



PILOTAGEM DE VELAME FREESTYLE

Edição 2023

Válido a partir de março de 2023

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

EDIÇÃO 2023 REG ESPECÍFICO BRASILEIRO P/ SWOOP FREESTYLE Folha 1
Comitê de Arbitragem CARBI/CBPq - Edição em Português Brasileiro

ÍNDICE

Este documento, as Regras de Competição para Pilotagem de Velames Freestyle, Edição 2023, entra em vigor em 1º de março de 2023. A Edição 2023 difere da edição 2022 naqueles parágrafos com **cor azul**.

1. AUTORIDADE DA FAI	6
2. DEFINIÇÕES DE PALAVRAS E FRASES UTILIZADAS NESTA REGRAS	6
3. REGRAS ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO	7
3.1. ObjetivosdaCompetição.....	7
3.2. Composição das Delegações	8
3.3. Composição de uma Equipe Nacional de Pilotagem de Velames Freestyle	8
3.4. Programa de Eventos.....	8
4. DESCRIÇÃO DO EVENTO E OBJETIVOS.	8
5. REGRAS GERAIS.....	8
5.1. Condições de Vento e Indicadores.....	8
5.2. A Altitude Mínima de Saída em Uma Passagem... ..	9
5.3. Equipamentos e Pesos.....	9
5.4. Período de Prática Oficial.....	9
5.5. Ordem de salto e atribuição de saída.....	10
5.6. Violações de segurança.....	10
5.7. Problemas de segurança.....	10
5.8. Problemas de controle de equipamentos	11
5.9. Re-saltos devido a problemas de equipamento.....	11
5.10. Re-saltos devido às condições meteorológicas.....	11
5.11. Re-saltos Devido a Interferência Externa.....	11
5.12. Re-saltos Devido a Fatores Técnicos.....	12
5.13.Procedimentos de novo salto.....	12
6. PONTUAÇÃO	12
6.1. Pontuação Em Geral.....	12
6.2. Especificações Técnicas Para Freeestyle.....	13
6.3. Estrutura De Pontuação.....	13
6.4. Cálculo De Pontos.....	13
7. JULGAMENTO.....	13
7.1. Conferência De Juízes.....	13
7.2. Diretrizes De Ponto Para Apresentação.....	14

7.3. Exemplos De Erros.....	14
7.4. Pontuação Técnica.....	14
8. USO DE CÂMERAS DE VÍDEO.....	15
8.1. Uso Do Sistema De Câmera De Vídeo.....	15
8.2. Vídeo Revisão.....	15
8.3. Desafios.....	16
9. DETERMINAÇÃO DE CAMPEÕES.....	16
9.1. Campeões Do Evento.....	16
9.2. Desempenho.....	16
9.3. Medalha Concedida.....	17
ADENDO A: ESPECIFICAÇÕES GERAIS DO CURSO.....	18
ADENDO B: DESCRIÇÃO DOS MOVIMENTOS DE ESTILO LIVRE..	19
ADENDO C: FOLHA DE DESCRIÇÃO DA ROTINA DO EVENTO FREESTYLE	30
ADENDO D: LISTA DE PESO EQUIPADO (DWIPE) E PESO ADICIONAL (AIW)	31
ADENDO E: FORMULÁRIO DE REVISÃO DE VÍDEO	32
ADENDO F: FORMULÁRIO DE RE-SALTO	33
ADENDO G: FORMULÁRIO DE DESAFIO.....	34

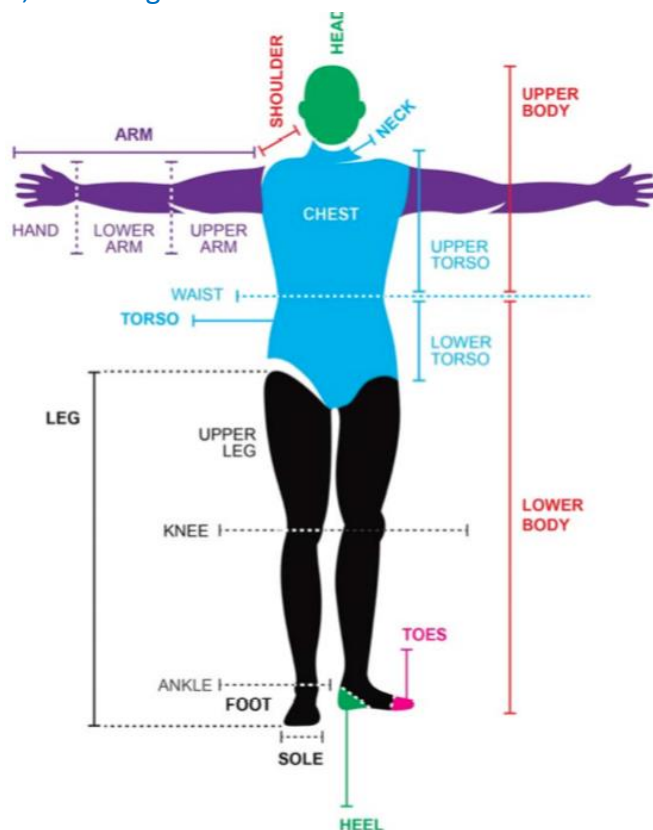
1. AUTORIDADE CBPQ

A competição será conduzida sob a autoridade concedida pela FAI, de acordo com os regulamentos do Código Esportivo da FAI, Seção Geral e Seção 5 aprovados pelo ISC e validados pela FAI, 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 NAS REGRAS

AIW—Peso individual adicional que um competidor pode carregar conforme determinado pela tabela no adendo G.

Corpo—A estrutura física de uma pessoa, incluindo roupas, calçados e equipamento. Nenhuma extensão de qualquer tipo ou formas não naturais são consideradas corpo. O corpo do paraquedista é definido em partes específicas, como segue:



Percurso fechado - Se, por qualquer motivo, o Juiz Chefe (CJ), Juiz do Evento (EJ) ou o Controlador FAI decidirem encerrar o percurso, uma lata de fumaça laranja e/ou outros indicadores adequados serão colocados no início do percurso ou em outro local apropriado. O tipo e localização do indicador serão descritos durante o briefing pré-evento dos competidores.

Problema de controle—Uma condição do paraquedas que torna impossível tentar uma aproximação segura ao curso.

Percurso—A superfície da água é considerada o percurso.

Diretor Técnico de Percurso (CTD)—Uma pessoa indicada pelo Organizador e aceita pelo Comitê de Pilotagem de Velames do IPC para esse cargo. A pessoa deve ser nomeada e acordada no documento BID conforme FCEAD. O CTD é responsável pelo planejamento, montagem e manutenção dos percursos antes e durante a competição.

Resultado padrão (DR)—Um DR é três pontos.

Down-landing (DN)—Aterrissagem onde o contato da superfície é feito durante a aterrissagem por qualquer parte do corpo, outra do que os pés.

DWIPE – Peso normal, incluindo roupas, calçados, equipamento de pára-quedas e todos os outros equipamentos usados no salto, exceto AIW. Consulte §5.3.

“Equipamentos e Pesos”.

Portão de entrada—O contato com a água é considerado a entrada do percurso.

Aterrissagem – A aterrissagem começa quando qualquer parte do corpo do competidor faz contato com a superfície, excluindo o contato devido ao arrasto da água e termina com uma parada completa. Qualquer contato de superfície conta como aterrissagem para fins de pontuação.

Resultado mínimo (MR)—O MR é zero pontos.

Entrada perdida (ME)—Não tocou na água.

Sem arrasto de água (NW)—Não mostrando claramente o contato da superfície com a água com qualquer parte do corpo. O movimento da água devido ao ar comprimido ou queda de água do competidor não é considerado arrasto na água.

OPP—Período de prática oficial

Equipamento de pára-quedas - Para fins de cálculos de peso descritos no § 5.3, o equipamento de pára-quedas é o sistema de paraquedas (rig) e capacete, e qualquer outro equipamento que o competidor esteja utilizando.

Cartão vermelho (RC) - Uma penalidade aplicada por pessoas autorizadas durante a competição por ações ou voos considerados inseguros ou por comportamento antidesportivo, conforme descrito nestas regras e no Código Esportivo, Seção Geral.

Resultado—O valor de pontuação de uma pontuação, após a aplicação do procedimento de cálculo em § 6.4 ou os pontos resultantes de um DR ou MR.

Zona de segurança—As áreas fora do percurso, conforme especificado no Adendo A.7

Pontuação—Uma avaliação feita pelos juízes sobre a conquista de um competidor durante a navegação no percurso, expressa em pontos.

A pontuação mínima é zero (0).

Aterrissagem em pé (UP)— Uma aterrissagem onde nenhuma parte do corpo, exceto os pés, faz contato com a superfície.

Contato de superfície - O ponto em que qualquer parte do corpo do competidor entra em contato com qualquer parte da superfície da terra, incluindo estruturas e materiais naturais e/ou artificiais.

VR—revisão de vídeo.

VRP—painel de revisão de vídeo.

Arrasto de água—Contato de superfície feito arrastando qualquer parte do corpo sobre ou através da parte de água do curso.

Aterrissagem na água (WL)—Uma aterrissagem na parte da água do percurso chegando a uma parada total na água.

Cartão Amarelo (CA)—Uma penalidade, geralmente reconhecida como advertência, emitida por pessoas autorizadas durante a competição por ações ou voos considerados inseguros ou por comportamento antidesportivo, conforme descrito nestas regras e no Código Esportivo: Seção Geral. Um cartão amarelo pode, mas não é obrigatório, ser emitido antes de um cartão vermelho. Dois cartões amarelos emitidos durante uma única competição equivalem e terão o mesmo resultado que a emissão de um cartão vermelho.

3. REGRAS ESPECÍFICAS DA COMPETIÇÃO

3.1. Objetivos do Concurso

3.1.1. Para determinar os campeões da Pilotagem de Velame Freestyle.

3.1.2. Promover a segurança e desenvolver treinamento e competição de pilotagem de velames.

3.1.3. Trocar ideias e estreitar relações de amizade entre paraquedistas esportivos, juízes e pessoal de apoio de todas as nações.

3.1.4. Permitir que os participantes compartilhem e troquem experiências, conhecimentos e informações.

3.1.5. Melhorar os métodos e práticas de julgamento.

3.2. Composição das Delegações

Cada delegação pode ser composta por:

3.2.1. Um chefe de delegação

3.2.2. Um gerente de equipe

3.2.3. Um máximo de 8 competidores para uma Competição Mundial de Paraquedismo ou um máximo de 12 competidores para uma Copa do Mundo ou Campeonato Regional Continental

3.2.4. Treinadores de Equipe - ver SC5 4.4.2

3.3. não se aplica.

3.3.2. não se aplica.

3.4. Programa de Eventos

- 3.4.1. A competição será composta de três rodadas se for realizada com os Eventos Padrão ou seis se for realizada em um Campeonato ou Copa Estilo Livre separado e independente.
- 3.4.2. O anfitrião deve especificar no lance o número de rodadas.
- 3.4.3. O número mínimo de rodadas necessárias para um evento válido é uma rodada.
- 3.4.4. A competição terá a duração máxima de seis dias, D1 OPP, D2 OPP e Cerimónia de Abertura, D3 + D4 + D5 + D6 dias de Competição, D7 Dia de Competição e Cerimónia de Encerramento.
- 3.4.5. Durante a competição, nenhum competidor pode realizar qualquer salto além dos saltos de competição. O uso de túnel de vento (paraquedismo indoor) é permitido.

4. DESCRIÇÃO E OBJETIVOS DO EVENTO

Na prova Freestyle, o competidor navega com seu paraquedas pelo percurso realizando movimentos pré-determinados ou livres. O objetivo do competidor é navegar em um paraquedas através de um curso em contato com a superfície da água da maneira ditada pelo(s) movimento(s) de estilo livre escolhido e terminar com uma aterrissagem em pé. A pontuação será diretamente proporcional à quantidade de superfície de água arrastada e ao tempo que o movimento está sendo realizado. O arrasto da água deve ser contínuo com saltos mínimos.

5. REGRAS GERAIS

5.1. Condições e Indicadores de Vento

- 5.1.1. A velocidade máxima permitida do vento medida por um anemômetro é de 7 m/s em qualquer direção.
- 5.1.2. Deve haver um anemometro sistema de medição de vento, localizado de acordo com SC5, §4.3.5, que deve ser verificado em intervalos de 10 minutos. Se os ventos excederem 5 m/s, deve ser monitorado constantemente até que os ventos permaneçam abaixo de 5 m/s por pelo menos 5 minutos.
- 5.1.3. Uma biruta capaz de responder a ventos de pelo menos 2 m/s deve ser posicionada a 50 metros do percurso.
- 5.1.4. Um indicador de direção do vento (streamer) capaz de responder a ventos de menos de 2 m/s deve ser montado em um poste a 20 metros do pound.
- 5.1.5. O CJ determinará as posições da biruta e do indicador de direção do vento, garantindo que ambos estejam totalmente visíveis para os competidores que se aproximam do percurso. Esta deliberação não é objeto de protesto.

5.2. A altitude mínima de saída em uma passagem é:

- 5.2.1. 1200 metros AGL com 1 ou 2 competidores
- 5.2.2. 1500 metros AGL com 3 ou 4 competidores
- 5.2.3. 2000 metros AGL com 5 ou 6 competidores

5.3. Equipamentos e Pesos

- 5.3.1. Todos os competidores devem usar uma capacete rígido para a cabeça.

5.3.2. Equipamentos de proteção podem ser usados e são fortemente recomendados. Não deve atrapalhar o equipamento do paraquedas do competidor ou comprometer a segurança, conforme determinado pelo Controlador FAI.

5.3.3. No momento da pesagem realizada pelo Juiz Chefe, ou pessoa designada pelo CJ, é calculado e registrado o DWIPE. O DWIPE é a base para definir a quantidade máxima de peso individual adicional permitida de acordo com a lista do Anexo E.

5.3.4. Será permitido um desvio de um quilograma no DWIPE medido em 5.3.3. Este desvio é permitido para cobrir discrepâncias entre diferentes balanças usadas ou um competidor sendo molhado se pesado após o salto. (O desvio de 1 Kg é subtraído do peso medido para dar ao competidor potencialmente mais peso extra de acordo com o Adendo D)

5.3.5. Quaisquer componentes de peso adicionais devem ter um sistema de liberação rápida de alça única. A alça de liberação deve estar localizada na parte frontal do tronco do competidor, ser de livre acesso e ser feita de forma a permitir que seja facilmente operada por uma pessoa de resgate em caso de emergência. Ele não deve se soltar sozinho e deve ser aceito pelo Controlador FAI.

5.3.6. Uma balança capaz de indicar o peso em incrementos de 1/10 de quilograma deve ser fornecida aos competidores. Uma segunda escala idêntica deve estar disponível para o Juiz Chefe, se solicitado.

5.3.7. O Juiz Chefe determinará a seleção aleatória do peso do competidor antes e durante a competição após qualquer salto da competição.

5.4. Período de prática oficial

5.4.1. O período oficial de prática (OPP) é o período de dois dias antes da data oficial de início da competição. As datas e demais elementos relativos à OPP devem constar dos Boletins Oficiais de Informação.

5.4.2. O organizador deve proporcionar a oportunidade de prática de saltos para os competidores no percurso durante o OPP. A programação e os detalhes dos diferentes percursos do evento devem ser acordados pelo CJ e pelo Diretor da Competição e anunciados no início de cada dia para que os competidores e juizes possam aproveitar o período de treinamento. Somente o evento anunciado poderá ser treinado nos horários anunciados. Também poderá ser anunciado tempo livre para os competidores treinarem qualquer evento de sua escolha.

5.4.3. Durante o OPP todos os competidores devem fazer pelo menos um salto de treinamento no percurso. É responsabilidade do competidor cumprir esta regra para poder competir. Esta regra pode ser dispensada de comum acordo entre o controlador da FAI, o Juiz Chefe e o Diretor da Competição, a seu critério, por uma razão pertinente, como o clima, ou decorrente de uma solicitação por escrito de um competidor.

5.4.4. Durante o OPP e antes do início da competição, um exercício oficial de fechamento do percurso deve ser conduzido pelo Juiz Chefe. Cujo horário deve ser anunciado com antecedência, para que todos os oficiais e competidores possam

comparecer. Esta deve ser uma prática completa e obrigatória para todos os Juízes e Oficiais, incluindo o uso da fumaça, o pessoal médico de emergência e uma chamada simulada para a ambulância. O Controlador da FAI deve aprovar o sistema que foi praticado e relatar os resultados ao Júri antes do início da competição.

5.5. Ordem de Salto e Atribuição de Saída

5.5.1. Os resultados do Ranking Cbpq mais recente determinarão a ordem de salto para a primeira rodada. Esses competidores serão agrupados na ordem inversa das colocações e saltarão no final da rodada.

5.5.2. Competidores individuais que não competiram no FCE mais recente terão sua ordem de salto determinada por sorteio aleatório, feito pelo Juiz Chefe, serão posicionados nas vagas restantes e saltarão no início do round.

5.5.3. Uma pessoa designada pelo Diretor da Competição supervisionará e registrará a atribuição da ordem de saída em cada passagem, conforme determinado pelo e concorrentes.

5.5.4. Os competidores envolvidos receberão um MR se o CJ ou EJ não for notificado de qualquer alteração na atribuição da ordem de saída antes da chamada de 15 minutos antes do embarque.

5.5.5. A ordem dos passes de saída será rotacionada em 20%, arredondada para baixo, com início de uma nova rodada, em qualquer caso, no dia seguinte. A rotação será feita pegando os primeiros 20% da ordem de salto e colocando-os no final da ordem de salto. O Diretor da Competição também pode usar o mesmo procedimento para alternar a ordem dos passes de saída ao iniciar um evento diferente no mesmo dia.

5.5.6. O Diretor da Competição pode fazer e usar uma ordem de salto combinada reversa atualizada para qualquer rodada de qualquer evento, se o tempo permitir.

Neste caso, a rotação de 20% não é adicionalmente necessária.

5.6. Violações de segurança

5.6.1. Os competidores devem sair do percurso imediatamente após o pouso. Um cartão amarelo pode ser emitido pelo CJ ou EJ por não cumprir esta regra e, conseqüentemente, criar um perigo para outro competidor, a menos que as circunstâncias estejam além do controle do competidor, conforme determinado pelo CJ ou EJ.

5.6.2. Um CJ pode emitir um cartão amarelo para um competidor por uma violação de segurança. Eles serão emitidos em geral para ações inseguras, falta de controle suficiente do velame ou manuseio errático do velame.

5.6.3. Um segundo cartão amarelo é equivalente à emissão de um cartão vermelho conforme 5.6.5.

5.6.4. O CJ e o Controlador FAI juntos, de comum acordo, podem emitir um cartão vermelho sem um cartão amarelo prévio para qualquer ação que apresente perigo imediato e risco à segurança do competidor ou de outros no solo. Exemplos disso incluem, mas não estão limitados a aproximações baixas sobre a multidão ou voar o

velame de maneira descontrolada contra qualquer pessoa ou objeto dentro ou fora do percurso.

5.6.5. A emissão de um cartão vermelho resultará na desqualificação do competidor de continuar participando da competição, incluindo a exclusão de quaisquer resultados já alcançados durante a competição. O competidor será marcado como “desclassificado” e será listado na lista de classificação depois de todos os outros competidores.

5.7. Problemas de segurança

5.7.1. O CJ ou o Controlador da FAI podem suspender uma competição a qualquer momento se as condições do vento ou do tempo forem consideradas um risco à segurança dos competidores, mesmo que as condições estejam dentro dos limites do vento. O Diretor da Competição deve então notificar o piloto para parar de largar os competidores.

5.7.2. O piloto da aeronave sinalizará aos competidores quando eles estiverem liberados para sair. Todos os competidores serão informados sobre os sinais específicos de saída e localização na reunião de competidores pré-evento.

5.7.3. O Diretor da Competição informará os competidores através do piloto sobre qualquer ordem de saída ou mudança de altitude de saída ou que a largada dos competidores deve ser interrompida. O Diretor da Competição deve informar o CJ ou EJ sobre tais mudanças ou interrupção do salto.

5.7.4. Os competidores devem entrar no percurso por ordem de saída. Deve haver atraso de saída suficiente entre os competidores para garantir uma separação segura e dar tempo para qualquer julgamento e manutenção do percurso. No entanto, se não for possível entrar no percurso na ordem de saída devido a circunstâncias fora do controle do competidor, o competidor pode entrar no percurso (desde que não haja conflito com outros competidores) e receber a pontuação avaliada conforme determinado pelo juízes.

5.7.5. Durante todos os eventos, uma pessoa, designada pelo CJ, deve estar equipada com um dispositivo de alerta sonoro para alertar o pessoal da competição sobre a aproximação de competidores pelos seguintes sinais:

5.7.5.1. Três (3) sinais curtos indicando a saída dos competidores da aeronave

5.7.5.2. Um (1) sinal longo, quando cada competidor iniciar a curva para a aproximação final. Neste momento, o pessoal da competição deve liberar o percurso e tomar posições ao longo do percurso.

5.8. Problemas de controle de equipamentos

5.8.1. Um competidor com problema de controle ou mau funcionamento que exija o uso do velame reserva não deve navegar no percurso e deve utilizar uma área de pouso alternativa se for seguro fazê-lo.

5.8.2. Um competidor que experimentar um mau funcionamento do velame do paraquedas principal que crie um problema de controle sem exigir a liberação do velame não deve pousar no percurso.

5.8.3. Uma pessoa qualificada será nomeada pelo CJ e fará uma inspeção do equipamento imediatamente após o competidor pousar para confirmar que o competidor sofreu um mau funcionamento que não foi criado pelo próprio competidor (por exemplo, erro de embalagem). O competidor não deve perturbar a condição do velame ou equipamento antes da inspeção.

5.9. Re-saltos devido a problemas de equipamento

5.9.1. Ao competidor que apresentar problema de controle ou mau funcionamento, não criado pelo próprio competidor, conforme § 5.8, será concedido apenas um re-salto durante a competição, caso contrário, a pontuação real do salto afetado será aplicado.

5.10. Re-saltos devido às condições meteorológicas

5.10.1. Se o vento exceder o limite máximo a qualquer momento no período desde que o competidor inicia a curva para a aproximação final até o final da aterrissagem do competidor, aplica-se o seguinte:

5.10.1.1. No Freestyle, o competidor deve aceitar a pontuação alcançada em até 10 segundos após receber as avaliações do salto do CJ ou EJ; caso contrário, um novo salto para esta rodada deve ser feito.

5.10.1.2. Se os ventos excederem 5 m/s e mudarem de direção mais de 90 graus em 2 segundos (conforme medido e registrado automaticamente por um dispositivo eletrônico), um competidor que pousar dentro de 30 segundos após a mudança do vento deve receber um novo salto do CJ ou EJ. A decisão do competidor pelo re-salto deve ser tomada em até 10 segundos após ser avisado desta oferta; caso contrário, a pontuação do salto é automaticamente aceita e registrada.

5.10.2. Se um competidor experimentar condições climáticas adversas conforme determinado pelo CJ ou EJ, será oferecido ao competidor um novo salto. A decisão do competidor pelo re-salto deve ser tomada em até 10 segundos após ser avisado desta oferta; caso contrário, a pontuação do salto é automaticamente aceita e registrada.

5.11. Re-saltos devido a interferência externa

5.11.1. Ao competidor que sofrer interferência, no solo ou no ar, de outros competidores, saltadores ou objetos temporários, conforme determinado pelo CJ ou EJ, será oferecido um re-salto.

5.11.2. A critério exclusivo do CJ ou EJ, qualquer outro competidor que sofra interferência como resultado de um competidor não limpar o percurso terá direito a um novo salto.

5.11.3. A critério exclusivo do CJ ou EJ, se dois ou mais competidores se aproximarem e/ou entrarem no percurso próximos e no processo criarem interferência entre eles, um re-salto pode ser oferecido a um, a ambos ou a nenhum competidor.

5.11.4. A decisão do competidor pelo re-salto deve ser tomada em até 10 segundos após ser avisado desta oferta; caso contrário, a pontuação do salto é automaticamente aceita e registrada.

5.12. Re-saltos devido a fatores técnicos

5.12.1. No caso de um percurso fechado, os competidores não podem entrar ou navegar no percurso. Um cartão amarelo pode ser emitido se o competidor navegar no percurso criando uma situação perigosa.

5.12.2. Se não for seguro ficar fora do percurso e/ou uma área de queda alternativa não estiver disponível, o competidor pode fazer uma aterrissagem normal e não agressiva no percurso, sem executar nenhum movimento de estilo livre.

5.12.3. Um competidor que cumprir com o acima será concedido um novo salto conforme decidido pelo CJ ou EJ, caso contrário, um MR será aplicado para esse salto.

5.13. Procedimentos de Re-Jump

5.13.1. Cada competidor que recebe um re-salto deve receber um formulário de re-salto do CJ ou EJ para ser entregue ao Diretor da Competição.

5.13.2. O competidor deve fazer o re-salto na primeira oportunidade conforme determinado pelo Diretor da Competição, que informará ao CJ, antes da chamada de 15 minutos, em qual carga e ordem de saída o re-salto será realizado .

6. PONTUAÇÃO

6.1. Pontuação Em Geral

6.1.1. Um movimento só será julgado por aquela parte do movimento, enquanto estiver em contato com a água. Qualquer parte do movimento executada sem contato com a água será desconsiderada pelos juízes.

6.1.2. Pontuar o portão de entrada (tocar na água) resultará em um resultado padrão (DR), a menos que haja uma desqualificação.

6.1.3. Exceto no caso de um ME ou desqualificação, se a penalidade MF, MV, WL for aplicada para um salto após a pontuação do portão de entrada, o resultado do salto será um DR.

6.1.3.1. Falha de Movimento (MF),

- Deixar de realizar qualquer movimento dos movimentos pré-declarados,
- Ou executá-los na ordem errada,
- Ou executá-los de forma que o movimento não possa ser reconhecido.

6.1.3.2. Falha de variação de movimento (MV)

Para um evento de três rodadas, qualquer movimento só pode ser executado uma vez.

Para uma combinação de movimentos, o movimento é considerado uma repetição apenas se os mesmos movimentos forem executados na mesma ordem.

Para um evento de seis rodadas, qualquer movimento ou combinação exata realizada em R1 a R3 pode ser repetida apenas uma vez em R4 a R6.

6.1.3.3. Ao pousar na água (WL) a pontuação será um DR.

6.1.4 Um Resultado Mínimo (MR) aplica-se a um salto nas seguintes situações:

6.1.4.1 Entrada perdida avaliada, não importa onde o competidor pouse.

6.1.4.2 Deixar de usar um capacete de proteção ou equipamento necessário durante a navegação no percurso da competição.

6.1.4.3 Falha em notificar uma alteração na ordem de salto ou criação de interferência, conforme determinado pelo CJ ou EJ (ver §5.5.6)

6.1.4.4 Exceder o AIW permitido de acordo com o Adendo D.

6.2. Especificações Técnicas Para Freestyle

6.2.1. A primeira rodada. Um único movimento pode ser apresentado.

Pode ser um movimento descrito no Adendo Estilo Livre B (DoD: Grupo: 1-4).

6.2.2. A segunda rodada. Um único movimento ou uma combinação de movimentos pode ser apresentado. Pode ser qualquer movimento descrito no Adendo CP Estilo Livre - B

6.2.3. A terceira rodada. Um único movimento ou a combinação de movimentos pode ser apresentado. Pode ser qualquer movimento descrito no Adendo CP Estilo Livre - B ou qualquer movimento suficientemente descrito na folha de descrição da rotina.

6.2.4. Todos os movimentos devem ser pré-declarados na folha de descrição da rotina e apresentados ao CJ. A folha de descrição de rotina para todas as rodadas deve ser apresentada ao CJ pelo menos 48 horas antes do início, conforme anunciado pelo MD, da reunião oficial de Team Managers/Competidor para que os juízes possam atribuir o DoD da combinação de movimentos e anunciá-lo aos concorrentes. Os competidores podem apresentar um movimento ou combinação de movimentos por rodada (A e B) e devem anunciar ao CJ qual deles (A ou B) eles irão executar antes do início da rodada relevante, caso contrário, A será considerado. Se o competidor não apresentar a folha de descrição da rotina no horário designado, o DoD para cada uma de suas rodadas será 1.2.

6.2.5. Um painel de 5 juízes avalia todos os saltos. Cada juiz pontua o desempenho em determinado assunto de 0,0 a 10,0 usando uma (1) casa decimal.

6.2.6. Um DR será concedido quando indicado por um mínimo de três juízes quaisquer do painel.

6.3. Estrutura De Pontuação

6.3.1. Três (3) juízes irão pontuar a APRESENTAÇÃO da abordagem e do movimento Freestyle.

6.3.2. Dois (2) juízes irão pontuar o aspecto TÉCNICO do movimento Freestyle. O aspecto técnico contém o grau de dificuldade do movimento, e a aterrissagem.

6.3.3. Um juiz ou pessoal assistente nomeado pelo CJ anunciará o movimento esperado ou combinação de movimentos e a direção de abordagem do próximo competidor a entrar no percurso.

6.4. Cálculo De Pontos

O cálculo para transformar as pontuações de cada rodada em pontos (resultado) é o seguinte:

6.4.1. A pontuação de uma rodada é a pontuação média dos 2 juízes que pontuaram a Técnica (média, $(T1+T2)/2 = T$) multiplicada pela pontuação média dos 3 juízes que pontuaram a Apresentação (média $(P1+P2+P3)/3 = P$), menos quaisquer penalidades

incorridas. Todos os cálculos são calculados até a terceira casa decimal. Nenhum arredondamento aplicado.

6.4.2. Os competidores são classificados em cada rodada na ordem da pontuação real coletada para esta rodada (pontuação mais alta primeiro).

6.4.3. No Freestyle, a pontuação do competidor mais bem classificado em cada rodada é definida como 100%, expressa em 100 pontos. As pontuações dos competidores restantes da rodada são calculadas como uma porcentagem do resultado do competidor melhor classificado – expresso em pontos, calculados até a terceira casa decimal. Nenhum arredondamento aplicado.

6.4.4. O contato com a água, sem nenhum outro desempenho, produzirá um DR.

6.4.5. Deixar de executar qualquer um dos movimentos pré-declarados, ou executá-los em uma sequência diferente, da folha de descrição da rotina, resultará em DR.

7. JULGAMENTO

7.1. Conferência De Juízes

7.1.1. O CJ organizará uma conferência de juízes antes do início da competição. Todos os juízes devem participar da conferência, incluindo qualquer conferência online realizada antes da viagem dos juízes para a competição.

7.1.2. Todos os membros do painel de juízes devem ser juízes de Pilotagem de Velames do Quadro de Arbitros CBPQ ou FAI.

7.1.3. Juízes em treinamento podem ser usados além do painel de juízes, desde que estejam sob a supervisão direta do CJ ou Juiz Chefe de Treinamento e tenham comparecido à conferência do juiz.

7.1.3.1 O Organizador deve fornecer e designar quatro (4) pessoas adicionais para auxiliar os juízes durante toda a competição. Eles devem, de preferência, ter pelo menos classificações locais de CP Judge. Se alguma dessas pessoas não for Juiz do CP, deverá ser examinada antes de ser aceita para o cargo. Estas pessoas devem ser disponibilizadas e previamente aprovadas pelo CJ, até ao dia anterior ao início da OPP.

7.1.4. Cada performance será julgada por pelo menos três membros do corpo de jurados.

7.1.5. Os saltos de prática serão julgados a critério do CJ. O período de tempo durante o qual os eventos relevantes serão julgados durante o OPP será anunciado pelo CJ.

7.1.6. Os juízes estarão estrategicamente posicionados no percurso de acordo com as necessidades do evento específico e com o equipamento técnico em uso para o evento específico conforme determinado pelo CJ.

7.1.7. Em todos os eventos, os juízes designados usarão os respectivos sinais ou métodos determinados pelo CJ para indicar as pontuações.

7.1.7.1. A falta de contato com a água é indicada pelo juiz designado com o respectivo sinal.

7.1.7.2. As pontuações atribuídas pelo painel de juízes são transmitidas ao processador de pontuação pelos meios determinados pelo CJ.

7.1.7.3. Os juízes devem registrar qualquer violação de regra de um competidor (confusão na ordem de saída, interferência, problemas de controle, etc.), bem como a necessidade de uma revisão de vídeo (VR), por qualquer motivo.

7.1.7.4. Todos os juízes devem observar o vôo inseguro do velame pelos competidores. Se um juiz testemunhar o que ele sente ser um ato inseguro, ele deve informar o Juiz Chefe para que um YC ou RC possa ser emitido, se assim for decidido.

7.2. Diretrizes Pontos Para Apresentação

A apresentação contém a criatividade de novos movimentos, combinações e transições entre os movimentos. Ele também contém a apresentação da performance (ou seja, linguagem corporal, tensão corporal, expressão etc.) e aterrissagem. A pontuação máxima é de 10 pontos. A tabela a seguir mostra as possíveis deduções a serem aplicadas.

- | | |
|-------------------------------|--|
| • Dedução de até 5,0 pontos | Por usar apenas uma parte do pound no arrasto água |
| • Dedução de 0,1 pontos | Para cada pequeno erro |
| • Dedução de 0,2 a 0,5 pontos | Para cada erro médio |
| • Até 7,0 pontos de dedução | Por um ou vários erros graves |
| • Dedução de até 1,0 ponto | Para pouso sem ser em pé |
| • Dedução de até 2,0 pontos | Para um pouso descontrolado |
| • Até 10,0 pontos de desconto | Por nenhum desempenho, ou não identificável |

7.3. Exemplos De Erros

7.3.1. Exemplos de pequenos erros

- leve perda de controle de direção, leve oscilação, etc.
- dedos dos pés não apontados, joelhos dobrados

7.3.2. Exemplos de erros médios

- perda significativa de controle de direção, oscilação, rotação insuficiente, etc.
- elementos necessários executados incorretamente, virando na direção errada, etc.

7.3.3. Exemplo de erro grave

☒ faltando completamente os elementos necessários ou executado tão mal que o movimento é quase irreconhecível

7.4. Pontuação Técnica

A pontuação Técnica inclui a dificuldade de transições, rotações e mudança de direção. Contém também a precisão e o controle do corpo e do velame, durante a execução do movimento e da aterrissagem.

Os seguintes critérios de julgamento se aplicam à pontuação técnica:

7.4.1. O Grau de Dificuldade (DoD) apresenta a base para a pontuação técnica.

7.4.2. Uma combinação de movimentos será julgada de acordo com os DoDs dos movimentos individuais e a dificuldade da combinação. Para uma combinação de movimentos, o juiz decidirá o quão difícil é a combinação. A borda inferior será o movimento DoD mais difícil. A borda superior deve ser a adição de cada movimento DoD na combinação até um máximo de dez.

7.4.3. A execução técnica real (precisão de abordagem, controle de cabeçada, controle de corpo, execução, etc.) finalmente influenciará a pontuação técnica. A pontuação técnica (derivada do DoD calculado) pode ser ajustada em +/- 25% (em incrementos de 2,5%) do DoD, (até a terceira casa decimal, sem arredondamento) dependendo do desempenho.

7.3.4 A aterrissagem deve terminar em pé.

8. USODEVIDEOCAMERAS

8.1. Uso Do Sistema De Câmera De Vídeo

8.1.1. Na prova de freestyle deve haver um sistema de câmera de vídeo configurado, que deve ser capaz de reprodução em velocidade reduzida. O sistema deve incluir áudio e gravar todas as câmeras em um disco rígido. As imagens de qualquer câmera devem ser sincronizadas e acessíveis instantaneamente. Deve ser um sistema fechado seguro com acesso limitado ao Painel de Juízes.

8.1.2. O Sistema de Câmera de Vídeo ou sistema eletrônico será usado como uma ferramenta adicional para verificar a pontuação a critério do CJ ou EJ.

8.1.3. O posicionamento das câmeras deve ser relacionado ao local para vigilância do percurso em geral e para os requisitos específicos de cada evento para entradas no percurso e áreas de pouso. O posicionamento das câmeras não será motivo de protesto.

8.1.4. Se o CJ ou EJ decidir que a configuração do vídeo no curso permite julgamento de vídeo de todo ou partes do curso, os princípios mínimos de avaliação (§7.1.4) se aplicam ao julgamento de vídeo.

8.2. Revisão De Vídeo

8.2.1 A pedido de um membro do corpo de jurados, e se o VR tiver sido registrado na súmula do juiz, o CJ deverá ordenar uma revisão do salto em questão na primeira oportunidade. Um Juiz deve estar posicionado no VF-System durante todos os saltos da competição para checar e verificar, e informar o CJ nos casos em que um CP-VRP deve ser chamado.

8.2.2. O pedido de revisão de vídeo será anotado em um Formulário de Revisão de Vídeo, que deve ser entregue ao Juiz Chefe, para iniciar o procedimento de RV.

8.2.3. O VRP de três pessoas é composto pelo CJ e/ou EJ e, se possível, pelo membro do painel que solicitou a revisão e/ou por outro juiz.

8.2.4. Um ciclo de VR é composto por no máximo três visualizações da(s) parte(s) do salto em questão. A reprodução em velocidade reduzida pode ser usada após a primeira visualização.

8.2.5. A qualquer momento durante o processo de revisão e sem discussão, os juízes proferirão sua decisão usando o seguinte procedimento:

8.2.5.1. Confirmação da avaliação na folha de pontuação original do juiz

8.2.5.2. Determinação do resultado de um VR usando um processo de votação supervisionado pelo CJ ou EJ: Qualquer decisão deve ser proferida claramente apenas por “SIM” ou “NÃO” (ou seja, por polegar para cima, polegar para fazer wn no comando ou por indicação de um “S” ou “N” no papel, etc.,) sem qualquer aplicação de possibilidades intermediárias de decisão ou opções diferentes de “SIM” ou “NÃO”.

8.2.5.3. A avaliação inicial na súmula só pode ser alterada com uma decisão unânime do painel de revisão de vídeo.

8.2.5.4. A decisão da maioria de um painel de revisão de vídeo deixa a avaliação inicial inalterada. Se nenhuma avaliação inicial foi feita por qualquer motivo na súmula, o voto da maioria será usado como decisão.

8.2.6. O CJ revisará a decisão do painel de revisão de vídeo, documentará o resultado no Formulário de Revisão de Vídeo e ajustará a pontuação do competidor na pontuação e na lista de resultados, se aplicável.

8.2.7. As pontuações não serão definitivas até que os dados e/ou mídia de gravação sejam revisados, se necessário. O CJ será responsável por determinar o resultado final e a colocação de um competidor.

8.3. Desafios

8.3.1. Os competidores terão o direito de invocar um desafio de revisão de vídeo.

8.3.2. Os competidores só podem desafiar chamadas de julgamento avaliadas para seu próprio desempenho.

8.3.3. A contestação deve indicar a única avaliação que está sendo contestada.

8.3.4. Nenhum desafio será aceito para uma apresentação que não seja coberta por uma câmera oficial em funcionamento, conforme a seção 8.1. Se uma revisão de vídeo já foi realizada na avaliação a pedido de um juiz antes da publicação da pontuação oficial, ela não pode ser contestada pelo competidor.

8.3.5. A taxa para invocar um desafio pode ser encontrada na Tabela de Taxas da FAI no site da FAI. O CJ dará as Taxas de Desafio retidas ao Presidente do Júri.

8.3.6. O Formulário de Desafio (Adendo G) e a taxa devem ser enviados ao Juiz Chefe dentro de uma hora após a postagem da pontuação relevante.

8.3.7. A revisão de vídeo para um desafio será realizada de acordo com a seção 8.2. em relação à Revisão de Vídeo, exceto § 8.2.3. O Juiz cuja autuação está sendo impugnada não estará no CP-VRP.

8.3.7.1. O competidor terá a oportunidade de assistir ao(s) vídeo(s) em questão após a conclusão da revisão.

8.3.7.2. Se durante o processo de revisão o vídeo não puder ser recuperado ou for considerado impossível de ser julgado, a pontuação permanecerá inalterada, a taxa será devolvida ao competidor e o competidor manterá seu direito a novas contestações durante a competição.

8.3.7.3. Se a decisão dos juízes for mantida pela revisão, a pontuação permanecerá inalterada, a taxa de contestação será retida pelo CJ e o competidor não terá mais o

direito de invocar mais contestações de revisão de vídeo novamente durante a competição. As taxas retidas serão entregues ao Presidente do Júri.

8.3.7.4. Se a revisão do vídeo resultar em uma decisão favorável ao competidor, a pontuação postada será alterada conforme apropriado, a taxa de contestação será devolvida ao competidor e o competidor manterá seu direito a novas contestações durante a competição.

8.3.8. Os competidores podem enviar vários desafios para o mesmo salto pela taxa única em uma ordem sequencial declarada até perder um desafio.

8.3.8.1. Cada desafio separado é processado na ordem solicitada pelo competidor.

8.3.8.2. Após o primeiro desafio fracassado, os desafios restantes não serão revisados, a pontuação publicada será alterada para os desafios anteriores bem-sucedidos e, caso contrário, 8.3.7.3 será aplicado.

8.3.8.3. Se todos os desafios forem bem-sucedidos, 8.3.7.4 será aplicado.

9. DETERMINAÇÃO DOS CAMPEÕES

9.1. Campeões Do Evento

No evento Freestyle, o vencedor é o competidor com o maior número total de pontos após as rodadas concluídas no evento. O número máximo é de 300 pontos para o evento.

9.2. Desempates

No evento de estilo livre, se dois ou mais competidores tiverem o mesmo número total cumulativo de pontos nos 3 primeiros lugares de um evento, a classificação mais alta nas rodadas completadas no evento terá a classificação mais alta (ou seja, dois classificações de primeiro lugar e uma classificação de terceiro lugar venceram uma classificação de primeiro lugar e duas classificações de segundo lugar). Se ainda houver empate, a melhor pontuação individual de estilo livre em uma rodada completa terá a classificação mais alta.

9.3. Medalhas Concedadas

Campeão de Estilo Livre: 1º. Lugar, 2º. Lugar, 3º. Lugar. Campeão Nacional por Equipas CP: 1º Lugar, 2º Lugar, 3º Lugar.

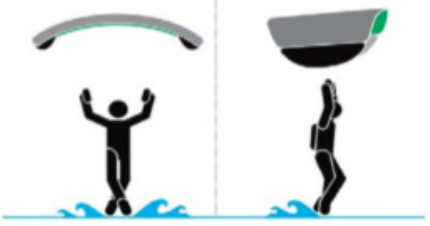
ADENDO A: ESPECIFICAÇÕES GERAIS DO CURSO

- A.1** Todos os marcadores devem ser removidos do corpo d'água.
- A.2** O corpo d'água deve ter no mínimo 15 metros de largura e no mínimo 65 metros de comprimento.
- A.3** O corpo d'água deve apresentar profundidade mínima de 0,60 metros sobre a largura mínima desde o início da lagoa até G2 no e eventos padrão.
- A.4** São permitidos os requisitos mínimos para a profundidade da lagoa iniciando em G2 nos eventos padrão e inclinando gradualmente até o final da lagoa, desde que seja fornecida uma profundidade mínima de:
- 0,50 metros em G3 nas provas padrão, para
 - 0,40 metros em G4 nas provas padrão.
- A.5** Por motivos de segurança, o nível da água deve ser mantido alto o suficiente para proporcionar uma transição suave do nível para a superfície do solo ao redor dos lados de saída do tanque (máximo de 5 cm).
- A.6** Se a profundidade da água for superior a 1,5 metros, é necessário pessoal de resgate devidamente equipado.
- A.7** O percurso deve ter uma zona de segurança de 5 metros em ambos os lados, e no final do percurso entre as linhas laterais do percurso e as áreas de espectadores, indicada por dispositivos de marcação, que não devem ser superiores a 5 metros e aceitáveis para o CJ e CTD.
- A.8** O percurso e as câmeras/sistemas de vídeo devem ser aceitos pelo CJ.
- A.9** A(s) zona(s) de aterrissagem será(ão) declarada(s) para a parte de aterrissagem do salto estilo livre. Eles devem ser adequados para pouso e fornecer área de segurança suficiente conforme determinado pelo CJ (zonas de pousos múltiplos, em diferentes lados da seção de água) podem ser declaradas.

ANEXO B: DESCRIÇÃO DOS MOVIMENTOS DE SWOOP FREESTYLE

DOD	1.2			
CRANE	Corpo reto, inclinado para a frente; uma perna esticada, pé arrastando, outra perna dobrada o máximo possível, pé acima da superfície			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Corpo reto e rígido da cabeça ao pé arrastado	-	Quadril dobrado, tronco até 30°	Quadril dobrado, tronco mais de 30°
Orientação	Corpo inclinado para a frente entre 30° e 45°	Inclinar-se para a frente mais de 45°	Inclinar-se para a frente menos de 30°	Não se inclinando para frente
Pernas	☐ Arrastando a perna reta, joelho travado, arrastando com o pé ☐ Perna que não arrasta dobrada no joelho; pé o mais próximo possível do joelho	Pé acima do joelho da perna arrastada	☐ Arrastando a perna dobrada ☐ Pé abaixo do joelho	Pé que não arrasta perto da superfície
Requisitos Mínimos	Um pé fora da água (sem arrastar)			

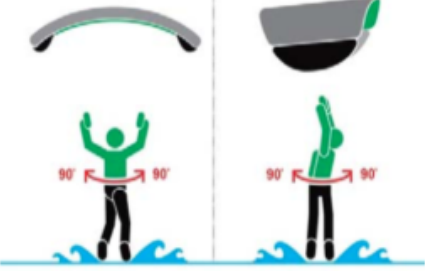
DOD	1.3			
CAN CAN	Corpo vertical e reto; ambas as pernas para um lado do corpo, pés afastados, arrastando pelo menos um pé			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Parte superior do corpo voltada para frente * Parte superior do corpo alinhada com a linha de voo	-	-	-
Orientação	Vertical	-	Até 30° fora da orientação vertical	Mais de 30° fora da orientação vertical
Pernas	☐ Pernas para um lado retas, joelhos travados ☐ Pés afastados ☐ Pelo menos um pé arrastando	☐ Pernas para o lado a mais de 45° do eixo vertical ☐ Ângulo entre as pernas maior que 45°	☐ Pernas de eixo vertical entre 15° e 30° ☐ Ângulo entre as pernas de 15° a 30°	☐ Pernas do eixo vertical menos 15° ☐ Ângulo entre as pernas menos 15°
Requisitos Mínimos	Pernas para um lado – arrastando a superfície com um pé			

DOD	1.4			
CROSS-UP	Corpo vertical e reto; ambas as pernas cruzadas e alinhadas com o corpo, ambos os pés arrastando			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Parte superior do corpo reta	-	Dobra no quadril ou tronco até 30°	Flexão do quadril ou do tronco em mais de 30°
Orientação	Parte superior do corpo vertical	-	-	-
Pernas	☐ Pernas alinhadas com o corpo ☐ Cruzado abaixo dos joelhos ☐ Ambos os pés arrastam	-	Joelhos dobrados mais de 30°	☐ Joelhos dobrados mais de 60° ☐ Apenas um pé arrastando, pernas não cruzadas
Requisitos Mínimos	Pernas cruzadas ao arrastar			

DOD	1.4			
NAC - NAC	Corpo vertical e reto; pernas retas, uma na frente e outra atrás, pés alinhados com o corpo; pé para a frente arrastando o calcanhar, arrastando o pé arrastando o dedo do pé			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Parte superior do corpo voltada para a frente	-	-	-
Orientação	Vertical	-	Até 30° fora da orientação vertical	-
Pernas	☐ Pernas alinhadas e retas ☐ Ambos os pés arrastando ☐ Arrastando o pé para a frente – calcanhar ☐ Arrastando o pé – dedo do pé	Divisão completa	☐ Ângulo entre as pernas de 30° a 45° ☐ Arrastando além do calcanhar e do dedo do pé	Pernas arrastando para fora da largura dos ombros
Requisitos Mínimos	Arrastando os dois pés ao mesmo tempo			

DOD	1.4			
T	Corpo vertical e reto; uma perna esticada, arrastando o pé, outra perna reta e horizontal à superfície			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Parte superior do corpo reta	-	-	-
Orientação	Vertical	-	Até 30° fora da orientação vertical	Mais de 30° fora da orientação vertical
Pernas	☐ Arrastando a perna reta ☐ Arrasto do pé ☐ Perna reta sem arrastar horizontal	Divisão completa	☐ Perna arrastando joelho dobrado até 30° ☐ Perna que não arrasta dobrada até 30° ou angulada até 120° do corpo	Perna arrastada joelho dobrado mais de 30° ☐ Perna que não arrasta dobrada mais de 120° em relação ao corpo
Requisitos Mínimos	Ângulo mínimo de 45° entre as pernas			

DOD	1.6			
FLEX HEAD	Parte superior do corpo vertical e reta, nádegas perto da superfície; uma perna reta na frente, arrastando o calcanhar; outra perna dobrada no joelho perto do peito, arrastando o pé; ambos os pés arrastando			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	☐ Parte superior do corpo reta ☐ Glúteos perto da superfície	-	-	-
Orientação	Parte superior do corpo vertical	-	Até 30° fora da orientação vertical	Mais de 30° fora da orientação vertical
Pernas	☐ Perna à frente reta e horizontal, joelho travado, calcanhar arrastando. ☐ Outra perna dobrada no joelho perto do peito, arrastando o pé.	90° entre a perna dianteira e a parte superior do corpo	☐ Joelho da perna dianteira dobrado até 30° ☐ Ângulo entre a perna dianteira e o corpo de 120° a 140° ☐ Pé da outra perna não próximo às nádegas	☐ Joelho da perna dianteira dobrado mais de 30° ☐ Ângulo entre a perna dianteira e o corpo maior que 140° ☐ Calcanhar não arrastando (perna para a frente) ☐ A outra perna afastada das nádegas
Requisitos Mínimos	Ambos os pés arrastando com as nádegas perto da superfície			

DOD	1.9			
METHOD	Parte superior do corpo alinhada com a linha de vô com o peito voltado para a frente; parte inferior do corpo girada em qualquer direção a 90° da parte superior do corpo (tronco), pés afastados e ambos os pés arrastando			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	☐ Parte superior do corpo, peito voltado para a frente ☐ Parte inferior do corpo girada 90° graus da parte superior do corpo	-	Rotation between 60° and 75°	Rotação menos 60°
Orientação	Horizontal	-	Até 30° fora da orientação vertical	Mais de 30° fora da orientação vertical
Pernas	☐ Pés afastados ☐ Ambos arrastando	-	pés juntos	Apenas um pé arrastando
Requisitos Mínimos	Rotação da parte inferior do corpo mínima de 45°			

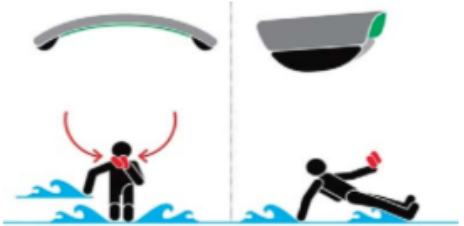
DOD	2.1			
SUPERMAN	Corpo reto, voltado e inclinado para a frente, próximo à superfície, ambos os pés arrastando			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	☐ Corpo voltado para a frente e reto ☐ Rígida da cabeça aos pés	-	☐ Flexão do joelho, quadril ou tronco até 30° ☐ Ligeiramente arqueado	Flexão do joelho, quadril ou tronco em mais de 30°
Orientação	☐ Corpo horizontal e baixo para a superfície ☐ Horizontal a menos de 30° da superfície	Rosto perto da superfície	Corpo entre 30° e 45° da superfície	Corpo a mais de 45° da superfície
Pernas	☐ Pernas alinhadas ☐ Ambos os pés arrastando	Pernas travadas juntas	Pernas mais largas que o corpo afastadas	Apenas um pé arrastando
Requisitos Mínimos	Corpo a 45° da superfície			

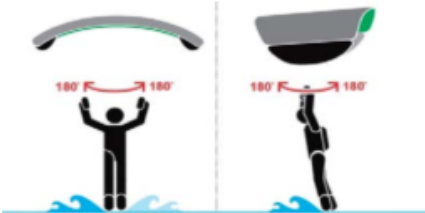
DOD	2.3			
WALNUT	Parte superior do corpo reta dos joelhos à cabeça, de frente e inclinada para a frente; ambos os joelhos arrastando e dobrados o máximo possível, pés próximos às nádegas			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Olhando para a frente e direto da cabeça aos joelhos	-	Flexionado no quadril ou tronco até 30°	Curvado no quadril ou tronco mais de 30°
Orientação	Inclinando-se para a frente	Inclinar-se para a frente mais de 45°	-	-
Pernas	☐ Pernas alinhadas com o corpo ☐ Ambos os joelhos arrastando ☐ Joelhos dobrados, pés perto das nádegas	Joelhos juntos	☐ Pernas mais largas que o corpo ☐ Ângulo dos joelhos entre 45° e 60° em relação às nádegas	Ângulo dos joelhos mais de 60° em relação às nádegas
Requisitos Mínimos	Um joelho arrastando			

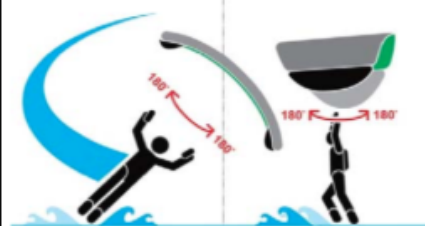
DOD	2.6			
BOOMERANG	Corpo reto e peito voltado para a frente, esculpir a asa com curva inclinada enquanto arrasta pelo menos um pé; parte inferior do corpo perto da superfície			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	☐ Parte superior do corpo alinhada com a linha de voo ☐ Peito voltado para a frente ☐ Parte inferior do corpo perto da superfície	-	Gire a parte superior do corpo entre 30° a 45° da linha de voo	Torcer a parte superior do corpo a mais de 45° da linha de voo
Orientação	Olhando para a frente e inclinando	Corpo a menos de 30° da superfície	Corpo entre 45° e 60° da superfície	Corpo a mais de 60° da superfície
Pernas	Arrastando pelo menos um pé	Arrastando os dois pés	-	-
CARVE (Linha de voo)	Esculpir com inclinação de pelo menos 45°	Carving mais de 60°	-	-
Requisitos Mínimos	Carve Mínimo 45°			

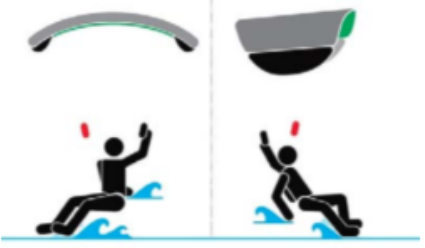
DOD	2.7			
LAZY BOY	Corpo reto da cabeça aos pés e na horizontal, inclinado para trás; pernas estendidas na frente, ambos os pés arrastando			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Corpo reto e rígido da cabeça aos pés	* Olhando para cima * Olhando para o lado	-	-
Orientação	* Horizontal e virado para cima * Inclinar-se para trás * O mais próximo possível da superfície	Corpo a menos de 30° da superfície	Corpo entre 30° e 45° da superfície	-
Pernas	* Pernas e pés juntos * Joelhos travados ao arrastar * Ambos os pés arrastando	-	* Flexão de joelho, quadril, tronco até 30° * Pernas mais largas que o corpo	* Flexão do joelho, quadril ou tronco em mais de 30° * Apenas um pé arrastando
Requisitos Mínimos	Corpo a 45° da superfície			

DOD	3.5			
Switchblade	Ambas as alavancas em uma mão e na frente do corpo; parte superior do corpo voltada para a frente da direção do vôo; arrastando pelo menos um pé.			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Parte superior do corpo alinhada com a linha de vôo * Peito voltado para a frente * Ambos os botões em uma mão e em frente do corpo	* Mude de volta para alternar em ambas as mãos * Truque extra (aceno, mandar beijo, etc.)	* Parte superior do corpo torcido até 30° da linha de vôo * Mão acima dos ombros ou para o lado	Alterna em uma mão apenas momentaneamente
Orientação	Vertical	-	-	-
Pernas	Pelo menos um pé arrastando	-	-	-
Requisitos Mínimos	Ambos alternam em uma mão			

DOD	3.8			
SWITCHCOW	Ambos alternam em uma mão e na frente do corpo, enquanto a outra mão arrasta e pelo menos no pé (calcanhar) arrasta a superfície; parte superior do corpo voltada para a frente, corpo inclinado para trás			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Parte superior do corpo voltada para frente * Ambas as alavancas em uma mão na frente do corpo, arrastando a outra mão	* Mude de volta para alternar em ambas as mãos * Truque extra (aceno, golpe de beijo, etc.)	* Mão acima dos ombros * Mergulho curto em vez de arrastar com a mão	Corpo não voltado para a frente
Orientação	Inclinando-se para trás	-	-	-
Pernas	Pelo menos um pé arrastando	-	-	-
Requisitos Mínimos	Ambas as alavancas em uma mão, contato superficial com a outra mão			

DOD	4.3			
BLIND MAN	Girar todo o corpo 180° em qualquer direção, enquanto arrasta a superfície com pelo menos um pé; rotação sem perder contato com a superfície.			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Joelhos ligeiramente dobrados. * Rotação total de 180° da direção de voo enquanto arrasta	Destorcer para o voo direto	Girando abaixo de 180°	Girando abaixo de 150°
Orientação	Vertical	-	Corpo entre 15° e 30° fora da vertical	Corpo mais de 30° fora da vertical e/ou joelhos dobrados mais de 45°
Pernas	Pelo menos um pé arrastando durante a rotação	-	Pular arrastar	Perda de contato com a superfície durante a rotação
Requisitos Mínimos	Rotação mínima de 120°			

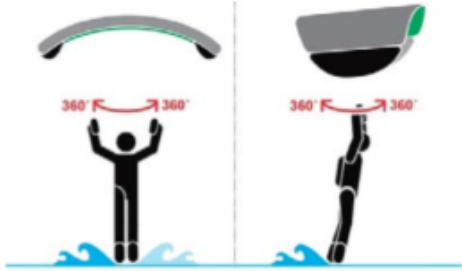
DOD	4.6			
BLINDBOOM	Girar todo o corpo 180°, enquanto esculpe com asa de inclinação, próximo à superfície; joelhos levemente dobrados, enquanto arrasta pelo menos um pé.			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Rotação total de 180° a partir da direção do voo * Girar e esculpir enquanto arrasta	Destorcer para o voo direto	Girando abaixo de 180°	Girando abaixo de 120°
Orientação	Perto da superfície	Corpo a menos de 30° da superfície	Corpo entre 45° e 60° da superfície	* Corpo a mais de 60° da superfície * Joelhos dobrados mais de 45°
Pernas	Joelhos ligeiramente dobrados	Arrastando os dois pés	Pular arrastar	Perda de contato com a superfície durante a rotação
CARVE (Linha de voo)	Carving com inclinação de pelo menos 45°	Carving mais de 60°	Carving entre 30° e 45°	-
Requisitos Mínimos	Carving no mínimo 30° enquanto gira 120°			

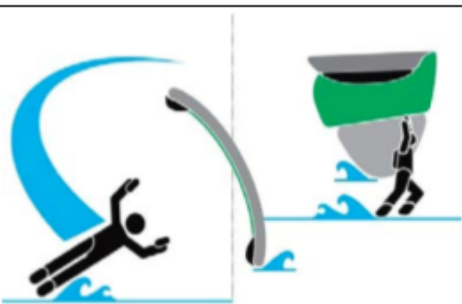
DOD	4.7			
COWBOY	Uma mão nos controles enquanto a outra mão fora dos controles e arrastando-a na superfície; ambas as pernas estendidas para um lado enquanto arrasta pelo menos um pé; os controles manuais estão arrastando a superfície atrás do corpo e do mesmo lado das pernas			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Baixo para a superfície * Linha do ombro horizontal e nivelada * Uma mão controla o arrasto, outra mão nos controles	-	* Nível do ombro entre 15° e 30° fora * Mão arrastando para o lado, não atrás do corpo	* Nível do ombro mais de 30° fora * Ambos os controles em uma mão
Orientação	Inclinando-se ligeiramente para trás	Corpo Vertical	-	-
Pernas	* Pernas estendidas para o lado * Uma mão e pelo menos um pé arrastando simultaneamente	-	-	Sem arrastar simultaneamente a mão e pelo menos um pé
Requisitos Mínimos	Uma mão sem Batoque e toque na superfície			

DOD	4.8			
GHOST RIDER	Mãos completamente fora dos controles (batoques e tirantes devem permanecer livres), olhando para a frente; pés sob o corpo, arrastando pelo menos um pé			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Corpo reto * Ambos os controles de mãos livres * Mãos/braços estendidos para o lados durante a execução	* Voltar para alterna * Truque extra (onda, manda beijo, etc.)	Mãos fora, mas próximo dos batoques	Uma mão em contato com o batoque
Orientação	Vertical	-	Até 30° fora da orientação vertical	* Mais de 30° fora da orientação vertical * Perda de controle
Pernas	* Pelo menos um pé arrastando * Pernas retas	-	-	-
Requisitos Mínimos	Ambas as mãos mostram separação clara dos controles			

DOD	4.8			
TICK JOCKEY	Corpo arqueado, ambas as alavancas em uma mão e na frente do corpo com pegada simultânea de pé atrás das costas com a outra mão; o outro pé arrastando			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Arqueado o máximo possível * Ambas as alavancas em uma mão na frente de corpo * Outra mão agarrando o pé atrás corpo	Voltar ambos os batiques	* Mão acima dos ombros ou para o lado * Apenas toque, não agarre o pé * Nenhum arco reconhecível	Corpo descurvado
Orientação	Vertical	-	-	-
Pernas	Um pé arrastando	-	-	-
Requisitos Mínimos	Ambos os controles em um toque de mão e pé			

DOD	5.0			
LAZYGHOST	Corpo na horizontal e virado para cima enquanto baixo para a superfície (45° graus da superfície); corpo reto da cabeça aos pés e inclinado para trás, ambos os pés arrastando; Controles sem mãos (alternâncias e tirantes)			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Reto e rígido da cabeça aos pés * Ambas as mãos fora e longe dos botões	* Corpo a menos de 30° da superfície * Truque extra (aceno, golpe de beijo, etc.) * Olhando para cima * Olhando para o lado	* Corpo entre 45° e 60° da superfície * Flexão do joelho, quadril, tronco até 30° * Mãos afastadas, mas próximas alterna	Dobre o joelho, quadril ou tronco mais de 30°
Orientação	* Horizontal, inclinado para trás, voltado para cima * Baixo para a superfície, pelo menos 45° da superfície	-	-	-
Pernas	* Pernas e pés juntos * Joelhos travados ao arrastar	-	Pernas mais largas que o corpo afastadas	Apenas um pé arrastando
Requisitos Mínimos	Ambas as mãos fora dos controles e corpo a 45° da superfície			

DOD	5.2			
MIRACLE MAN	Girando todo o corpo 360°, enquanto arrasta a superfície com pelo menos um pé; joelhos ligeiramente dobrados; rotação sem perder contato com a superfície			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	Rotação total de 360° a partir da direção do voo	Retorno ao voo direto após a conclusão	Girando abaixo de 360°	Girando menos de 330°
Orientação	Vertical	-	Corpo entre 15° e 30° fora da vertical	* Corpo mais de 30° fora da vertical * Joelhos dobrados mais de 45°
Pernas	* Joelhos ligeiramente dobrados * Arrastar enquanto gira	-	Pular arrasto	Perda de contato com a superfície durante a rotação
Requisitos Mínimos	Rotação de 300°			

DOD	5.2			
WINGOVER	Corpo reto e voltado para a frente, esculpindo com a asa inclinada enquanto pelo menos um pé está arrastando; pelo menos célula final do dossel em contato com a superfície			
	Detalhes	Dificuldade Aumentada	Pequenos Erros	Grandes Erros
Corpo	* Parte superior do corpo alinhada com a linha de voo * Peito voltado para a frente * Parte inferior do corpo perto da superfície	-	Parte superior do corpo entre 30° a 45° da linha de voo	Parte superior do corpo a mais de 45° da linha de voo
Orientação	Olhando para a frente e inclinando	Corpo a menos de 30° da superfície	Corpo entre 45° e 60° da superfície	Corpo a mais de 60° da superfície
Pernas	Arrastando pelo menos um pé e célula final	Arrastando os dois pés	-	-
CARVE (Linha de voo)	Carving pelo menos 45°	Carving mais de 60°	Carving entre 30° e 45°	Carving menor que 30°
Requisitos Mínimos	Carving no mínimo 15°, a célula final deve fazer contato com a superfície			