



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO**

**2023**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO BRASILEIRO PARA SOLO FREESTYLE**

Tradução e compilação (adaptação às necessidades e possibilidades brasileiras), do Regulamento Específico FAI para Indoor Freestyle  
Edição 2023 - Válida a partir de 1º de Maio de 2023

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁRA-QUEDISMO-CBPq

## COMITÊ DE ARBITRAGEM – CARBI CBPq

---

2

Copyright 2023

Todos os Direitos de reprodução deste Regulamento estão reservados à Confederação Brasileira de Pára-quedismo.

1. Este documento pode ser usado para informação e instrução, sendo vedada a sua comercialização;
2. Cópias deste documento podem ser realizadas para as atividades citadas acima e quando conservando estas instruções de “copyright

**Este documento foi compilado com base no Regulamento Específico para Indoor Freestyle da ISC / FAI e do Código Desportivo da ISC / FAI (Seção V, Classe G – Paraquedismo). Juntamente com o Regulamento Brasileiro do**

**Paraquedismo Desportivo, se constitui na base regulamentar dos Campeonatos Brasileiros de Eventos Artísticos.**

**INDICE GERAL**

<b>CAPITULO</b>	<b>CONTEÚDO</b>	<b>PAGINA</b>
1	<b>AUTORIDADE DA CBPq</b> 1.1 condução dos campeonatos brasileiros 1.2 campeonatos das federações	<b>04</b>
2	<b>DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTE REGULAMENTO</b> 2.1 Executor 2.2 Direção (heading) 2.3 Movimento 2.4 Anti-Câmara 2.5 Difusor 2.6 Voo 2.7 Rotina 2.8 Tempo de Trabalho	<b>04 a 05</b>
3	<b>O EVENTO</b> 3.1 Disciplina 3.2 Objetivo do Evento 3.3 Campeão Mundial	<b>05</b>
4	<b>REGRAS GERAIS</b> 4.1 Equipamento 4.2 Equipamento do túnel de vento 4.3 Gravação de Vídeo 4.4 Configuração de velocidade e voos de treinamento 4.5 Queda Livre 4.6 Ordem de vôos 4.7 Entrada da Câmara de Vôo 4.8 Re-vôos	<b>05 a 07</b>
5	<b>REGRAS ESPECÍFICAS PARA O EVENTO</b> 5.1 Artistas 5.2 Rotinas 5.3 Número de rodadas 5.4 Ordem das Rotina 5.5 Finais	<b>07 a 08</b>
6	<b>JULGAMENTO E PONTUAÇÃO</b> 6.1 Geral 6.2 Pontuando Rotinas Livres 6.3 Pontuando Rotinas Obrigatórias 6.4 Cálculo de Pontuação 6.5 Regras de Julgamento	<b>08 a 11</b>
7	<b>REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO</b> 7.1 Composição das Delegações 7.2 Cronograma da Competição	<b>11</b>
-	<b>ANEXOS</b> A - Sequência obrigatória de estilo livre B - Posições básicas do corpo, orientações, rotações e caminhos C - pontuação técnica D - Descrição de rotina	<b>12 a 25</b>

## 1. AUTORIDADE DA CBPq

A competição será conduzida sob a autoridade concedida pela CBPq ao Controlador CBPq de conformidade com o contido nos Regulamento Brasileiro do Paraquedismo Desportivo, neste Regulamento Específico e nas Regras particulares estabelecidas nos Boletins 1 e 2 dos Campeonatos Brasileiros de Eventos Artísticos/Indoor Freestyle. Todos os participantes, ao se inscreverem na competição aceitam estas regras e os regulamentos citados, como obrigatórios.

**1.1** Este Regulamento determina a condução dos Campeonatos Brasileiros de Eventos Artísticos/Indoor Freestyle, nas condições ideais de pessoal e material. Para cada Campeonato deverá ser elaborado um Regulamento Particular adaptando-o as condições ideais de pessoal e material, que constarão do enunciado dos Boletins Informativos 1 e 2 de cada Campeonato Brasileiro, os quais deverão ser divulgados na página do Comitê de EA existente no Portal da CBPq na internet, o número um, com 60 (sessenta) dias de antecedência e, o número dois, com pelo menos 20 (vinte) dias de antecedência à Competição. Também deverá constar do Boletim 1 ou 2, qual dos regulamentos aqui citados, terá preferência em razão de itens conflitantes.

**1.2** Este Regulamento tem por finalidade, também, orientar as Federações na condução de seus Campeonatos Estaduais que, a exemplo do Campeonato Brasileiro, deverão elaborar um Regulamento Particular (Boletins 1 e 2), para cada Campeonato que organizarem, sempre referenciando estes regulamentos aqui citados.

## 2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES USADAS NESTAS REGRAS

**2.1 Uma inscrição em competição Solo Freestyle (SFR):** consiste em um (1) Artista.

**2.2 Heading:** a direção para a qual está voltada a frente do torso do Artista.

**2.3 Mover:** uma mudança na posição do corpo e / ou uma rotação em torno de um ou mais dos três (3) eixos do corpo, ou uma postura estática. Veja o Anexo B.

**2.4 Anti-Câmara:** área utilizada pelas equipes como área de espera para entrada na câmara de vôo. Esta área é separada das áreas de visualização pública e é de uso exclusivo das equipes de plantão.

**2.5 Difusor:** onde o diâmetro da câmara de vôo aumenta resultando em pressão reduzida (geralmente está acima da seção de visualização transparente)..

**2.6 Vôo: desempenho de um competidor na câmara de vôo.**

**2. Rotina:** sequência de movimentos realizados durante o horário de trabalho.

**2.6.1 Rotina Obrigatória:** rotina, sem música, composta por 3 (três) Sequências Obrigatórias, conforme Anexo A, e outros movimentos a critério do Executor. A ordem em que essas Sequências Compulsórias e outros movimentos são executados é escolhida pelo Executor.

**2.6.2 Rotina Livre:** uma rotina composta por movimentos escolhidos inteiramente pelo Executor. O competidor pode coreografar a coreografia com uma música escolhida..

**2.7 Tempo de Trabalho:** O período de tempo durante o qual um Artista pode realizar uma rotina durante um Voo. O tempo de trabalho começa no instante em que o Artista começa a voar, conforme determinado pelos Juízes.

- Rotina obrigatória: o tempo de trabalho é de 45 segundos.
- Rotina livre: o tempo de trabalho é de no mínimo 75 a no máximo 90 segundos. Cada Artista deve declarar a duração de sua Rotina Livre antes do início da competição. A duração da música não deve ser superior a 10 segundos em relação ao tempo da rotina

### 3. AS PROVAS

**3.1 Disciplina:** a disciplina é composta por eventos Solo Freestyle (SFR) Open e Junior. Não há separação de gênero.

**3.1.1** Os competidores juniores, cujo aniversário de 15 anos ocorre antes do início oficial da competição, podem, se desejarem, entrar em um evento de categoria aberta. Qualquer competidor só pode entrar em uma categoria (Aberta ou Júnior).

**3.2 Objetivo do Evento:** O objetivo do Artista é realizar uma sequência de rotinas com o maior mérito possível.

#### 3.3 Campeão Brasileiro:

**3.3.1** Após todas as rodadas completadas, o Campeão Brasileiro em Solo Freestyle e Junior Solo Freestyle serão declarados.

**3.3.2 O Campeão Mundial Solo Freestyle (Júnior):** é o Artista com a pontuação total mais alta em todas as rodadas concluídas. Se dois (2) ou mais Artistas tiverem pontuações iguais, então se o tempo permitir, os primeiros três (3) lugares serão determinados por uma Rodada Livre de desempate. Se o empate persistir, o seguinte procedimento será aplicado:

- i) a melhor pontuação, a seguir a segunda melhor pontuação e, a seguir, a terceira melhor pontuação de todas as rodadas livres concluídas.
- ii) a melhor pontuação, depois a segunda melhor pontuação, de todas as rodadas obrigatórias concluídas.

#### 3.3.3 Os prêmios e prêmios são concedidos da seguinte forma:

- Todos os artistas do evento receberão medalhas se colocados em primeiro, segundo ou terceiro lugar.
- As bandeiras dos países dos Artistas no evento classificado em primeiro, segundo e terceiro devem ser hasteadas e o hino do estado do artista colocado em primeiro lugar será tocado.

### 4. REGRAS GERAIS

**4.1 Equipamento dos artistas:** os artistas são responsáveis por vestir-se com suas próprias roupas e calçados adequados, incluindo macacões de vôo, capacetes, óculos de proteção e protetores de ouvido.

## **4.2 Equipamento do túnel de vento:**

“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.”

## **4.3 Gravação de vídeo.**

**4.3.1** Para efeito destas regras, “equipamento de vídeo” consistirá no sistema de vídeo completo usado para gravar a evidência de vídeo do Voo do Executor, incluindo a (s) câmera (s), mídia de gravação, cabos e fonte de alimentação. O equipamento de vídeo deve ser capaz de entregar um sinal digital do tipo Alta Definição 1080 com uma taxa de quadros mínima de 50 quadros por segundo através de um cartão de memória (mínimo classe 10), aprovado pelo Juiz Chefe.

**4.3.1.1** O equipamento de vídeo deve ser capaz de capturar a música com o vídeo.

**4.3.2** O Organizador deverá fornecer a evidência de vídeo necessária para mostrar o Voo do Artista a terceiros. Será feita uma gravação de backup de todos os voos de competição.

**4.3.3** A Organizadora é responsável por garantir a compatibilidade do equipamento de vídeo com o Sistema de Pontuação.

**4.3.4** A (s) câmera (s) deve (m) ser fixada (s) estática (s) ao suporte e no mesmo lado do túnel que a localização da galeria de visualização ao vivo dos juízes.

**4.3.5** A porta da câmara de vôo que será usada para entrada e saída deve ser totalmente mostrada na evidência de vídeo. A posição dos Juízes com relação à porta da câmara de vôo que será usada para entrada e saída será publicada pelo menos 90 dias antes do início da competição.

**4.3.6** O ajuste de velocidade será indicado no túnel e deve ser claramente visível para o Executor antes de entrar na câmara de vôo.

**4.3.7** O Organizador deve fornecer aos Artistas uma forma de identificação do Artista a ser incluída na evidência de vídeo.

## **4.4 Configuração de velocidade e voos de treinamento:**

**4.4.1 Tempo de treinamento pré-competição:** Cada Artista, cujo registro oficial chega ao Organizador antes do prazo oficial, terá a opção de 15 minutos de tempo de treinamento entre 08:00 e 24:00 dentro de 48 horas da configuração oficial de velocidade (conforme descrito no boletim). Os competidores devem marcar este tempo com o organizador antes do prazo oficial de inscrição. Após o prazo, o Organizador poderá oferecer o tempo restante a qualquer pessoa. Os Artistas Juniores têm prioridade entre as 08:00 e as 18:00.

**4.4.2 Configuração de velocidade:** Três (3) minutos por executor serão alocados para configuração de velocidade.

**4.4.3** Ajuste de velocidade e voos de treinamento só podem ocorrer antes do início da competição.

**4.4.4** Antes do início do Ajuste de Velocidade, o Artista tem a opção de explicar a Rotina Livre entregue

**4.5 Queda Livre:** Os artistas não estão autorizados a usar qualquer simulador de queda livre ou túnel de vento, para Voos que não sejam Voos de competição, após o início da competição.

**4.6 Ordem dos vôos:** A ordem dos vôos para a primeira rodada da competição de cada evento será na ordem inversa da colocação naquele evento nos mais recentes Campeonatos Brasileiro/estadual de Pára-quedismo Indoor ou na Copa brasileira/estadual de Indoor Solo Freestyle sancionados. Todos os Artistas não contemplados neste procedimento voarão no início da rodada, com sua ordem de Vôos determinada por sorteio. Após a quarta (4) rodada, a rodada final terá início. A rodada final será executada por ordem reversa de voos atualizada, que será implementada após a quarta (4) rodada. A ordem relevante dos voos será mantida durante toda a competição, exceto por quaisquer alterações logísticas consideradas necessárias pelo Juiz Chefe e pelo Diretor da Prova.

**4.7 Entrada da Câmara de Voo:** Apenas uma (1) porta que conduz à câmara de voo será usada para entradas e saídas. O túnel será definido com a velocidade correta decidida pelo artista durante o tempo de configuração da velocidade. Quando o túnel estiver na velocidade correta, um sinal será dado ao Performer.

#### **4.8 Re-voos:**

**4.8.1** No caso de uma mudança imprevista de ambiente durante a performance, um re-vôo pode ser concedido.

**4.8.2** O contato ou outro meio de interferência entre o Executor e / ou as paredes do túnel / piso do cabo não deve ser motivo para um novo vôo.

**4.8.3** Problemas com o equipamento de um Executor não devem ser motivo para um novo vôo.

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

## **5. REGRAS ESPECÍFICAS PARA AS PROVAS**

**5.1 Artistas:** Um artista pode representar apenas uma (1) equipe.

**5.2 Rotinas.** A disciplina é composta por Rotinas Obrigatórias e Rotinas Livres.

**5.2.1** Envio de Ordem de Seqüências Obrigatórias e videos de Rotina Livre

**5.2.1.1** Os executantes devem entregar a ordem das Seqüências Obrigatórias (para ambas as Rodadas Obrigatórias) ao Juiz Chefe antes do início da competição.

**5.2.1.2** A execução de Seqüências Obrigatórias em ordem diferente da apresentada, resultará em uma pontuação de zero (0) para cada Seqüência Obrigatória que estiver fora de ordem.

**5.2.1.3** Os artistas devem entregar um vídeo (visualização estática, sem música) de sua (s) rotina (s) livre (s) ao Juiz Chefe pelo menos setenta e duas (72) horas antes do início da competição, e o acesso é fornecido a todos os Juízes. (Os artistas podem opcionalmente incluir uma lista escrita

de elementos e / ou apresentar e explicar sua (s) Rotina (s) livre(s) ao painel.) Cada artista pode enviar várias Rotinas Livres, mas durante a competição, pode enviar uma alteração apenas uma vez. As equipes devem declarar qual Rotina Livre irão realizar para cada Rodada Livre.

**5.2.1.4** Para este propósito, o Juiz Chefe deve fornecer um formulário padrão (ver Adendo D).

**5.2.1.5** O Juiz Chefe publicará um cronograma para que os competidores venham apresentar sua rotina aos juízes, se assim o desejarem.

**5.2.2** O não fornecimento do vídeo da (s) Rotina (s) Livre (s) resultará em pontuação de zero (0) para Técnico em todas as Rotinas Livres.

### **5.3 Número de rodadas:**

#### **5.3.1 Rotinas obrigatórias de competição:**

**Rotinas Compulsórias:** 2 rodadas  
**Rotinas Livres:** 3 rodadas  
**Competição mínima:** 1 rodada

**5.4 A ordem de vôo das rotinas deve ser:** F - C - F - C – F (C = Rotina Obrigatória, F = Rotina Livre)

**5.5 Finais:** A última rodada será a rodada final e deve ser julgada na ordem inversa da classificação.

## **6. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO**

**6.1 Geral:** Uma vez que o Executor tenha entrado na câmara de vôo, o vôo será avaliado e pontuado.

**6.2 Pontuando Rotinas Livres:** Antes do início da competição, os Juízes irão visualizar os vídeos submetidos e determinar a Pontuação Técnica Inicial, entre 0,0 e 10,0 expressa como um número até uma casa decimal, tendo em consideração as seguintes orientações;

**Pontuação técnica inicial:** o grau de técnica da rotina Técnico inclui, mas não limitado a:

- A capacidade de voar e executar uma variedade de elementos em diferentes eixos e orientações
- Uso adequado de toda a câmara de voo
- Criação de novos elementos técnicos ou combinações
- Elementos performáticos com múltiplas rotações e/ou mudanças de direção.
- Nível de dificuldade de entrada e saída do túnel

Veja o Adendo C.

#### **Deduções de execução:**

Durante a competição, os Juízes determinam as deduções de Execução, de acordo com a tabela a seguir:



<b>DEDUÇÃO DE ATÉ 1,0 PONTO</b>	PARA CADA INSTÂNCIA, O ARTISTA ESTÁ TOCANDO INVOLUNTARIAMENTE NAS PAREDES / REDE / DIFUSOR
<b>DEDUÇÃO DE ATÉ 1,0 PONTO</b>	PARA CADA ELEMENTO AUSENTE (POR EXEMPLO, TORÇÃO ÚNICA EM VEZ DE DUPLA TORÇÃO)
<b>DEDUÇÃO DE 0,1 A 0,3 PONTOS</b>	PARA CADA INSTÂNCIA, O PERFORMER ESTÁ FORA DO CENTRO / FORA DO TÍTULO / FORA DO NÍVEL / OSCILAÇÃO

Cada juiz totalizará todas as suas deduções de execução.

### Apresentação:

Durante a competição, os Juízes darão uma pontuação de apresentação, entre 0,0 e 10,0 expressa como um número até uma casa decimal, tendo em consideração as seguintes orientações;

- A rotina é **esteticamente** agradável de assistir e tem um bom **fluxo**.
- **Coreografia criativa** (composição de rotina original)
- **Novos** movimentos bem executados (e/ou nova apresentação de movimentos antigos),
- A rotina é coreografada com a **música** escolhida (sincronizada com a batida ou andamento. A música não é apenas um fundo)
- Há um **começo** definido e um **final** definido.

\* A má execução pode afetar todos os itens acima.

- **Uso Adequado do Tempo:** uma penalidade de uso indevido do tempo é a seguinte:  
Se a rotina terminar cedo ou tarde, mas dentro de um (1) segundo do tempo de trabalho declarado do Executor, não haverá penalidade.  
Se a rotina terminar de dois (2) a cinco (5) segundos acima/abaixo do tempo de trabalho, as deduções serão as seguintes:  
+/- 2 segundos: - 0,1 pontos  
+/- 3 segundos: - 0,2 pontos  
+/- 4 segundos: - 0,3 pontos  
+/- 5 segundos: - 0,4 pontos  
.Se a rotina terminar mais de cinco (5) segundos antes ou depois, haverá uma dedução de 0,2 ponto por cada segundo além de cinco (5) segundos, conforme segue:  
+/- 6 segundos, - 0,6 pontos  
+/- 7 segundos, - 0,8 pontos, etc.

**6.3 Pontuação das Rotinas Obrigatórias:** Os Juízes dão uma pontuação para o Intérprete (entre 0,0 e 10,0, até uma casa decimal) para a Apresentação (conforme a Rotina Livre) e para cada uma das três (3) Sequências Obrigatórias, usando as seguintes diretrizes:

	<b>DEDUÇÃO ATÉ:</b>	<b>EXPLICAÇÃO:</b>	<b>EXEMPLO:</b>
Configurar	10%	Enfrentando a direção correta; Na posição correta do corpo, no local correto no túnel	Comece a posição do layout HU, lado do corpo para os juízes
A maior parte do obrigatório	50%	A parte que define a sequência	O Twist no Loop Twist; ou a posição corporal no final de Thomas Flair

Requisitos específicos de posição corporal	20%		Dedos pontiagudos, pernas retas
Erros de execução	20%	Fluxo, oscilação, fora do heading, fora do centro	
Diretrizes Específicas de Julgamento	Veja o Anexo A	Conforme especificado para cada obrigatório	Veja o Anexo A

A apresentação na Rotina Obrigatória será pontuada, assim como na Rotina Livre, criatividade, entrega e uso do tempo. A impressão geral de toda a rotina, e não apenas os compulsórios reunidos.

**6.3.1** Os Juízes irão pontuar apenas as Sequências Obrigatórias que eles reconhecerem. Se uma tentativa for feita para uma sequência obrigatória e os juízes reconhecerem isso como tal, a pontuação para aquela sequência começará. O julgamento de cada sequência começa quando os Juízes veem o Artista começando a sequência da posição inicial descrita (após uma transição do movimento anterior com ou sem uma parada momentânea). O julgamento de cada sequência termina quando os Juízes veem que o Artista completa ou abandona os requisitos de desempenho dessa sequência.

**6.4 Cálculo da pontuação:** A pontuação para cada rotina é calculada da seguinte forma:

- Rotinas obrigatórias: para cada sequência obrigatória e apresentação, as pontuações dos juízes serão calculadas separadamente, sem arredondamento aplicado. As pontuações médias serão somadas e o resultado será dividido por quatro (4), a seguir arredondado para a primeira casa decimal.
- Rotinas Livres: As três (3) pontuações totais para as deduções de Execução serão somadas e o resultado dividido por três (3), sem arredondamento aplicado. Para determinar a pontuação técnica, a pontuação média de execução será deduzida da pontuação técnica inicial. A pontuação mínima possível para Técnico é zero (0) pontos.

As três (3) pontuações da Apresentação serão somadas e o resultado dividido por três (3) sem arredondamento aplicado. As pontuações técnicas e de apresentação serão somadas, e o resultado será arredondado para a primeira casa decimal. (A pontuação máxima para a Rotina Livre é 20,0 pontos.)

**6.4.1** O arredondamento deve ser feito da seguinte forma: os valores intermediários devem ser convertidos de duas casas decimais para uma, arredondando-se para o décimo mais próximo, exceto quando o segundo dígito decimal estiver exatamente a meio caminho entre os dois valores, onde deve ser arredondado para o mais alto dos dois.

**6.4.2** As pontuações totais para o evento são calculadas adicionando as pontuações oficiais do Artista de todas as rodadas completadas.

**6.4.3** Todas as pontuações de cada Juiz, para todos os voos de competição, serão publicadas.

**6.4.3.1** A pontuação técnica inicial será **publicada antes** do início da competição.

**6.5 Regras de julgamento:**

**6.5.1 Visualizando os voos:** Os Juízes visualizarão o vôo de cada Artista da câmara de voo. Os juízes assistirão a cada vôo ao vivo. A critério do Juiz do Evento, é permitida uma segunda visualização das rodadas obrigatórias, utilizando as evidências de vídeo. A critério do Juiz do Evento, é permitida a terceira visualização de um vídeo da Rodada Obrigatória, ou parte dela, em velocidade normal ou reduzida (50% a 70%), e / ou uso de pausa de vídeo.

**6.5.2** Um painel consistindo de três (3) Juízes deve avaliar o Voo de cada Executor. Uma rodada completa será julgada pelo mesmo painel.

**6.5.3** Todos os juízes avaliarão todos os critérios de julgamento.

**6.5.4** Os juízes usarão um sistema de pontuação eletrônico para registrar a avaliação do desempenho.

**6.5.5** O cronômetro será operado pelos Juízes ou por (uma) pessoa (s) indicada (s) pelo Juiz Chefe, e será iniciado quando um Artista começar a voar.

11

## **7. REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO**

### **7.1 Composição das Delegações:**

Cada Delegação pode ser composta por:

- Um (1) Chefe de Delegação
- Um (1) Técnico de Equipe
- Um máximo de dois (2) Solo Freestyle Performers para um Brasileiro ou Campeonato Estadual de Pára-quedismo Indoor.
- Um máximo de dois (2) Artistas Junior Solo Freestyle para um Brasileiro ou Campeonato Estadual de Pára-quedismo Indoor.
- O número de Artistas para uma Copa de Pára-quedismo Indoor ficará a critério do organizador.

**7.2 Cronograma da competição:** A competição será organizada de acordo com dois (2) dias oficiais de treinamento e um período máximo de três (3) dias consecutivos de competição. O tempo deve ser reservado antes do final da competição para permitir a conclusão das rodadas finais.

## ANEXO A

### SOLO FREESTYLE - SEQUENCIAS COMPULSÓRIAS

#### REQUISITOS DE DESEMPENHO E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

- A ordem em que essas sequências obrigatórias podem ser executadas é determinada pelo executor.
- O Artista deve submeter a ordem das Sequências Obrigatórias antes do início da competição para o Juiz Chefe. (ver parágrafo 5.2.1. e Adendo D)
- A execução de sequências obrigatórias em outra ordem diferente da enviada, resultará em uma pontuação de zero para os movimentos que estão fora de ordem
- Cada Artista deve assegurar que as roupas e / ou sua posição na câmara de vôo não impeçam a habilidade dos Juízes de verem claramente os requisitos de performance sendo atendidos. (Por exemplo, se os juízes não conseguem ver braços e / ou pernas retos, eles podem presumir que o Artista não tem braços e / ou pernas retos).
- Quando especificado, os dedos dos pés devem estar apontados e os joelhos retos, caso contrário, a pontuação máxima possível é 9,0.
- Quando a posição do layout é especificada, ambas as pernas devem estar juntas, com os dedos retos, sem nenhuma curva na cintura.
- O julgamento de cada sequência começa quando os juízes veem o intérprete começando a sequência da posição inicial descrita (após uma transição do movimento anterior com ou sem uma parada momentânea).
- O julgamento de cada sequência termina quando os juízes veem que o Artista completa ou abandona os requisitos de desempenho dessa sequência.
- A definição de cada posição corporal é descrita no anexo B.
- Todos os vídeos obrigatórios podem ser encontrados em:  
[https://youtube.com/playlist?list=PLSLmrmjmQczrkl\\_6m-6zCZ5VDIBCc9xEE](https://youtube.com/playlist?list=PLSLmrmjmQczrkl_6m-6zCZ5VDIBCc9xEE)

12

#### **PRIMEIRA RODADA OBRIGATÓRIA (RODADA 2)** **ISF-1 360 ° Barrel Roll Stall**

- No início, o performer fica com a cabeça para baixo, apresentando a parte de trás do corpo aos juízes.
- O Performer desce em uma orientação de barriga para baixo, de frente para os juízes.
- Uma vez na orientação de barriga para baixo (durante a descida), um barrel roll 360 °, na posição Layout com os joelhos retos, é realizado com a cabeça voltada para os juízes, sem mudança de direção ou oscilação.
- A descida deve parar no final do Barrel roll.
- O Barrel Roll deve ser centrado horizontalmente na câmara de voo.
- O Barrel Roll pode ser executado em qualquer direção.
- A posição Layout, com os joelhos retos, deve ser mantida ao longo de toda a sequência.
- Após o Barrel Roll, o Artista sobe, retornando à orientação de cabeça para baixo apresentando a parte de trás do corpo aos Juízes.

#### **Diretrizes de Julgamento:**

- Quando os joelhos não estão retos durante o roll, ou seja, sem posição de layout, a pontuação máxima será de 7,0 pontos.

- Quando o Artista ainda estiver descendo após a rolagem, a pontuação máxima será de 8,0 pontos.

### **ISF -2 HEAD-UP 360 ° BREAKER**

- No início, o Performer está na posição head-up em uma posição Layout, com os joelhos retos, voltado para um dos lados da câmara de vôo, apresentando o lado do corpo aos Juízes.
- O Performer desce para uma orientação de barriga para baixo no mesmo heading.
- 180 ° de giro com um roll completo de 360 ° (Breaker) é executado de um lado da câmara de vôo para o lado oposto.
- A parte inferior das pernas está mais próxima do centro da câmara de vôo, desenhando um pequeno semicírculo, enquanto a cabeça está mais próxima da parede transparente, desenhando um semicírculo maior. (Ação de "fã").
- O Executor deve manter a posição de Layout, com as coxas alinhadas com o tronco, durante todo o Breaker sem oscilar. (Os joelhos podem dobrar.)
- O breaker deve ser executado uniformemente de um lado ao outro da câmara de vôo. (A rolagem deve começar antes ou quase 45 ° na curva e terminar no mesmo ponto do outro lado. O executor deve estar na metade da rolagem quando estiver a 90 ° da curva.)
- Durante o Breaker, a cabeça pode estar voltada para ou diretamente longe dos juízes.
- O Breaker pode ser executado em qualquer direção.
- No final, o Performer sobe para a orientação head-up em uma posição Layout, joelhos retos, voltado para o lado oposto da câmara de vôo desde o início, no mesmo nível do início, apresentando o lado do corpo para os juízes.

13

#### **Diretrizes de Julgamento:**

- Quando o Performer executa um roll estacionário, centrado horizontalmente na câmara de vôo, em um rumo fixo (e não espalhado pelo centro), a pontuação máxima será de 8,0 pontos.
- Quando o artista executa um rolo de deslocamento horizontal sem giro (ou seja, sem "ventilador" ação) (a "versão antiga"), a pontuação máxima será de 7,5 pontos.

### **ISF-3 TIGHT TUCKED DOUBLE BACK LOOPS**

- No início e no final, o Intérprete fica de barriga para baixo, apresentando o lado do corpo aos Juízes.
- Devem ser realizados dois (2) back loops consecutivos em uma posição dobrada apertada (tight tucked).
- Os loops devem ser em torno do eixo horizontal, sem oscilação e sem mudança de heading.
- Os loops devem ser suaves, sem paradas.
- Toda a sequência deve permanecer no mesmo nível e centrada horizontalmente na câmara de vôo.

#### **Diretrizes de Julgamento:**

- Quando o Performer parar entre os loops, a pontuação máxima será de 8,0 pontos.
- Quando os loops não estão bem dobrados, a pontuação máxima será de 5,0 pontos.
- Quando o Performer abre para uma posição de Layout (tuck não mantida) antes do final do segundo loop, a pontuação máxima será de 8,0 pontos.

## SEGUNDA RODADA OBRIGATÓRIA (4ª RODADA)

### ISF-4 FRONT LAYOUT FULL TWIST LOOP SEQUENCE

- No início e no final, o Performer está em posição de layout com os joelhos retos,
  - orientação de HU, apresentando a lateral do corpo aos juízes.
  - Três (3) rotações completas de 360° Layout de front loop, sem parar, devem ser realizadas.
  - Uma twist completo deve ser realizada dentro do segundo loop.
  - O movimento circular deve permanecer em torno de um eixo horizontal, sem inclinação ou mudança de heading.
  - O tronco deve estar reto e as pernas alinhadas com o tronco, sem nenhuma flexão na cintura e joelhos, durante toda a sequência.
  - O movimento de loop deve ser suave.
  - Toda a sequência deve permanecer centralizada horizontalmente na câmara de voo.
- A sequência deve terminar no mesmo heading do início.

14

#### Orientações de Julgamento:

- Quando o Performer parar entre os loops, a pontuação máxima será de 8,0 pontos.
- Quando o Twist não for realizada dentro do segundo loop (por exemplo, o twist começar e/ou terminar muito cedo ou tarde), a pontuação máxima será de 7,0 pontos.
- Quando o twist não estiver completo, mas o movimento terminar com o heading correto (por exemplo, duas half twist, ou meio twist e meio loop), a pontuação máxima será de 6,0 pontos.

### ISF-5 MANNA'S SPACE LAB

- No início e no final, o Artista fica na posição Layout, HU, no mesmo heading, apresentando a lateral do corpo aos Juízes.
- Um back loop completo de 360 ° é executado.
- Durante o back loop, quatro (4) passos são executados para criar a ilusão de caminhar dentro de um tubo horizontal.
- As quatro (4) etapas devem ser executadas suavemente e uniformemente em todo o back loop.
- O movimento de loop deve permanecer em torno de um eixo horizontal, sem inclinação ou mudança de heading.

#### Diretrizes de Julgamento:

- Se a posição do Layout não for mostrada no início ou no final, a pontuação máxima será de 8,0 pontos (7,0 pontos, se não houver Layout mostrado no início e fim).
- Para cada caso em que a etapa(passo) for muito curta (menos de 90 °), 0,5 a 1,0 pontos serão deduzidos (dependendo de quão curta a (s) etapa (s) foi (foram) realizada (s)).
- Para cada caso de troca de pernas sem uma ação de pisar, 1.0 pontos serão deduzidos.

### ISF-6 Thomas Flair em divisão frontal

- No início, o Performer está de barriga para baixo.
- As rotações do Thomas Flair devem ser realizadas.
- Os dedos dos pés devem estar apontados ao longo da sequência.
- Toda a sequência deve permanecer centralizada horizontalmente na câmara de voo.

## **Thomas Flair**

- Para um Thomas Flair completo, o tronco deve rolar 360° enquanto simultaneamente gira 360° horizontalmente. Permanecendo no mesmo nível.
- O tronco deve estar de barriga para baixo no início da rotação, de lado quando completar 90° da volta, de costas quando completar 180° da volta e do outro lado quando completar 270° da volta.
- As pernas devem permanecer afastadas, com pelo menos 90° entre elas, com os joelhos retos. (straddle é aceitável quando o flyer está na posição de barriga para baixo)
- A face deve permanecer voltada para os Juízes (Artista olhando para os Juízes) e manter a mesmo heading durante toda a rotação.

15

## **Half Thomas Flair to Head Down Split**

- Depois que um Thomas Flair é concluído, o movimento do flair continua em uma divisão de pernas de HD;

## **Orientações de Julgamento:**

- Se nenhuma posição de cabeça para baixo for mostrada no final, a pontuação máxima será de 6,0 pontos.
- Se a posição de abertura de cabeça para baixo for mostrada no final com os joelhos dobrados, a pontuação máxima será de 7,5 pontos.
- Se o straddle de 90° for mostrado no início do Thomas Flair, mas não mantido, a pontuação máxima será de 7,0 pontos.
- Se o straddle for mostrado com 70-80° entre as pernas durante o Thomas Flair, a pontuação máxima será de 7,0 pontos.
- Se o straddle for mostrado com menos de 70° entre as pernas durante o Thomas Flair, a pontuação máxima será de 5,0 pontos.

## ANEXO B

### POSIÇÕES CORPORAIS BÁSICAS, ORIENTAÇÕES, ROTAÇÕES E CAMINHOS

16

#### A. POSIÇÃO DO CORPO

O corpo pode estar em um arco, layout ou posição de pique com os membros em qualquer uma das várias posições. Eles definem a quantidade de flexão na cintura / quadris e o ângulo da parte superior das pernas (coxas) em relação ao tronco. Posições corporais adicionais definem as posições das pernas. Os braços ficam livres para controlar a posição. Para fins de descrição do cabeçalho, torso significa a parte frontal do torso.

##### A-1. Posição do Arco

- O torso é arqueado na cintura / quadris, de forma que o ângulo entre a frente do torso e as coxas seja maior que 180 ° (se visto de lado).
- Ambas as pernas estão juntas com os joelhos retos, o ângulo entre a frente do tronco e ambas as coxas deve ser maior que 180 ° (se visto de lado).
- A cabeça pode estar arqueada para trás.

##### A-2. Posição de Layout

- O torso é reto, sem dobra na cintura / quadris (se visto de lado).
- Ambas as pernas estão juntas com os joelhos retos, ambas as pernas devem estar alinhadas com o tronco (se visto de lado).

##### A-3. Posição PIKE

- O torso é dobrado para a frente na cintura / quadris, de forma que o ângulo entre a frente do torso e as coxas seja inferior a 180 ° (se visto de lado).
- Ambas as pernas estão juntas e retas na altura dos joelhos com o ângulo entre a frente do tronco e as coxas deve ser menor que 180 ° (se visto de lado).
- Para um Lombo Solto, o ângulo entre a frente do torso e as coxas é entre 90 ° e 180 ° (se visto de lado).
- Para um Lúcio Apertado, o ângulo entre a frente do torso e as coxas é menor que 90 ° (se visto de lado).

##### A-4. Posição de dobra apertada (Tight tuck)

- O torso é dobrado para a frente na cintura / quadris de forma que o ângulo entre a frente do torso e as coxas seja inferior a 90 ° (se visto de lado).
- Os joelhos estão dobrados, de forma que o ângulo entre a parte superior e inferior das pernas seja inferior a 90 °. Os joelhos não estão necessariamente voltados para o peito.
- Os joelhos podem estar juntos ou separados.
- Para uma dobra solta, os dois ângulos descritos estão entre 90 ° e 180 ° (se vistos de lado).



### **A-5. Posição SIT**

- O torso é vertical em uma orientação de cabeça para cima.
- O ângulo entre a frente do tronco e as coxas está entre 90° e 145° (se visto de lado).
- Os joelhos estão dobrados de forma que o ângulo entre a parte superior e inferior das pernas esteja entre 90° e 145°.
- As pernas são paralelas ao tronco.
- Os joelhos podem estar juntos ou separados.

### **A-6. Posição STAG**

- Uma perna está completamente reta na altura do joelho.
- A outra perna é flexionada para a frente no quadril e o joelho é flexionado para colocar o dedo do pé no joelho da perna estendida. O joelho está flexionado em pelo menos 90°.
- O joelho da perna colocada no Stag aponta para a frente.
- O corpo pode estar em uma posição arqueada, layout ou pontiagudo enquanto estiver em uma posição de veado.

### **A-7. Posição Straddle**

- As pernas são separadas, de lado a lado, com pelo menos um ângulo de 90° entre elas (se vistas de frente).
- Ambos os joelhos estão retos.
- O corpo pode ser arqueado (posição de pernas abertas arqueadas), em layout (posição de pernas abertas) ou pontiagudo (posição de pernas abertas) com as pernas na posição de pernas abertas.

### **A-8. Posição Split**

- As pernas são separadas na frente e atrás, com pelo menos um ângulo de 90° entre elas (se vistas de lado).
- Ambos os joelhos estão retos.

### **A-9. Posição do Tee**

- O torso pode ser reto, sem dobra na cintura, ou arqueado.
- Uma perna é estendida na frente do tronco, com um ângulo de 90° entre a frente do tronco e a coxa (se vista de lado).
- A outra coxa está alinhada com o torso ou tem um ângulo superior a 180° do torso (se vista de lado).
- Ambos os joelhos estão retos.

### **A-10. Posição Compass**

- O torso está na orientação cabeça para cima.
- Uma perna está alinhada com o torso.
- Para uma bússola paralela, a outra perna é levantada para frente, de forma que o ângulo entre a coxa e o tronco seja de 90° ou menos.
- Para uma bússola virada para fora, a outra perna é dividida para o lado com o joelho apontado para cima, de forma que o ângulo entre a coxa e o tronco seja de 90° ou menos.

- Ambos os joelhos estão retos.
- O corpo pode estar em uma posição arqueada ou de layout com as pernas em uma bússola.

## **B. ORIENTAÇÕES**

Existem seis (6) orientações básicas (não incluindo as orientações diagonais) que um corpo pode ter para o vento (ou piso do cabo). Eles definem de que maneira o torso é orientado.

18

### **B-1. Orientação de barriga para baixo (Belly)**

O torso é horizontal, de frente, voltado para baixo em direção ao vento (ou chão de cabos).

### **B-2. Orientação de Costas (Backfly)**

O torso é horizontal, de costas, voltado para cima, longe do vento (em direção ao teto).

### **B-3. Orientação lateral (sidefly)**

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

### **B-4. Orientação Head-up**

O torso é vertical com a cabeça erguida, diretamente longe do vento (em direção ao teto).

### **B-5. Orientação Head Down**

O torso é vertical com a cabeça para baixo, apontando diretamente para baixo na direção do vento (em direção ao piso dos cabos).

## **C. EIXOS DE ROTAÇÃO**

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

### **C-1. Eixo 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 dos cabos). Os giros são rotações sobre o eixo vertical.

#### **Eixo horizontal**

O eixo horizontal é qualquer eixo perpendicular (90 °) ao vento, (apontando para a parede do túnel). Pode ter qualquer direção (apontando para qualquer parede).

### **C-2. Eixos Corporais**

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

### **Eixo do Corpo Cabeça-Cauda**

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

19

### **Eixo Front-Back do Corpo**

O eixo frente-costas do corpo é orientado para a frente e para trás, apontando de frente para trás, normalmente através da barriga do Artista.

### **Eixo Esquerdo-Direito do Corpo**

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

## **D. 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.

### **D-1. Flat Turns**

As curvas planas envolvem uma rotação em torno do eixo frontal-posterior do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. O título do Performer está mudando. O corpo pode ficar de barriga para baixo ou de costas durante a execução de uma curva plana. Durante uma curva plana para a direita, a parte superior do corpo se move em direção ao ombro direito ou vice-versa.

### **D-2 Piruetas**

As piruetas envolvem uma rotação em torno do eixo cabeça-cauda do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. O título do Performer está mudando. O corpo pode estar de cabeça para cima ou para baixo durante a execução de uma pirueta. Durante uma pirueta para a direita, a frente do peito está girando para a direita ou vice-versa.

### **D-3 Barrel Rolls**

Um rolo de cilindro é uma rotação em torno do eixo cabeça-cauda do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. Um rolo de cilindro pode começar e terminar em uma orientação de barriga para baixo, de costas ou de lado. Durante um rolo de barril para a direita, a frente do tórax gira para a direita ou vice-versa.

### **D-4 Cartwheels**

Uma estrela é uma rotação de cabeça para baixo em torno do eixo frente-verso do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. O corpo passa pelas orientações cabeça para cima, para os lados e / ou cabeça para baixo durante o curso de uma estrela. Uma estrela não

precisa começar nem terminar em uma orientação exata de cabeça para cima, para os lados ou para baixo. Uma estrela é considerada uma estrela completa quando a cabeça percorreu 360 ° em torno do eixo horizontal a partir do ponto em que começou. Durante um cartwheel direito, a parte superior do corpo está se movendo em direção ao ombro direito, ou vice-versa.

## **D-5. Loops**

Um loop é uma rotação de ponta-cabeça sobre o eixo esquerdo-direito do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo horizontal. O corpo passa por uma orientação de cabeça para cima, de barriga para baixo, de cabeça para baixo e / ou de costas durante o curso do loop. Um loop pode começar e terminar em uma orientação de cabeça para cima, de barriga para baixo, de cabeça para baixo e / ou de costas. Um loop não precisa começar nem terminar em uma orientação exata de cabeça para cima, de barriga para baixo, de cabeça para baixo e / ou de costas. Um loop é considerado um loop completo quando a cabeça percorreu 360 ° em torno do eixo horizontal a partir do ponto em que foi iniciado. Existem dois (2) tipos de loops. (Loops são referidos pela direção em que o loop é iniciado, uma vez que, no caso de loops de torção, a direção em que o loop é concluído pode ser diferente da direção no início.)

### **Back Loop**

Um back loop é uma rotação de loop iniciada com o torso girando para trás.

### **Front Loop**

Uma alça frontal é uma rotação de alça iniciada com o tronco girando para a frente.

## **D-6. Side Loops (loops laterais)**

Um loop na orientação lateral é uma rotação em torno do eixo esquerda-direita do corpo quando esse eixo está alinhado com o eixo vertical. Por exemplo, um Catavento é um verdadeiro loop lateral.

## **D-7. Twists**

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, alinhado com o eixo horizontal ou vertical. Existem duas (2) categorias básicas de torções.

### **Twists verticais**

Uma torção vertical é uma rotação cabeça-sobre-calcanhares em torno do eixo horizontal (loop ou estrela) combinada com uma rotação em torno do eixo cabeça-cauda do corpo. Uma torção única ou completa é definida como uma rotação de 360 ° em torno do eixo cabeça-cauda do corpo ao longo de um loop de 360 ° ou estrela. A quantidade de torção contida em um loop ou estrela é a quantidade de rotação de torção concluída após um loop de 360 ° ou rotação de cartwheeling ter sido realizada, quando medido a partir do ponto no loop ou cartwheel em que a torção foi iniciada pela primeira vez. As torções podem ser iniciadas em qualquer posição no loop ou estrela e em qualquer direção.

### **Twists horizontais**

Uma torção horizontal é uma rotação em torno do eixo vertical (curva plana ou loop lateral) combinada com uma rotação em torno do eixo cabeça-cauda do corpo. Uma torção única ou completa é definida como uma rotação de 360 ° em torno do 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.

## **E. CAMINHOS CIRCULARES**

Existem dois (2) tipos básicos de caminhos circulares que um Artista pode seguir, os quais podem ser executados tanto no rosto quanto no exterior. As vias circulares podem ter movimentos embutidos (por exemplo, Loop inferior).

### **Inface**

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

### **Outface**

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

### **E-1. Carving**

O corpo do Performer traça um caminho aproximadamente circular em um plano horizontal. O carving é executado com a cabeça para baixo, para cima ou em outras orientações.

### **E-2. Órbitas Verticais**

O corpo do Performer traça um caminho circular em um plano vertical. Águias e Águias reversas são duas (2) formas comuns de Órbitas Verticais que também envolvem a rotação em torno do Eixo Esquerdo-Direito do Corpo.

### **Eagle**

O Performer viaja em uma órbita vertical enquanto conduz continuamente com a cabeça, passando pela orientação de costas para baixo, cabeça para cima, barriga para baixo e / ou cabeça para baixo (nessa ordem, se infacing). Uma Águia pode começar a partir de qualquer orientação nesta progressão. A Half Eagle é quando o Performer viajou de cabeça em 180 ° da órbita vertical. Um Full Eagle é quando o Performer viajou de cabeça em 360 ° da órbita vertical.

### **Reverse Eagle**

O Performer viaja em uma órbita vertical enquanto conduz continuamente com os pés (ou cóccix), passando pela orientação de costas para baixo, de cabeça para baixo, de barriga para baixo e / ou cabeça para cima (nessa ordem, se infacing). Um Reverse Eagle pode começar a partir de qualquer orientação nesta progressão. A Half Reverse Eagle é quando o Performer viajou com os pés (ou cóccix) primeiro por 180 ° de órbita vertical. Um Full Reverse Eagle é quando o Performer percorreu os pés (ou o cóccix) primeiro em 360 ° da órbita vertical.

## ANEXO C

### PONTUAÇÃO TÉCNICA

A pontuação técnica é o resultado combinado de vários fatores. Os movimentos são classificados de muito fáceis a muito difíceis. O desempenho geral dos voos (poses, movimentos e transições) conta para dificuldade. Em geral, os fatores técnicos são:

MAIS FÁCIL	MAIS DÍFICIL
Orientação fixa com grande base de suporte Rotação do eixo horizontal com pequena base de suporte	Orientação fixa com pequena base de suporte Rotação do eixo horizontal através de grande base de suporte
Estável, fácil de equilibrar movimento	Movimento instável, difícil de equilibrar
Movimentos executados individualmente	Movimentos executados em uma sequência conectada
Movimentos de alta resistência executados com baixa velocidade de túnel	Movimentos de alto arrasto voados com velocidade de túnel rápida, quanto maior a duração dos movimentos de alto arrasto, mais difícil
Movimentos de baixo arrasto executados com alta velocidade de túnel	Movimentos de baixo arrasto voados com baixa velocidade de túnel, quanto maior a duração dos movimentos de baixo arrasto, mais difícil
Movimentos Aleatórios	Movimentos coreografados com precisão (com sincronismo perfeito com a música tocada)
Posição do corpo perdida durante o (s) movimento (s)	Posição ideal do corpo mantida durante o (s) movimento (s)
Deriva na câmara de voo durante movimento (s) estático (s)	Permanecer estacionário na câmara de voo em um rumo e nível constantes durante o (s) movimento (s) estático (s)
Posições corporais naturais fáceis	Posição inadequada do corpo e / ou pegada (s), como uma pegada no próprio pé com aquela pegada atrás
Mover não requer flexibilidade	Mover requer flexibilidade
O movimento não requer força e poder	Mover requer força e poder
Forma simétrica do corpo mantida no cabeçalho Forma assimétrica do corpo não mantida no cabeçalho	Forma corporal assimétrica mantida no cabeçalho
Movimento (s) Básico (s)	Movimento (s) que requer uma longa progressão de aprendizagem
Executando movimento (s) visto (s) anteriormente	Executando novo (s) movimento (s)
Rotações em um (1) eixo	Rotações em mais de um (1) eixo (em que o uso de três (3) eixos é mais difícil do que o uso de dois (2) eixos)
Executando movimentos, esculpindo / girando sempre em uma direção preferida	Executando movimentos, esculpindo / girando em ambas as direções
Curta duração em rotação (sem tonturas)	Longa duração em rotação (tontura)
Artista voando em fluxo de ar limpo	Artista voando pela soleira da porta
Transições rápidas através do burburinho da porta	O artista permanece na soleira da porta por um longo tempo
Transições entre movimentos com os mesmos eixos	Transições entre movimentos com eixos diferentes em um título / orientação precisa

Sem mudança de direção	Inversão de direção em um rumo / orientação preciso
Escultura / órbitas verticais sem movimento (s) embutido (s)	Escultura/órbitas verticais com movimento (s) incorporado (s)
Movimentos complexos usando braços e pernas para controlar o voo	Variedade de movimentos complexos sem o uso de braços ou com braços e / ou pernas em pose fixa ou em gestos criativos e artísticos
Consumindo todo o espaço da câmara de voo, incluindo o difusor	Uso deliberado e controlado de uma parte do espaço disponível.
Aterrissando no chão do cabo para sair e terminar a rotina	Aterrissando exatamente na porta com um movimento complexo para sair e terminar a rotina

Combinações de vários fatores aumentam ainda mais a pontuação técnica. Não se espera que os artistas demonstrem todos os fatores acima em uma rotina. Um fator de dificuldade pode às vezes ter o efeito oposto de tornar um movimento mais fácil, por exemplo, retraindo os braços mantendo-os fixos ao corpo pode diminuir a dificuldade de certos movimentos. Espera-se que os juizes apliquem conhecimentos adicionais e compreensão da dificuldade.

## ANEXO D

### DESCRIÇÃO DE ROTINA DE ESTILO LIVRE SOLO

Preencha eletronicamente e envie junto com o Vídeo

ATLETA Nº	NOME DO ATLETA	EQUIPE	
<b>INDIQUE A ORDEM EM QUE AS SEQUENCIAS OBRIGATÓRIAS SERÃO EXECUTADAS</b>			
<b>1ª RODADA COMPULSÓRIA – RODADA 2</b>			
<b>2ª RODADA COMPULSÓRIA – RODADA 4</b>			
<b>TEMPO DE TRABALHO DA ROTINA LIVRE</b>  _____ <b>SEGUNDOS</b>	<b>A DESCRIÇÃO DAS ROTINAS LIVRES COBRE AS RODADAS</b> <b>TODAS ( ) 1ª ( ) 3ª ( ) 5ª ( )</b>		

24

Se estiver realizando mais de uma Rotina Livre, preencha uma folha de Descrição da Rotina para cada Rotina Livre e circule acima de quais rodadas ela será realizada.

Nº	NOME DO MOVIMENTO / SEQUÊNCIA.	VALOR DAS DIFICULDADES (para uso dos juizes)
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		