



**MANUEL**

**D'INFORMATION**

**DU PARACHUTISTE**

**PARTIE 4B**

*RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION*

*Vol en Combinaison Ailée*

AVRIL 2023

Association canadienne du parachutisme sportif  
204 - 1468 Laurier St  
Rockland, ON K4K 1C7  
[www.acps.ca](http://www.acps.ca)

Table des matières	Page
REMERCIEMENTS.....	4
LISTE DES RÉVISIONS / MODIFICATIONS.....	5
CHAPITRE 1 – AUTORITÉ DE L’ACPS.....	6
CHAPITRE 2 – DÉFINITIONS DES MOTS ET DES PHRASES UTILISÉS DANS CES RÈGLEMENTS .....	7
2.1. Définitions générales .....	7
2.2. Épreuve de Performance:.....	7
2.3. Épreuve Acrobatique .....	7
CHAPITRE 3 – ÉQUIPEMENT .....	9
3.1. Système de Capture de Position (SCP).....	9
3.2. Équipement .....	9
CHAPTER 4 – RÈGLES GÉNÉRALES.....	10
4.1 Responsabilités du directeur de compétition .....	10
4.2 Temps entre les événements .....	10
CHAPITRE 5 – L’ÉPREUVE DE PERFORMANCE .....	11
5.1. Objectif .....	11
5.2. Tâches .....	11
5.3. Programme.....	11
5.4. Ordre de passe de saut et ordre de sortie.....	11
5.5. Indication de vol .....	12
5.6. Règles générales.....	12
5.7. Équipement .....	13
5.8. Détermination des gagnants.....	13
CHAPITRE 6 – L’ÉPREUVE ACROBATIQUE.....	14
6.1. Objectif .....	14
6.2. Programme.....	14
6.3. Altitude de sortie et temps de travail .....	14
6.4. Règles générales.....	14
6.5. Équipement .....	15
6.6. Routines obligatoires .....	15
6.7. Routine(s) libre(s) .....	15
6.8. Enregistrement vidéo air-air .....	15
6.9. Reprise de sauts.....	16
6.10. Détermination des gagnants.....	16
CHAPITRE 7 – JUGEMENT ET POINTAGE.....	17
7.1. Épreuve de Performance .....	17

7.2. Épreuve Acrobatique .....	17
CHAPITRE 8 – RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA COMPÉTITION.....	19
8.1. Nom de la compétition.....	19
8.2. Objectifs de la compétition .....	19
8.3. Composition des équipes Acrobatiques .....	19
8.4. Non utilisé.....	19
8.5. Prix et distinctions.....	19
8.6. Médailles.....	19
ANNEXE AA – JUGEMENT MANUEL ET POINTAGE .....	20
ANNEXE A – SÉQUENCES OBLIGATOIRES EN VOL ACROBATIQUE EN COMBINAISON AILÉE....	21
Séquence A: Up et Over .....	21
Séquence B: Rock and Roll .....	21
Séquence C: Révolutions .....	21
Séquence D: Roll Over .....	21
Séquence E: Duck et Roll .....	21
Séquence F: Déjà vu .....	22
Séquence G: Yin Yang.....	22
Séquence H: Back to Back (Dos à dos) .....	22
Séquence I: Pancakes .....	22
Séquence J: Reversed Pancakes.....	23
Sequence K: Hand to Foot.....	23
Sequence L: Reversed Hand to Foot.....	23
ANNEXE B – CRITÈRE DE JUGEMENT POUR LES VOLS ACROBATIQUES EN COMBINAISON AILÉE.....	24
B-1 Pointage des prises .....	24
B-2 Pointage du Style .....	24
B-3 Pointage de la caméra.....	25
B-4 Pointage du plan de plongée .....	26
ANNEXE C – VOLS DE PERFORMANCES: PVD, CVA, PÉNALITÉS .....	27
ANNEXE D – FORMULAIRE DE JUGEMENT POUR LES VOLS ACROBATIQUES EN COMBINAISON AILÉE.....	28

## **REMERCIEMENTS**

Le Comité des juges de l'ACPS a établi les règles de compétition de Vol en combinaison ailée en vertu des pouvoirs qui lui ont été conférés par le Conseil d'administration de l'ACPS.

## LISTE DES RÉVISIONS / MODIFICATIONS

<u>Date</u>	<u>Section</u>
Avril 2023	Révisions: Définitions, 3.2.1, 5.3.5, 5.3.6, 5.3.8, 5.4.3, 5.6.4, 6.3.1.1, 6.3.1.2, 7.1.1, 7.1.1.1, 7.1.2, 7.4.2, 8.5.1.1
Mars 2022	Révisions : 2.1, Chapitre 4 (nouveau), tous les chapitres/références suivants renumérotés, 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4, 5.6.1, 5.8.7, 5.8.8, 6.3.1, 6.3.1.1, 6.3.1.2, 6.3.1.3, 7.4.1, 8.2.2, 8.2.3, 8.2.6, 8.2.7, 8.2.8, 8.2.9, 8.3, 8.5.1, 8.5.2, Annexe A, Annexe C.
Avril 2020	Révisions : 2.1., 2.2., 2.3., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.3., 3.2.7., 3.2.8, 4.2.1., 4.2.2., 4.2.3., 4.3.3., 4.3.4., 4.4.2., 4.5.3., 4.5.4., 4.7.4., 4.7.3., 4.8.1., 4.8.2., 4.8.3., 4.8.4., 4.8.5., 4.8.6., 5.3.4., 5.3.5., 5.6.1., 5.6.5., 6.1.2., 6.2.6 (2), 6.2.6 (4), 6.2.6 (6), 6.2.7., 6.2.8 (3)
Juin 2019	Révisions : 4.2.3
Mai 2019	Révisions: Définitions, Ch.3, 4.5.1., 4.5.3., 4.8.1., 5.3.2., 5.3.3., 5.3.4., 5.5.1., 5.6.7., 5.6.7.1., 5.6.7.2., 5.8.8., 5.10.3., 5.10.4., 6.2.6., 6.2.8., Annexe AA, Annexe B, Annexe C, Annexe D, Annexe E
Mai 2018	Révisions : Définitions, 3.2.1, 3.3.5, 3.4.1, 3.5.1, 3.5.2, 3.5.3, 3.5.4, 3.5.6, 3.6.1, 3.7.1, 3.7.3, 3.7.5, 3.7.7, 3.7.11, 3.9.2, 4.1.1, 4.4, 4.5.5, 4.7.8, 4.8.1, 4.8.6, 5.2.2, 5.2.6, 5.2.7, 5.2.8, 5.3, 5.4, 5.7.3, Annexe AA, Annexe A, Annexe B, Annexe C, Annexe D, Annexe E
Août 2017	Révision: 3.3.3., 3.7.5., 4.3.1.
Mai 2017	Première émission

## **CHAPITRE 1 – AUTORITÉ DE L'ACPS**

- 1.1 L'Épreuve sera organisée conformément au Règlements du compétition –Manuel MIP4B – Section Générale et Vol en combinaison ailée plus MIP 4A - Championnats Nationaux Canadiens de Parachutisme - Manuel de l'organisateur. Tous les participants acceptent et conviennent de se conformer aux MIP 4B, MIP 4A et à tout autre règlement pertinent de l'ACPS lors de leur inscription aux CNCP.

# **CHAPITRE 2 – DÉFINITIONS DES MOTS ET DES PHRASES UTILISÉS DANS CES RÈGLEMENTS**

## **2.1. Définitions générales**

**SYSTÈME DE CAPTURE DE POSITION (SCP) :** Un appareil utilisé pour enregistrer le temps réel, une position en trois dimensions (3D) du compétiteur de combinaison ailée, qui est relié sur le corps ou l'équipement du sauteur.

**ERREUR SPHÉRIQUE PROBABLE (ESP) :** L'ESP est le rayon d'une sphère centrée sur la position mesurée qui inclut la position réelle avec un degré de confiance de 50 %.

**ALTITUDE GÉOMÉTRIQUE :** La hauteur, mesurée par le Système mondial de navigation par satellite (GNSS), des méthodes optiques ou des radars, au-dessus du niveau du sol.

**ARRONDI (ROUNDING) :** À chaque fois que l'on fait référence à l'arrondi dans ces règles de compétition, les valeurs à mi-chemin de x sont toujours arrondies. Exemple: 23.5 est arrondi à 24.

## **2.2. Épreuve de Performance:**

**FENÊTRE DE COMPÉTITION :** Une fenêtre de compétition de 1000 mètres, commençant à une altitude géométrique de 2500 mètres (8202 pieds) et se terminant à 1500 mètres (4921 pieds), dans laquelle la performance du compétiteur en combinaison ailée est évaluée. Le premier passage de la limite de la fenêtre supérieure lance le processus d'évaluation, lequel se termine au premier passage de la limite de la fenêtre inférieure.

**FENÊTRE DE VALIDATION :** La fenêtre de validation est la partie du saut utilisée pour déterminer la précision des données des systèmes de capture de position. La fenêtre de validation commence 66 pieds (20 m) au-dessus de la fenêtre de compétition et se termine 66 pieds (20 m) en dessous de celle-ci.

**ALTITUDE DE LA CENTRE DE PARACHUTISME :** Sur le site de la compétition, le niveau du sol sera déterminé par le directeur de la rencontre et sera révélé lors de la réunion préliminaire des compétiteurs.

**POINT DE RÉFÉRENCE AU SOL :** Les points de référence au sol seront déterminés par le directeur de la rencontre à l'aide d'une carte détaillée ou d'une photographie aérienne de la région ne datant pas de plus de 30 jours et seront publiés au plus tard à la date d'arrivée officielle.

**TRAJECTOIRE AU SOL DÉSIGNÉE :** La route de sol rectiligne entre un point sur la trajectoire de vol d'un compétiteur atteint 10 secondes après la sortie et un point de référence au sol, qui est donné au compétiteur par le directeur de la rencontre, avant le saut, en utilisant une carte détaillée et ou une photographie aérienne de la zone. La carte et/ou la photographie doit être validée par le Juge en Chef.

**CORRIDOR DE VOL ATTITRÉ :** Une voie qui est centrée sur la trajectoire de vol désignée avec une largeur de 600 mètres.

**RÉSULTAT :** le résultat brut mesuré dans une tâche donnée, tel que décrit dans les articles 5.2.1., 5.2.2., et 5.2.3.

**POINTAGE :** Le pourcentage calculé sur la base du résultat supérieur pour une tâche donnée, tel que décrit dans les articles 5.8.1., 5.8.2., 5.8.3., and 5.8.4.

## **2.3. Épreuve Acrobatique**

**FENÊTRE D'ALTITUDE :** La limite supérieure de la fenêtre/de l'indicateur d'altitude est l'altitude à laquelle la vitesse verticale du membre désigné par l'équipe atteint 8m/s après la sortie, comme spécifié par les juges utilisant le SCP (Système de Capture de Position), et la fenêtre limite d'altitude est telle que mentionnée dans l'article 6.3.3 ou, si applicable, dans l'article 6.3.5.

**MEMBRE DÉSIGNÉ PAR L'ÉQUIPE :** Le membre désigné par l'équipe (MDE) est le membre de l'équipe (voir la définition ci-dessous) portant le SCP. doit être soit le Performeur A ou le Performeur B.

**ROUTINE OBLIGATOIRE :** Une routine composée de séquences obligatoires choisies au hasard dans l'Annexe A par le juge en chef.

**SÉQUENCE OBLIGATOIRE:** Une séquence comprise entre 2 et 4 manœuvres, telles que décrites dans l'Annexe A.

**ROUTINE LIBRE :** Une routine composée de manœuvres entièrement choisies par l'équipe.

#### ACTIONS DE ROTATION DE BASE

(1) Barrel Roll

Un barrel roll est une rotation à 360 degrés autour de l'axe tête-orteils, quand cet axe est aligné avec la direction du vol. La rotation d'un barrel roll peut être exécutée dans l'une ou l'autre des directions (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)

(2) Back Loop (salto arrière)

Un back loop est un salto où la rotation est déclenchée par un axe du corps gauche/droit avec le torse en rotation vers arrière.

(3) Front Loop (salto avant)

Un front loop est un salto où la rotation est déclenchée par un axe du corps gauche/droit avec le torse en rotation vers l'avant.

#### PRISES :

- (1) Une prise de main consiste en un contact stationnaire contrôlé avec la paume ou le dos de la main. Le contact doit s'effectuer sur, ou bien en-dessous du poignet.
- (2) Une prise de pied consiste en un contact stationnaire contrôlé avec la paume ou le dos de la main sur le pied, en-dessous l'os de la cheville.
- (3) Une prise sur la surface de n'importe quelle combinaison ailée sans avoir également effectué un contact stationnaire contrôlé avec la paume ou le dos de la main sur une partie spécifiée du corps tel que défini en 1) et 2) ci-dessus est expressément exclu de la définition d'une prise.

**MANOEUVRE :** Un changement dans la position du corps ou une rotation autour d'un ou de plus de trois (3) axes du corps ou une pause statique.

**VOL NORMAL :** Le performeur est à plat ventre dans une position stable.

**AV :** Aucune Vidéo - aucune image vidéo n'est disponible aux fins d'évaluation.

#### OMISSION :

- (1) une manœuvre qui manque dans la séquence ou
- (2) il n'y a pas d'intention claire de réaliser la manœuvre choisie ou
- (3) une tentative de prise est observée et une autre manœuvre ou une prise est présentée et il y a un avantage pour l'équipe découlant de cette substitution.

**ROUTINE :** Séquences obligatoires ou manœuvres réalisées pendant le temps de travail.

**ÉQUIPE :** Une équipe de Vol Acrobatique en combinaison ailée est composée de deux (2) performeurs et d'un caméraman, qui sont tous les trois des membres des équipes.

**TEMPS DE TRAVAIL :** La période de temps lors de laquelle les équipes peut être évaluée et pointée selon les articles 7.2, et qui est décrite dans les articles 6.3.3 et 6.3.5. Le temps de travail commence au moment où n'importe quel membre de l'équipe quitte l'avion, tels que déterminé par une majorité des juges.

## **CHAPITRE 3 – ÉQUIPEMENT**

Ce qui suit s'applique à la fois à la performance et à l'acrobatique en vol de combinaison ailée.

### **3.1. Système de Capture de Position (SCP)**

3.1.1. Le Système de Capture de Position (SCP) doit enregistrer les données tridimensionnelles (3D) en temps réel avec une résolution d'au moins 5Hz et une Précision de Positionnement (SEP) de moins de 10 mètres.

3.1.2. Le SCP ne doit nécessiter aucune action de la part du compétiteur pour qu'il fonctionne, et il doit activer sa fonction d'enregistrement automatiquement.

3.1.3. Une fois attaché au compétiteur, les réglages du système ne peuvent pas être altérés par les compétiteurs, de même qu'il ne peut pas être possible, pour les compétiteurs, d'effacer les données sans que cela ne soit facilement évident aux yeux des juges. La falsification du système entraînera un résultat de zéro pour le saut. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

3.1.4. Les données enregistrées par le SCP doivent être téléchargées et sauvegardées dès que possible après que les compétiteurs aient rendu les systèmes, et avant que le SCP ne soit de nouveau utilisé.

### **3.2. Équipement**

3.2.1. Tous les compétiteurs doivent porter une combinaison ailée pour tous les sauts de compétition.

3.2.2. Les compétiteurs ne devront pas utiliser de systèmes à propulsion. Si un système à propulsion est utilisé, le résultat pour ce saut sera de zéro.

3.2.3. Un compétiteur ne devra pas porter d'autres appareils électroniques ou des fils à moins de 2.54 cm du SCP (Système de Capture de Position) officiel, comme mesuré par le personnel d'évaluation. Cependant, un second SCP identique peut être porté sans séparation. Si un tel dispositif électronique affecte le système SCP, et la source de l'interférence n'est pas évidente et dépasse le contrôle du sauteur, une reprise de saut peut être accordée par le Juge en chef, auquel cas l'article 5.6.3 ne s'appliquera pas.

3.2.4. Chaque compétiteur doit porter, à chaque saut, un dispositif d'avertissement d'altitude qui fonctionne correctement. Ne pas le faire entraînera un résultat de zéro pour ce saut.

3.2.5. Le SCP sera attaché à sa place par un juge.

3.2.6. Le SCP sera allumé et éteint par un juge ou par le compétiteur sur instruction d'un juge, quel qu'il soit.

3.2.7. Immédiatement après l'atterrissage, les compétiteurs devront rendre le SCP utilisé pour ce saut à un juge.

3.2.8. Si, de l'avis d'un juge, il se trouve que le SCP a été falsifié et que ceci n'a pas été provoqué par des circonstances indépendantes de la volonté du compétiteur, alors aucune reprise de saut ne sera accordée et le compétiteur recevra un résultat de zéro pour ce saut. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

3.2.9. Si le SCP présente un dysfonctionnement et que, de l'avis d'un juge, le dysfonctionnement n'a pas été provoqué par l'action ou l'interférence du compétiteur, alors le compétiteur se verra offrir l'option d'effectuer une reprise de saut, auquel cas l'article 4.6.3 ne s'appliquera pas ou bien il recevra un résultat de zéro pour ce saut.

## **CHAPTER 4 – RÈGLES GÉNÉRALES**

### **4.1 Responsabilités du directeur de compétition**

4.1.1. Le directeur de compétition peut déléguer des tâches administratives et des pouvoirs à d'autres, mais ne peut pas se dégager de la responsabilité de diriger la compétition conformément à toutes les règles de compétition applicables.

### **4.2 Temps entre les événements**

4.2.1. Les épreuves de performance et d'acrobatique ne doivent pas se dérouler simultanément.

4.2.1.1. Les concurrents doivent être libérés d'une épreuve avant de pouvoir être mis en attente pour l'autre épreuve.

4.2.1.2. Le temps minimum entre le déclenchement d'une épreuve et le premier appel pour l'autre épreuve sera de 60 minutes.

# **CHAPITRE 5 – L'ÉPREUVE DE PERFORMANCE**

## **5.1. Objectif**

5.1.1. L'objectif est de voler avec une combinaison ailée en trois tâches distinctes pour démontrer une combinaison de la meilleure portance (tâche en temps réel), meilleure finesse (tâche de distance) et meilleure vitesse (tâche de vitesse).

5.1.2. Chaque ronde de l'épreuve est composée des trois tâches.

5.1.3. Chacune des tâches est réalisée lors d'un vol.

## **5.2. Tâches**

5.2.1. Tâche en temps : Le parachutiste en combinaison ailée doit voler avec un taux de chute le plus bas possible à travers la fenêtre de compétition. Le résultat pour cette tâche sera le temps passé à la fenêtre de compétition, exprimé en secondes.

5.2.2. Tâche de distance : Le parachutiste en combinaison ailée doit voler aussi loin que possible à travers la fenêtre de compétition. Le résultat pour cette tâche sera la distance en ligne droite parcourue au-dessus du sol en fenêtre de compétition, exprimée en mètres.

5.2.3. Tâche de vitesse : Le parachutiste en combinaison ailée doit voler aussi rapidement que possible à l'horizontale du sol à travers la fenêtre de compétition. Le résultat pour cette tâche sera la distance en ligne droite parcourue au-dessus du sol en fenêtre de compétition, divisée par le temps passé dans la fenêtre de compétition, exprimée en kilomètres par heure.

## **5.3. Programme**

5.3.1. Une compétition est composée de trois rondes, avec trois tâches dans chaque ronde, pour un total de neuf vols.

5.3.2. Une tâche est considérée comme valide lorsque le chef juge a validé les résultats de cette tâche.

5.3.3. Une ronde est considérée comme valide lorsqu'elle contient une tâche de temps, de distance et de vitesse valide.

5.3.4. Un compétition valide nécessite au moins une tâche valide.

5.3.5. Altitude maximale de sortie : L'altitude maximale de sortie pour valider le saut est de 11 000 pieds (3353 mètres) tel que mesuré par le système de capture de position approuvé pour la compétition. Un compétiteur ne doit pas sortir de l'avion à une altitude supérieure à l'altitude maximale de sortie. Si le SCP enregistre une sortie plus haute que l'altitude maximale de sortie, le saut sera considéré comme invalide et un nouveau saut sera accordé.

5.3.6. Altitude minimale de sortie : L'altitude minimale de sortie pour valider le saut est de 10 500 pieds (3200 mètres) tel que mesuré par le système de capture de position approuvé pour la compétition. Un compétiteur ne devrait pas sortir de l'avion à une altitude inférieure à l'altitude minimale. Si le SCP enregistre une sortie inférieure à l'altitude minimale de sortie, le compétiteur peut choisir d'accepter ou non le pointage du saut. Il doit prendre une décision immédiate et informer le juge en chef de sa décision; sinon, un nouveau saut sera accordé automatiquement.

5.3.7. Pour des raisons de contrôles météorologiques du trafic aérien et/ou seulement des raisons de contrôles du trafic aérien, et avec le consentement du juge en chef, le directeur de la rencontre peut abaisser l'altitude de sortie non inférieure à 3048m / 10 000 pieds Altitude Géométrique et poursuivre la compétition. La Fenêtre de Compétition reste inchangée; c'est-à-dire qu'elle reste à 2500-1500 mètres. Si l'altitude de sortie est abaissée, ce sera applicable pour une tâche complète et pour tous les compétiteurs.

5.3.8. L'ordre des tâches sera déterminé par un tirage au sort effectué par le juge en chef lors du briefing des compétiteurs. Cet ordre peut être modifié par le Directeur de la rencontre pour des raisons météorologiques ou de contrôle du trafic aérien.

## **5.4. Ordre de passe de saut et ordre de sortie**

5.4.1. La passe de saut devra être en ligne perpendiculaire aux vents dominants de la zone destinée aux atterrissages, qui est établie par le directeur de la rencontre.

5.4.2. L'ordre de départ pour la première tâche sera déterminé par le directeur de la rencontre, le juge en chef ou le juge d'épreuve, lors du tirage au sort. Les compétiteurs devront sauter consécutivement selon l'ordre du manifeste.

5.4.3. L'ordre inverse du classement sera recalculé à l'issue de la première ronde et pourra être de nouveau recalculé à l'issue de la deuxième ronde à la discrétion du directeur de la rencontre. Cet ordre déterminera l'ordre de sortie pour les tâches suivantes.

5.4.4. À la discrétion du directeur de la rencontre, un directeur de vol pourra être placé à bord d'un avion, s'il est supérieur à huit places, pour aider les compétiteurs à identifier les points de référence au sol ainsi que les repères.

En aucun cas un directeur de vol direct ne pourra donner l'ordre de sortie à un compétiteur. La responsabilité de cette décision n'incombe qu'au compétiteur.

5.4.5. Le nombre de compétiteurs à sortir de l'avion sur une seule passe de saut et l'intervalle entre ces sorties seront déterminés par le directeur de la rencontre. L'espacement horizontal ne doit pas être inférieur à 600 mètres. Le temps sera exprimé aux compétiteurs en secondes, entre les sorties. Immédiatement après la sortie, chaque compétiteur se tournera directement vers sa trajectoire de vol désignée.

5.4.6. Procédure de sortie: Il n'y a aucune limite de sortie autres que celles imposées, pour des raisons de sécurité, par le pilote en chef. Si un compétiteur sort de manière jugée dangereuse, le panel de sécurité en sera informé (MIP 4B, Section Générale, 4.8)

## **5.5. Indication de vol**

5.5.1. Le premier point de sortie pour une passe en avion sera déterminé par le directeur de la rencontre. Le pilote de l'avion signalera aux compétiteurs le moment où ils pourront sortir. Le signal « sortie autorisée » devra être donné à moins de 600 mètres avant la première voie réservée. Tous les compétiteurs seront informés au préalable des signaux de sortie lors de la réunion de pré-rencontre des compétiteurs.

5.5.2. Un compétiteur ne doit pas quitter son Corridor de Vol Attitré (CVA). La violation de cette règle lors de la période de temps de 10.0 secondes à partir de la sortie jusqu'à la sortie de sa fenêtre de compétition, tel que déterminé par le panel des juges, auront une influence sur le résultat, tel que mentionné dans l'article 5.2., comme suit :

- si moins de 150 mètres à l'extérieur du CVA, une réduction de 10%;
- si 150-300 mètres à l'extérieur du CVA, une réduction de 20%;
- si pendant le délais de 10.0 secondes après la sortie jusqu'au moment du déploiement du parachute, un compétiteur se trouve plus qu'à l'extérieur du CVA, une réduction de 50% pour une première infraction de cet ordre ou un résultat de zéro pour toute autre violation du même ordre pour un saut suivant.

La distance visée sera mesurée perpendiculairement dans la délimitation du Corridor de Vol Attitré.

5.5.3. À aucun moment, de la sortie jusqu'à l'ouverture, le(s) compétiteur(s) ne doit/doivent approcher un/d'autres compétiteur(s) à moins de 250 mètres. La violation de cette règle, telle que déterminée par le panel des juges, entraînera un résultat de zéro pour ce saut. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

5.5.4. Toute violation des articles 5.5.2 ou 5.5.3 qui compromettrait la sécurité des autres compétiteurs, sera considérée comme un danger grave et sera signalée au panel de la sécurité (MIP 4B, Section Générale, 4.8).

## **5.6. Règles générales**

5.6.1. L'altitude de déploiement pour chaque compétiteur sera déterminée à l'avance par le directeur de la rencontre et ne devra pas excéder la limite inférieure de la fenêtre de compétition (1500m/4921 pieds AGL).

5.6.2. Toute violation de l'article 5.6.1 qui compromettrait la sécurité des autres compétiteurs, sera considérée comme un danger grave et sera signalée au panel de la sécurité (MIP 4B, Section Générale, 4.8).

5.6.3. Tous les sauts de chaque tâche d'une ronde devront être effectués de la même manière ou de façon consécutive, afin que les compétiteurs sautent dans des conditions de vent identiques.

5.6.4. Dans la fenêtre de validation, chaque échantillon de données du système de capture de position (PLD) doit satisfaire aux critères de précision. Chaque échantillon de données doit avoir une valeur d'erreur sphérique probable inférieure à 10 mètres. Si l'exigence de précision des données du SCP n'est pas respectée, un nouveau saut sera accordé.

## **5.7. Équipement**

5.7.1. Les compétiteurs ne porteront pas de poids additionnels ou amovibles sur leurs corps ou sur leur équipement. Ils doivent être pesés, au début de la compétition, par le juge d'épreuve ou par une personne désignée par le juge d'épreuve à cet effet, en portant leur équipement normal de saut, afin d'établir le poids de base. Le juge d'épreuve, ou par une personne désignée par le juge d'épreuve à cet effet, doit effectuer des contrôles aléatoires de poids, qui peuvent varier de plus ou moins +/- 2kg du poids de base, avant de nécessiter une inspection. Si l'addition ou le retrait de poids est détecté, le résultat pour ce saut sera de zéro. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

5.7.2. La même combinaison ailée, doit être utilisée pour toutes les tâches dans toutes les rondes. C'est à dire tout au long de la compétition. Dans des conditions exceptionnelles, une combinaison ailée peut être changée avec le consentement du juge en chef, c'est à dire que si l'originale est endommagée ou ne peut pas être apte au vol.

5.7.3. Les combinaisons ailées seront inspectées et notées par un juge. Seules les combinaisons marquées pourront être utilisées pour la compétition. L'utilisation d'une combinaison non marquée entraînera un résultat de zéro pour ce saut.

5.7.4. Chaque compétiteur devra porter un SCP fourni par l'organisateur et par un juge. Le système sera attaché sur l'équipement du sauteur avec l'antenne ayant une vue dégagée du ciel, située et positionnée à la satisfaction du juge. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

## **5.8. Détermination des gagnants**

5.8.1. Les pénalités découlant des articles 5.5.3. et 5.5.4. seront appliquées au résultat, telles que mesurées dans l'article 5.2. pour chaque tâche de chaque ronde. Le résultat pénalisé sera arrondi à la première décimale pour les tâches de temps et de vitesse, et aux nombres entiers pour la tâche de distance.

5.8.2. Chaque tâche de chaque ronde sera notée sur la base du résultat le plus élevé de la tâche exécutée lors de cette ronde, comme déterminé dans l'article 5.8.1. Le meilleur résultat sera pointé à 100%. Les autres résultats seront pointés en pourcentage du meilleur résultat. Le pointage sera arrondi à une décimale uniquement à des fins d'affichage, le pointage non-arrondi étant utilisé pour des calculs ultérieurs.

5.8.3. Le pointage calculé dans l'article 5.8.2. pour toutes les rondes de chaque tâche séparée, sera la moyenne pour chaque concurrent afin de donner un pointage intermédiaire pour la tâche. Le pointage intermédiaire sera arrondi à une décimale uniquement à des fins d'affichage, le pointage non arrondi étant utilisé pour d'autres calculs.

5.8.4. Les trois pointages intermédiaires, tels que déterminés en 4.8.3., pour chaque tâche de chaque compétiteur seront ajoutés et arrondis à une décimale pour donner le pointage total pour le compétiteur.

5.8.5. Le pointage total arrondi sera utilisé à des fins d'affichage et pour déterminer le classement.

5.8.6. En cas d'égalité aux trois premières places, les règles suivantes de bris d'égalité s'appliquent.

- (1) Un saut de bris d'égalité sera effectué. La tâche sera tirée au sort par le juge en chef.
- (2) Si le bris subsiste, les compétiteurs concernés se verront attribuer le même classement.
- (3) Tous les autres ex-aequo dans le pointage se verront attribuer le même classement.

5.8.7. Champion de tâche individuelle : Dans chaque tâche valide – Temps, Distance ou Vitesse, le Champion individuel d'une tâche est le concurrent avec le score global le plus élevé de toutes les tâches valides dans cette tâche particulière.

5.8.8. Champion général : le concurrent avec le score global le plus élevé de toutes les tâches valides. S'il y a moins d'un tour valide, il n'y aura pas de champion général.

## **CHAPITRE 6 – L'ÉPREUVE ACROBATIQUE**

### **6.1. Objectif**

6.1.1. L'objectif est, pour une équipe, de réaliser une séquence de manœuvres.

6.1.2. Il n'y a aucune distinction entre les femmes et les hommes.

### **6.2. Programme**

6.2.1. La compétition consistera en six rondes. Le nombre minimum de rondes pour une compétition valide sera de deux (2) rondes.

6.2.2. L'ordre des routines sera L-O-O-L-O-O (O = obligatoire; L = libre).

### **6.3. Altitude de sortie et temps de travail**

6.3.1. Sauf indication contraire dans cette section, l'altitude de sortie minimale est de 3 658 m / 12 000 pieds. Altitude géométrique. L'altitude de sortie maximale est de 3810 m / 12 500 pieds d'altitude géométrique.

6.3.1.1. Si le système de capture de position enregistre une altitude de sortie inférieure à l'altitude minimale de sortie, l'équipe peut choisir d'accepter ou non le pointage pour le saut. L'équipe doit prendre une décision immédiate et informer le juge en chef de sa décision; sinon, un nouveau saut sera accordé automatiquement.

6.3.1.2. Pour une ronde libre, si le système de capture de position enregistre une altitude de sortie supérieure à l'altitude de sortie maximale, l'équipe peut choisir d'accepter ou non le pointage pour le saut. L'équipe doit prendre une décision immédiate et informer le juge en chef de sa décision; sinon, un nouveau saut sera accordé automatiquement.

6.3.1.3. Pour un parcours imposé, le dépassement de l'altitude maximale de sortie n'est pas un motif d'une reprise de saut.

6.3.2. Le temps de travail est le temps passé, mesuré en secondes, arrondi au dixième le plus proche (0.1); de la fenêtre d'altitude à partir du premier passage de la limite supérieure par le MED jusqu'au premier passage de la limite inférieure par le MED.

6.3.3. Sauf indication contraire dans cette section, la limite inférieure de la fenêtre d'altitude sera de 7 500 pieds verticaux 7500 sous la limite supérieure.

6.3.4. Pour des raisons météorologiques et/ou seulement pour des raisons de contrôle du trafic aérien, et avec le consentement du juge en chef, le directeur de la rencontre ne peut pas abaisser l'altitude de sortie à moins de 3048m / 10 000 pieds et poursuivre la compétition. Cependant, si l'altitude de sortie est abaissée, cela devra s'appliquer pour une ronde complète pour toutes les équipes.

6.3.5. Si l'altitude de sortie est abaissée à 3505 m / 11 500 pi AGL ou moins, la limite inférieure de la fenêtre d'altitude sera de 5 000 pieds à la verticale sous la limite supérieure.

### **6.4. Règles générales**

6.4.1. L'altitude de déploiement pour chaque équipe sera prédéterminée par le directeur de la rencontre afin de maximiser la séparation des équipes et ne devra pas excéder 5000 pieds AGL.

6.4.2. Les compétiteurs peuvent interchanger leur rôle dans l'équipe d'un saut à l'autre; cependant, ils ne peuvent endosser qu'un seul rôle (Performeur A, Performeur B, Caméraman) pendant un saut.

6.4.3. Le performeur (défini comme le Performeur A, le Performeur B) qui exécute la première manœuvre dans chaque routine obligatoire est définie comme étant le Performeur A; ceci établit le rôle du performeur dans les séquences (décrit dans l'Annexe A) pour le reste de la routine.

6.4.4. L'ordre de saut pour la première ronde sera déterminé par le directeur de la rencontre, le juge en chef ou le juge d'épreuve par tirage au sort. Ensuite, les équipes sauteront consécutivement dans l'ordre du manifeste.

6.4.5. Représentation: Chaque participant ne peut être membre que d'une seule équipe.

## **6.5. Équipement**

6.5.1. Le Membre Désigné par l'Équipe (MDE) devra porter un seul SCP fourni par l'organisateur et délivré par un juge. L'appareil sera fixé sur l'équipement du MDE avec l'antenne ayant une vue dégagée sur le ciel, située et placée à la satisfaction du juge. Cette décision. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

## **6.6. Routines obligatoires**

6.6.1. Une Routine obligatoire consiste en trois (3) Séquences obligatoires, tel que décrit dans l'Annexe A – Séquences obligatoires en vol acrobatique en combinaison ailée.

6.6.2. Les Séquences obligatoires peuvent être répétées jusqu'à la fin du temps de travail.

6.6.3. Les Séquences obligatoires à utiliser pour chaque saut sont déterminées par tirage au sort.

6.6.4. Le tirage de toutes les séquences de rondes obligatoires sera fait publiquement et sera supervisé par le juge en chef. Les équipes se verront offrir un minimum de deux heures après l'annonce des résultats du tirage au sort avant que ne débute la compétition.

6.6.5. Les séquences montrées dans l'Annexe A – Séquences obligatoires en vol acrobatique en combinaison ailée seront individuellement placées dans une vasque. Le tirage au sort individuel de la vasque, (sans remplacement), déterminera chaque saut à réaliser dans les séquences. Une séquence, une fois tirée au sort, sera mise de côté et ne pourra pas être réutilisée. Cependant, si toutes les séquences disponibles ont été utilisées et que le tirage au sort n'est pas complet, le processus sera recommencé jusqu'à ce que le tirage au sort soit complet.

6.6.6. L'ordre des séquences obligatoires est déterminé par l'ordre dans lequel elles sont tirées.

6.6.7. Une fois le tirage au sort terminé comme stipulé dans l'article 6.6.5, le juge en chef décidera si un saut de bris d'égalité sera une ronde libre ou une ronde obligatoire, en utilisant la procédure suivante :

- (1) Un marqueur représentant la ronde libre et un autre représentant la ronde obligatoire seront placés dans un réceptacle. Un marqueur sera tiré au sort afin de déterminer le type de ronde utilisée pour le bris d'égalité.
- (2) Si la ronde de bris d'égalité stipulée dans l'article 6.6.7.1 est une ronde obligatoire, les séquences sera tirées au sort, conformément aux articles 6.6.5 et 6.6.6.

## **6.7. Routine(s) libre(s)**

6.7.1. Le contenu de la/des Routine(s) libre(s) est entièrement choisi par l'équipe et peut inclure (ou ne pas inclure) les prises.

6.7.2. L'équipe peut réaliser la même Routine libre dans chaque ronde libre.

## **6.8. Enregistrement vidéo air-air**

6.8.1. Aux fins des présentes règles, un "équipement vidéo air-air" consistera en un système complet de vidéo utilisé pour enregistrer la preuve de la performance de l'équipe, incluant les caméra(s), les supports d'enregistrement, les câbles et les piles. L'équipement vidéo air-air doit être en mesure de transmettre un signal Haute Définition (HD 1080i / 1080p) par le biais d'une connexion vidéo approuvée par le Contrôleur Vidéo.

6.8.2. Le caméraman a la responsabilité d'assurer la compatibilité de l'équipement vidéo air-air avec le système de pointage.

6.8.3. La caméra doit être fixée par une fixation statique sur le casque. Aucun mouvement de tangage, de roulis et de lacet de la caméra, de réglage de zoom mécanique et/ou numérique, et aucun effet numérique, (à l'exception d'une "vue stable" ou autre fonction de stabilisation d'image) ne saurait être utilisé pendant les sauts de compétition. Le non-respect de ces exigences entraînera un pointage de zéro (0) point.

6.8.4. Un Contrôleur Vidéo sera nommé par le juge en chef avant le début de la conférence des juges. Le Contrôleur Vidéo peut inspecter un équipement vidéo air-air pour vérifier qu'il répond aux exigences en matière de performance. Les inspections peuvent être faites à tout moment pendant la compétition et n'interfèrent pas avec la performance de l'équipe, tel que déterminé par le juge

d'épreuve. Si un appareil vidéo air-air ne répond pas aux exigences en matière de performance, tel que déterminé par le Contrôleur Vidéo, cet équipement sera considéré comme inutilisable pour la compétition.

6.8.5. Panel d'Analyse Vidéo (PAV). Un PAV sera établi avant le début de la compétition, et sera constitué du juge en chef, du directeur de la rencontre et du contrôleur vidéo. Les décisions rendues par le PAV seront définitives et ne sauraient faire l'objet d'aucune contestation ou révision de la part du jury.

6.8.6. L'organisateur devra fournir aux équipes un moyen d'identification indiquant les équipes et leurs numéros, à enregistrer par le caméraman juste avant la sortie.

6.8.7. L'enregistrement vidéo de l'équipe doit se poursuivre sans interruption à partir de l'identification de l'équipe/de la ronde lors de la sortie et du saut. Le non-respect de cette exigence entraînera un résultat de zéro (0) point.

6.8.8. Le caméraman doit fournir la preuve vidéo demandée pour juger chaque saut et pour montrer la performance de l'équipe à des tiers concernés. Il relève de la responsabilité du caméraman de filmer la sortie des performeurs afin que le début du temps de travail puisse être clairement déterminé. Si, de l'avis du panel des juges, le début du temps de travail ne peut pas être clairement déterminé sur la vidéo, une pénalité de 10% sera déduite du pointage de l'équipe pour ce saut, conformément aux l'articles 7.2.8.2 et 7.2.8.3.

6.8.9. Dès que possible après chaque saut, le vidéographe doit rendre la vidéo air-air dès que possible après chaque saut, le caméraman doit rendre l'équipement vidéo air-air au poste de copie vidéo désigné. La preuve vidéo doit rester disponible au visionnage ou au doublage jusqu'à ce que les pointages soient affichés comme définitifs.

## **6.9. Reprise de sauts**

6.9.1. Dans le cas où la preuve vidéo s'avèrerait insuffisante pour être jugée (AV – voir 7.2.7.6) par une majorité du panel des juges, l'équipement vidéo air-air sera remis au PAV pour évaluation et un calcul comme suit :

6.9.2. Si le PAV juge qu'il y a eu, de la part de l'équipe, un abus intentionnel des règles, aucune reprise de saut ne sera accordée et l'équipe recevra un pointage de zéro (0) pour ce saut.

6.9.3. Au cas où le PAV juge que la preuve vidéo est insuffisante en raison d'un facteur qui pouvait être contrôlé par l'équipe, aucune reprise de saut ne sera accordée et l'équipe recevra un pointage basé sur la preuve vidéo disponible.

6.9.4. Si le PAV juge que la preuve vidéo est insuffisante à cause des conditions météorologiques ou pour une raison indépendante du contrôle de l'équipe, une reprise de saut sera accordée.

6.9.5. Un contact ou d'autres moyens d'interférences entre le(s) performeur(s), et/ou le caméraman d'une équipe, ne saurait faire l'objet d'une reprise de saut.

6.9.6. Les problèmes avec l'équipement des compétiteurs (à l'exception de l'équipement air-air) ne sauraient faire l'objet d'une reprise de saut.

6.9.7. De mauvaises conditions météorologiques durant un saut ne sauraient faire l'objet d'aucune contestation. Cependant, dans des circonstances non couvertes par l'article 6.9.1, une reprise de saut peut être accordée en raison de mauvaises conditions météorologiques, à la discrétion du juge en chef.

## **6.10. Détermination des gagnants**

6.10.1. Les gagnants (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup>) sont les équipes avec les pointages totaux les plus élevés pour toutes les rondes terminées.

6.10.2. En cas de bris d'égalité dans les trois premières, un saut de bris d'égalité sera effectué, conformément à l'article 5.6.7 :

6.10.3. Si l'égalité ne peut pas être brisée par le saut de bris, on appliquera la procédure suivante, jusqu'à ce qu'un classement précis soit :

- (1) Le meilleur pointage, puis le seconde meilleur pointage des rondes libres terminées, quelles qu'elles soient.
- (2) Le meilleur pointage, puis le seconde meilleur pointage des rondes obligatoires terminées, quelles qu'elles soient.

6.10.4. Tous les autres à égalité dans le classement seront déclarés ex-aequo.

## **CHAPITRE 7 – JUGEMENT ET POINTAGE**

### **7.1. Épreuve de Performance**

7.1.1. Chaque saut sera importé dans le système de pointage officiel par un juge. Ce juge doit être un juge de vol en combinaison ailée de l'ACPS.

7.1.1.1. Un autre juge ou un juge formateur peut aider à l'importation des données de performance.

7.1.2. Chaque saut sera évalué par au moins deux juges de vol en combinaison ailée.

7.1.3. Non utilisé.

7.1.4. Les pointages (tels que définis en 5.8.2.) et toutes les données de performance associées ne doivent pas être publiés tant que la tâche, qui comprend ces pointages, n'est pas terminée.

### **7.2. Épreuve Acrobatique**

7.2.1. Une fois que le membre d'une équipe a quitté l'avion, le saut sera évalué et pointé.

7.2.2. L'évaluation de chaque séquence se déroulera pendant le temps de travail complet mais pourra cesser avant la fin du temps de travail si l'équipe abandonne les exigences de performance pour la routine requise. Les équipes peuvent continuer à accumuler du pointage en répétant les séquences requises dans l'ordre.

7.2.3. Procédures de jugement :

- (1) Les sauts seront jugés en utilisant une preuve vidéo fournie par le caméraman.
- (2) Un panel composé de cinq (5) juges doit évaluer la routine de chaque équipe. Quand cela est possible, une ronde complète sera jugée par le même panel.
- (3) Les juges peuvent visionner le saut au maximum trois (3) fois. Une quatrième lecture peut être autorisée à la discrétion du juge d'épreuve.

7.2.4. Toutes les lectures doivent être faites à une vitesse normale.

7.2.5. Les juges utiliseront le système de pointage électronique pour enregistrer l'évaluation de la performance. À la fin du temps de travail, un arrêt sur image sera utilisé à chaque lecture et sera basé sur le temps pris sur la première lecture seulement. Les juges peuvent corriger leur enregistrement d'évaluation après que le saut ait été jugé. Les corrections de l'enregistrement d'évaluation peuvent seulement être effectuées avant que le juge en chef ne signe la feuille de pointage.

7.2.6. Pointage des Routines obligatoires:

- (1) La Routine est évaluée en utilisant deux (2) critères : le style et le nombre de prises.
- (2) Les juges attribuent un pointage à chacun des deux critères ci-dessous, basé sur les directives de l'Annexe B – Critère de jugement pour les vols acrobatiques en combinaison ailée.
- (3) Pour chaque manœuvre omise de l'ordre exigé, tel tel que déterminé par la majorité des juges, 1.5 points seront déduits du pointage de style autrement consenti par chaque juge.
- (4) Lorsqu'une manœuvre est omise, la prise associée à cette manœuvre sera également considérée comme omise et pointée conformément à l'article 7.2.6 (6).
- (5) Un point sera attribué pour chaque prise correctement réalisée dans la routine pendant le temps de travail de chaque ronde, tel que déterminé par la majorité des juges. Les pointages attribués pour les prises devront être uniquement en nombres pairs.
- (6) Pour chaque omission de prise, un (1) point sera déduit du total déterminé dans l'article 7.2.6.5.
- (7) Une majorité des juges doit être d'accord afin de déterminer une situation de AV (Aucune Vidéo).
- (8) Si, une fois les visionnages terminés, et dans les quinze secondes après avoir pris connaissance du résultat, le Juge en chef, le Juge d'épreuve ou tout autre juge du panel considère qu'un saut a fait l'objet d'une appréciation totalement erronée d'un saut, le Juge en chef ou le Juge d'épreuve décidera que seulement cette/ces partie(s) du saut concernée(s) soit/soient réexaminée(s). Si après visionnage, la décision des juges est de quatre contre un concernant le(s) partie(s) de la performance en question, l'évaluation de ce saut sera ajustée en conséquence.
- (9) Le pointage minimum pour ces critères, quels qu'ils soient, est zéro point.

#### 7.2.7. Pointage des Routines libres:

- (1) La Routine est évaluée en utilisant trois (3) critères: le style, le plan de plongée et les images vidéo.
- (2) Les juges donneront à chacun des trois critères ci-dessus un pointage basé sur les directives de l'Annexe B – Critère de jugement pour les vols acrobatiques en combinaison ailée.

#### 7.2.8. Calcul du pointage:

- (1) Le pointage d'une équipe dans une ronde, et pour chacun des critères en 7.2.6 et 7.2.7 autres que les prises, est calculé en ignorant le pointage le plus élevé et le pointage le plus faible et en faisant la moyenne des trois pointages restants, arrondie à la décimale supérieure.
- (2) Pour les rondes libres, le pointage de l'équipe pour le style, le plan de plongée et la caméra tel que calculé dans l'article 7.2.8.1 sera pondéré à 100% et un pointage de zéro sera pondéré à 0% (0). Le pointage total des équipes pour une ronde est alors calculé en additionnant les pointages des trois pourcentages pondérés pour cette ronde.
- (3) Pour les rondes obligatoires, le pointage de l'équipe pour le style, tel que calculé dans l'article 7.2.8(1), et pour les prises, tel que calculé dans les articles 7.2.6(5) et 7.2.6(6), sera pondéré de 0% à 150% pour chaque critère de toutes les équipes pour cette ronde, le pointage le plus élevé étant pondéré à 150% (150) et un pointage de zéro étant pondéré à 0% (0). Le pointage total de l'équipe pour une ronde est alors calculé en additionnant les pointages des deux pourcentages pondérés pour cette ronde.
- (4) Le pointage final de l'équipe pour cette épreuve est la somme des pointages totaux de toutes les rondes terminées, tel que calculé dans les articles 7.2.8(2) et 7.2.8(3).

7.2.9. Tous les pointages de chaque juge seront publiés.

#### 7.3. Non-utilisé.

#### 7.4. Autres responsabilités des juges (Performance et Acrobatique)

- (1) À la demande du juge en chef, une ou plusieurs personnes, supervisée(s) par le juge en chef (ou des personnes en formation sous le contrôle du chef qui la/les formes) doit être fourni par l'organisateur pour prêter main forte aux juges en matière d'équipement, de systèmes et de données.
- (2) Le directeur de la rencontre ou une personne nommée par celui-ci doit observer les compétiteurs durant leur descente et à l'ouverture. L'observateur doit vérifier toutes les conditions ou incident qui pourraient constituer un motif de reprise de saut et/ou une disqualification pour des raisons de sécurité. Un rapport écrit doit être rédigé en cas de toute observation ou incident inhabituel.
- (3) Le juge en chef et/ou le directeur de la rencontre peut/peuvent interrompre l'épreuve s'il(s) juge(nt) que les conditions météorologiques présentent un danger pour le bon déroulement de l'épreuve. Cette décision ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

# **CHAPITRE 8 – RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA COMPÉTITION**

## **8.1. Nom de la compétition**

Le nom de la compétition est : “Le \_\_\_ième Championnats Nationaux Canadiens de Parachutisme.

## **8.2. Objectifs de la compétition**

8.2.1. Non utilisé

8.2.2. Élire les Champions Nationaux (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>) de vol en combinaison ailée performance.

8.2.3. Élire les Champions Nationaux (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>) de vol en combinaison ailée acrobatique.

8.2.4. Promouvoir et développer les entraînements et les compétitions de combinaison ailée.

8.2.5. Établir les nouveaux records de performances et acrobatique en compétition de combinaison ailée.

8.2.6. Présenter une image visuellement attrayante des sauts de la compétition et des classements (scores) en temps opportun pour les concurrents, les spectateurs et les médias.

8.2.7. Échanger des idées et renforcer les relations amicales entre les pilotes de combinaison ailée, les juges et le personnel de soutien de toutes les nations.

8.2.8. Permettre aux participants de partager et d'échanger des expériences, des connaissances et des informations.

8.2.9 Améliorer les méthodes et les pratiques de jugement.

## **8.3. Composition des équipes Acrobatiques**

8.3.1. Une équipe de vol Acrobatique en combinaison ailée est composée de (2) performeurs et d'un caméraman, dont l'un peut être le capitaine de l'équipe, et sera le seul porte-parole de l'équipe sur les sujets concernant le CNCP, par rapport à la compétition actuelle.

## **8.4. Non utilisé**

## **8.5. Prix et distinctions**

8.5.1. Événement de représentation

8.5.1.1. Des médailles seront remises à :

- (1) Champion du temps : 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> place
- (2) Champion Distance : 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> place
- (3) Champion de vitesse : 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> place
- (4) Champion général : 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> place

8.5.2. Événement acrobatique

8.5.2.1. Des médailles seront remises aux équipes classées 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup>.

## **8.6. Médailles**

Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront attribuées aux gagnants de la première, seconde et troisième place dans toutes les épreuves valides sujettes aux restrictions de citoyenneté dans le manuel MIP4B – Règlement de compétition, Section Générale 2.1 et avec les exceptions suivantes:

- (a) Lorsqu'il n'y a que trois personnes ou équipes enregistrées dans une épreuve, seules les médailles d'or et d'argent seront attribuées
- (b) Lorsqu'il n'y a que deux personnes ou équipes enregistrées dans une épreuve, seule la médaille d'or sera attribuée.

## ANNEXE AA – JUGEMENT MANUEL ET POINTAGE

AA.1. Jugement manuel et pointage : Si un système de pointage électronique n'est pas disponible :

- Cinq juges observeront l'enregistrement du saut sur un système de vidéo convenable et écriront leur pointage sur leurs propres feuilles de pointages.

AA.2. Le Chapitre 7 s'appliquera comme écrit à l'exception de l'article 7.2.5 qui est remplacé par :

AA.2.1. Les juges utiliseront la feuille de pointage (voir également l'Annexe E) pour enregistrer l'évaluation de la performance. À la fin du temps de travail, on utilisera l'arrêt sur image à chaque visionnage, basé uniquement sur le temps pris sur le premier arrêt sur image. Les juges peuvent corriger leur enregistrement de l'évaluation après que le saut ait été jugé. Les corrections apportées au pointage des évaluations peuvent seulement être effectuées avant que le Juge en chef ne signe la feuille de pointage.

<b>Juge:</b>				<b>Ronde:</b>
<b>Nom de l'équipe</b>	<b>Prises / DiveFlow</b>	<b>Style</b>	<b>Caméra (Rondes libres) Qualité/Progressif</b>	<b>Total</b>

### **Remarques:**

Le pointage pour chaque ronde obligatoire est basé sur:

- (1) Les prises – nombre de prises effectuées.
- (2) Le style - noté -10 (par paliers de 0.1)

Le pointage pour chaque ronde libre est basé sur :

- (1) Le Diveflow – noté de 0 à 10 (par paliers de 0.1)
- (2) Le Style - noté de 0 à 10 (par paliers de 0.1)
- (3) Le travail de la caméra - 2 pointages (un pour la qualité noté de 0 à 7 et un pour le progressif noté de 0 à 3) (par paliers de 0.1)

## **ANNEXE A – SÉQUENCES OBLIGATOIRES EN VOL ACROBATIQUE EN COMBINAISON AILÉE**

- Les séquences obligatoires peuvent être subdivisées en éléments séparés durant l'exécution, mais entraîneront un pointage inférieur en style.
- La dernière position de chaque séquence obligatoire conduit à la position de départ de la séquence obligatoire qui suit, et est comptée comme une prise.
- Les performeurs sont définis comme étant le Performeur A et le Performeur B.
- Hormis pour la première prise du saut, une prise valide doit être précédée par une séparation totale et claire, qui correspond au moment où les performeurs montrent, à un certain moment, qu'ils ont relâché la prise, et qu'aucune partie de leurs bras n'est en contact avec l'autre performeur.

### **Séquence A: Up et Over**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe par-dessus le Performeur B pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe par-dessus le Performeur A pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs se tiennent par la main en vol normal.

### **Séquence B: Rock and Roll**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A exécute un barrel roll.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B exécute un barrel roll.
- Les performeurs se tiennent par la main en vol normal.

### **Séquence C: Révolutions**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe par-dessus le Performeur B pour passer de l'autre côté et puis repasse en-dessous de lui pour retrouver sa position d'origine.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe par-dessus le Performeur A pour aller de l'autre côté et puis, il repasse sous le Performeur A pour revenir à sa position de départ d'origine.
- Les performeurs se tiennent par la main en vol normal.

### **Séquence D: Roll Over**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A exécute un barrel roll par-dessus le Performeur B pour passer de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B exécute un barrel roll par-dessus le Performeur A pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs se tiennent par la main en vol normal.

### **Séquence E: Duck et Roll**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A exécute un barrel roll sous le Performeur B pour passer de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B exécute un barrel roll sous le Performeur A pour passer de l'autre côté.
- Les performeurs se tiennent par la main en vol normal.

### **Séquence F: Déjà vu**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe par-dessus le Performeur B pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe par-dessus le Performeur B pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe par-dessus le Performeur A pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe par-dessus le Performeur A pour se retrouver de nouveau de l'autre côté.
- Les performeurs se prennent par la main en vol normal.

### **Séquence G: Yin Yang**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe en vol sur le dos.
- Les performeurs réalisent une prise, en position mixte, l'un sur le dos, l'autre à plat ventre.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A repasse en vol normal.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe en vol sur le dos.
- Les performeurs réalisent une prise en position mixte, l'un sur le dos, l'autre à plat ventre.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B repasse en vol normal.
- Les performeurs se prennent par la main en vol normal.

### **Séquence H: Back to Back (Dos à dos)**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, les deux passent en vol sur le dos.
- Les performeurs réalisent une prise en vol sur le dos.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, les deux repassent en vol normal.
- Les performeurs se prennent par la main en vol normal.

### **Séquence I: Pancakes**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe par-dessus le Performeur B en pivotant, pour aller de l'autre côté et se retrouve sur le dos.
- Les performeurs réalisent une prise en orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A repasse en vol normal par-dessus le Performeur B en pivotant pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise, en orientation mixte, l'un sur le dos, l'autre à plat ventre.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe par-dessus le Performeur A en pivotant pour aller de l'autre côté et se retrouve sur le dos.
- Les performeurs se prennent par la main en orientation mixte, l'un sur le dos, l'autre à plat ventre.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe en vol normal par-dessus le Performeur A, en pivotant pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs se prennent par la main en vol normal.

### **Séquence J: Reversed Pancakes**

- Les performeurs sont en vol normal, se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A passe sous le Performeur B en pivotant, pour aller de l'autre côté et se retrouve sur le dos.
- Les performeurs réalisent une prise en orientation mixte.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur A repasse en vol normal sous le Performeur B en pivotant pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs réalisent une prise en vol normal.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe sous le Performeur A en pivotant pour aller de l'autre côté et se retrouve sur le dos.
- Les performeurs réalisent une prise, en orientation mixte, l'un sur le dos, l'autre à plat ventre.
- Les performeurs montrent une séparation et alors, le Performeur B passe sous le Performeur A pour aller de l'autre côté.
- Les performeurs se tiennent par la main en vol normal.

### **Sequence K: Hand to Foot**

- Les performeurs sont en vol normal, en se tenant par la main. Les performeurs montrent une séparation totale.
- Le performeur A réalise une prise de pied en vol normal du même côté que le performeur B.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Les performeurs réalisent une prise de mains en vol normal du même côté.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Le performeur B réalise une prise de pied en vol normal du même côté que le Performeur A.
- Les performeurs montrent une séparation totale.
- Les performeurs réalisent une prise de mains en vol normal du même côté.

### **Sequence L: Reversed Hand to Foot**

- Les performeurs sont en vol normal, en se tenant par la main.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le Performeur A passe en vol sur le dos.
- Le performeur A réalise une prise de pied en vol sur le dos du même côté que le performeur B.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le Performeur A passe en vol normal.
- Les performeurs réalisent une prise de mains en vol normal du même côté.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le Performeur B passe en vol sur le dos.
- Le performeur B réalise une prise de pied en vol sur le dos du même côté que le performeur A.
- Les performeurs montrent une séparation totale et le Performeur B passe en vol normal.
- Les performeurs réalisent une prise de mains en vol normal du même côté.

# **ANNEXE B – CRITÈRE DE JUGEMENT POUR LES VOLS ACROBATIQUES EN COMBINAISON AILÉE**

## **B-1 Pointage des prises**

Le pointage des prises n'est exigé que dans les routines obligatoires

- Toute prise réalisée au début, pendant et entre chaque manœuvre obligatoire sera ajoutée pour créer un nombre total de prise.
- Si des prises multiples sont effectuées pendant et entre chaque manœuvre obligatoire, une seule prise sera comptée.
- Une prise qui ne peut pas être vue, ou qui ne correspond pas, au regard de la majorité des juges, à la définition du Chapitre 2, ne sera pas incluse dans le nombre total de prises dans les rondes obligatoires devant être faites dans la séquence correcte. Une manœuvre obligatoire omise dans la séquence entraînera un point en moins soustrait au nombre total de prises pour cette ronde. Ce résultat ne pourra pas être inférieur à zéro.

## **B-2 Pointage du Style**

Les juges attribuent un pointage à l'équipe (entre 0 et 10 de 0.0 jusqu'à un maximum de 10.0 à une décimale près) pour chacune des quatre (4) rondes obligatoires et des deux (2) rondes libres, en utilisant les directives suivantes:

- 10 points – La routine est parfaitement réalisée sans aucune erreur notable.
- 8 points – La routine est réalisée avec petites erreurs.
- 5 points – La routine est réalisée avec erreurs moyennes.
- 3 points – La routine est réalisée avec erreurs graves.
- 0 points – La routine n'est pas réalisée, ni indétectable.

Exemples de style:

- Habiletés en vol : L'habileté à manœuvrer en douceur ou à voler dans n'importe quelle orientation (verticalement, horizontalement, vol sur le dos, etc.)
- Précision, contrôle : L'habileté de l'équipe à faire preuve de maîtrise corporelle et de souplesse dans les transitions. Tous les mouvements effectués par les performeurs sont précis et volontaires, sans trop de mouvements « brusques » dans les bras, les jambes, et le corps ou la tête.
- Travail d'équipe : L'habileté de l'équipe à exécuter des mouvements ensemble pour créer une performance unifiée.
- Position: la posture des performeurs devrait présenter une position des bras et des jambes aussi claires qu'irréprochable pendant le vol.
- Prises : chaque prise doit être souple et parfaitement contrôlée.
- Nivèlement: le performeur ajuste le taux de chute et le niveau, comme il se doit, pendant chaque manœuvre.
- Proximité: les performeurs restent proches, ne se déplaçant jamais à une distance de moins d'un corps entre eux.
- Transitions: des manœuvres plus complexes sont effectuées selon les figures prévues, plutôt que décomposées en deux plus plusieurs éléments plus simples.

Exemples d'erreurs mineures:

- Manœuvre : fin légèrement dans la mauvaise direction, légère oscillation, etc.
- Manœuvre : bras pliés ou en avant, genoux pliés
- Manœuvre : prises effectuées mais entraînant tension et mouvements

Exemples d'erreurs moyennes:

- Manœuvre : largement dans la mauvaise direction, oscillation, pas assez de rotation, etc.
- Manœuvre: prises effectuées avec une force considérable, ne sont pas entièrement contrôlées

Exemples d'erreurs graves:

- Manœuvre: éléments requis totalement manquants ou réalisés de manière si pauvre que la manœuvre est à peine reconnaissable.
- Ne génère pas de mouvement vers l'avant (en utilisant les propriétés aérodynamiques de la combinaison ailée).
- Manœuvre: prises effectuées avec une force considérable, entraînant un vol hors de contrôle d'un ou de plusieurs performeurs.

### **B-3 Pointage de la caméra**

Les juges attribuent deux (2) pointages pour le travail de la caméra: un pour la qualité (entre 0.0 et 3.0; jusqu'à une décimale près) et un pour le travail progressif (entre 0.0 et 3.0; jusqu'à une décimale près) pur chacune des deux (2) rondes libres, en suivant les recommandations ci-dessous, basées sur la(les) pire(s) erreur(s) jugées sur le travail de la caméra.

#### Qualité

- 6-7 points – Le travail de la caméra est parfait, sans erreurs visibles.
- 4-6 points - Le travail de la caméra est réalisé avec des erreurs mineures.
- 2-5 points - Le travail de la caméra est réalisé avec des erreurs moyennes.
- 1-3 points - Le travail de la caméra est réalisé avec des erreurs graves.
- 0-1 points - Le travail de la caméra ne montre aucune manœuvre des performeurs

#### Travail progressif

- 3 points – La routine est exécutée avec une grosse somme de travail progressif réussi.
- 2 points - La routine est exécutée avec un travail progressif réussi.
- 1 point - La routine est exécutée avec peu de travail progressif réussi.
- 0 points – La routine est exécutée sans travail progressif.

Exemples de bonne qualité du travail de la caméra:

- La vidéo est souple et ne rebondit pas.
- Les performeurs occupent la plupart de la vidéo et restent centrés
- Le caméraman reste à une distance constante des performeurs.

Exemples de Travail Progressif:

- Vol sur le dos
- Carving
- Vues à plusieurs angles
- Utilise les techniques avancées de vol (c'est à dire, tourner autour des performeurs, vol sur le dos) engendrant des angles créatifs sans perte de cadrage ou de proximité.

Exemples d'erreurs mineures:

- Perte momentanée du cadrage ou focale, erreurs occasionnelles mineures de distances, etc.

Exemples d'erreurs moyennes:

- Perte momentanée de l'image, focale ou erreurs de distances d'environ 20 ou plus de la séquence, etc.

Exemples d'erreurs graves:

- Contact avec l'un des performeurs ou avec les deux.
- Perte de contrôle, entraînant la perte du cadrage des performeurs ou aucune vidéo.
- 50% ou plus de la Routine ne peut être jugée.

#### **B-4 Pointage du plan de plongée**

Le pointage du plan de plongée est seulement requis pour les rondes de routines libres. Les juges attribuent un pointage aux critères de jugements suivants, de 0.0 jusqu'à 10.00 à une décimale près, en tenant compte des directives qui suivent :

##### Technique:

- Variété de mouvements : Réalise plusieurs types de mouvements (en utilisant différentes orientations) dans le cadre du plan de plongée.
- Difficulté: Le degré de difficulté de toutes les séquences déterminées et les transitions dans la routine.
- Travail d'équipe: La quantité et le type de travail d'équipe fourni dans le cadre du plan de plongée - interaction constante, montrant les habiletés communes de tous les membres des équipes, la synchronisation avec le caméraman.
- Gestion du temps de travail : Habileté à utiliser le temps de travail et à élaborer le plan de plongée dans le laps de temps imparti.
- Complexité des prises, s'il y en a.

##### Exemples pour la technique:

- Les deux (2) performeurs gardent une proximité correcte tout au long de chaque séquence.
- Toutes les surfaces de vol et/ou les angles de vol sont utilisés (par ex, vol sur le ventre ou sur le dos, angles de plané)
- Une interaction constante et un travail d'équipe sont présentés.
- La routine montre une large variété de séquences précises qui varient selon la complexité.
- La séparation de l'équipe après chaque séquence précise.
- La complexité des prises, s'il y en a.

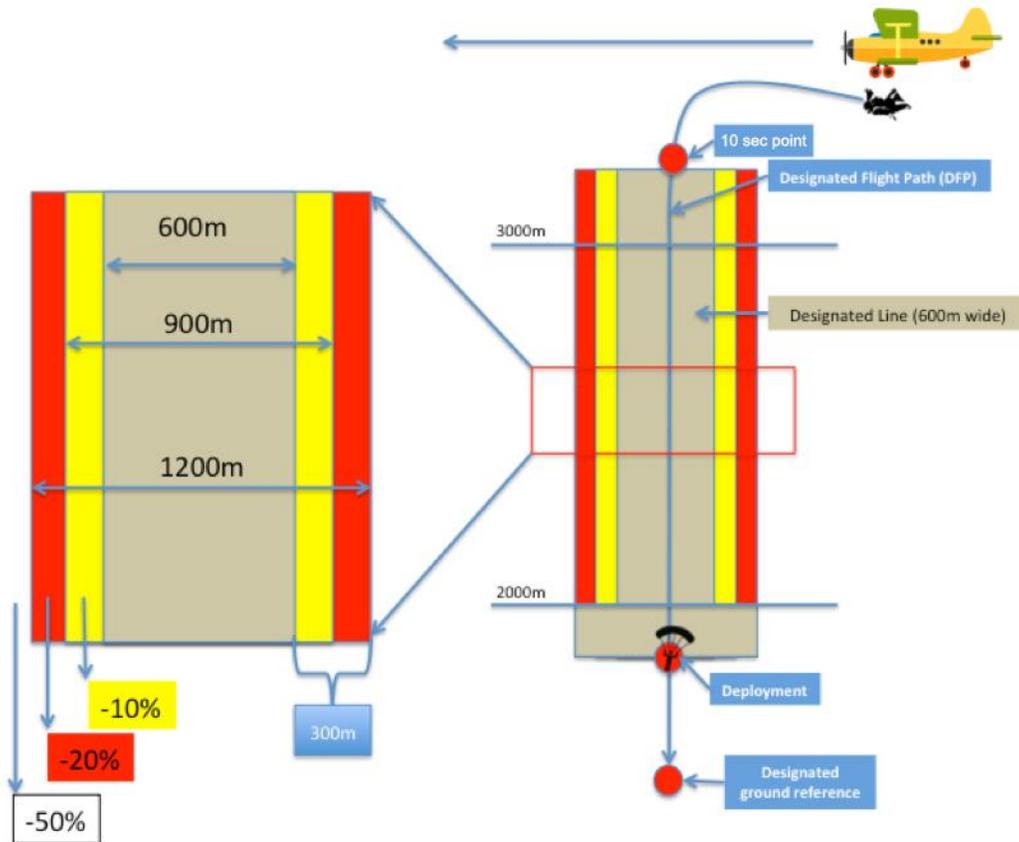
##### Présentation:

- Stimulation visuelle: La routine devrait attirer l'attention du spectateur du début à la fin, ainsi que la variété de dynamique sans être superflue.
- Originalité: Chorégraphie créative, début et fin intéressants.

##### Exemples pour la Présentation:

- La routine a un début et une fin qui sont bien définis.
- Le temps de travail est utilisé dans toute la mesure du possible.
- La routine présente un haut niveau de créativité qui contient de nouvelles manœuvres, et va d'une séquence fixe à la suivante.
- La routine est plaisante et esthétiquement agréable à regarder.

## ANNEXE C – VOLS DE PERFORMANCES: PVD, CVA, PÉNALITÉS



**ANNEXE D – FORMULAIRE DE JUGEMENT POUR LES VOLS ACROBATIQUES  
EN COMBINAISON AILÉE**

<b>Juge:</b>				<b>Ronde:</b>
<b>Nom de l'équipe</b>	<b>Prises / DiveFlow</b>	<b>Style</b>	<b>Caméra (Rondes libres) Qualité/Progressif</b>	<b>Total</b>

**Remarques:**

Le pointage pour chaque ronde obligatoire est basé sur:

- (1) Les prises – nombre de prises effectuées.
- (2) Le style - noté -10 (par paliers de 0.1)

Le pointage pour chaque ronde libre est basé sur :

- (1) Le Diveflow – noté de 0 à 10 (par paliers de 0.1)
- (2) Le Style - noté de 0 à 10 (par paliers de 0.1)
- (3) Le travail de la caméra - 2 pointages (un pour la qualité noté de 0 à 7 et un pour le progressif noté de 0 à 3 (par paliers de 0.1)