equipe.
- Preencha os dados solicitados.
- Adicione linhas na descrição da Rotina Livre, se necessário.
- Quando terminar, salve-o novamente com um nome relacionado à sua equipe e categoria.
- Imprima o documento e entregue ao Juiz Chefe.

Ficheiro PDF:

- Imprima a página do Aditivo – D.
- Preencha os dados solicitados com caneta (somente preta ou azul).
- Imprima a última página com caixas apenas se precisar de mais espaço para a descrição da Rotina Livre.
- Entregue ao Juiz Chefe.
- Não escreva fora das caixas, nas laterais ou nas bordas do papel.

NUMERO DO TIME:	NOME DO TIME:
INFORMAÇÕES OBROGATÓRIAS ARTIGO 5.2.4	INÍCIO da rotina: () Antecâmara () Piso do cabo () Outro (especificar): _____ FIM da rotina: () Antecâmara () Piso do cabo () Outro (especificar): _____
VIDEO OBRIGATÓRIO	() ENTREGUE AOS JUÍZES

ANEXO - E CONFIGURAÇÃO DE VELOCIDADE

Instruções de uso:

- Imprima a página do Anexo – E.
- Preencha os dados solicitados com caneta (somente preta ou azul).
- Entregue ao Juiz do Evento:
- Antes do início da competição para configurações iniciais ou
- Pelo menos 20 min antes de entrar na antecâmara para qualquer alteração (use um documento em branco)
- Não escreva fora das caixas, nas laterais ou nas bordas do papel.

CONFIGURAÇÕES DE VELOCIDADE (indicar INICIAL ou MUDANÇA):

NUMERO DO TIME:	NOME DO TIME:
ROTINA DE VELOCIDADE	ROTINA LIVRE
%:	%:
DATA E HORA	NOME E ASSINATURA DOS COMPETIDORES

NÃO USE AS SEGUINTE CAIXAS

JUIZ DO EVENTO	
DRIVER	