



Правила соревнований

Парашютный спорт – Аэротрубные дисциплины
Dynamic 2-Way («Динамические двойки») и Dynamic 4-Way
(«Динамические четверки»)



Издание 2024 г.
Данный документ вступает в силу 1 мая 2024 г.

Официальный перевод (с) 2024 г.

Данный документ является полным переводом оригинала с сохранением структуры, нумерации пунктов и страниц. Проверка, адаптация и форматирование финального документа:

- Чижов Алексей Сергеевич
- Быстров Антон Альбертович
- Дрогальцов Александр Николаевич

При обнаружении ошибок или неточностей просьба сообщить об этом: t.me/bystrovby

Финансирование перевода:

- аэродинамическая труба iFLY Minsk
- общероссийская общественная организация «Федерация парашютного спорта России»



ПРАВА ПРИ ПРОВЕДЕНИИ МЕЖДУНАРОДНЫХ СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ФАИ

Все международные спортивные мероприятия, организованные полностью или частично в соответствии с правилами Спортивного кодекса Международной авиационной федерации (ФАИ), называются международными спортивными мероприятиями ФАИ. Согласно Уставу ФАИ, ФАИ владеет и контролирует все права, связанные с международными спортивными мероприятиями ФАИ. Организации – члены ФАИ обязаны обеспечивать соблюдение исключительного права ФАИ на проведение международных спортивных мероприятий ФАИ в пределах соответствующего государства, а также требовать их регистрации в спортивном календаре ФАИ.

Организатор мероприятия, желающий воспользоваться правами на осуществление какой-либо коммерческой деятельности на таких мероприятиях, обязан получить предварительное разрешение ФАИ. Права, принадлежащие ФАИ, которые по соглашению могут быть переданы организатору мероприятия, включают, помимо прочего, рекламу на мероприятиях ФАИ или рекламу самих мероприятий ФАИ, использование названия или логотипа мероприятия в целях мерчандайзинга, а также использование любых аудио-, фото- и видеоматериалов, программ и (или) данных, записанных в электронном или ином виде или передаваемых в режиме реального времени. Сюда входят, в частности, все права на использование любых материалов, в электронной или иной форме, включая программное обеспечение, которые являются частью любого метода или системы судейства, подсчета баллов, оценки результатов или информации, используемой на любом международном спортивном мероприятии ФАИ.

Любое физическое или юридическое лицо, которое принимает на себя ответственность за организацию спортивного мероприятия ФАИ, независимо от того, на основании письменного соглашения или нет, при этом также признает вышеуказанные права собственности ФАИ. Если передача прав не была согласована в письменной форме, ФАИ сохраняет за собой все права на мероприятие. Независимо от какого-либо соглашения или передачи прав, ФАИ должна иметь бесплатный полный доступ к любым аудио- и (или) фото- и видеоматериалам любого спортивного мероприятия ФАИ для использования в архивных и (или) рекламных целях. ФАИ также оставляет за собой право за свой счет организовать запись любой части любого мероприятия.

СОДЕРЖАНИЕ

Настоящий документ «Правила соревнований по аэротрубным дисциплинам парашютного спорта – Dynamic 2-Way («Динамические двойки») и Dynamic 4-Way («Динамические четверки»), издание 2024 г.» вступает в силу 1 мая 2024 г. Издание 2024 года отличается от издания 2023 года абзацами, отмеченными вертикальной полосой на полях.

1.	ПОЛНОМОЧИЯ ФАИ	5
2.	ОПРЕДЕЛЕНИЯ ТЕРМИНОВ И ВЫРАЖЕНИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ В НАСТОЯЩИХ ПРАВИЛАХ	5
2.1.	Спортсмены	5
2.2.	Тело	5
2.3.	Маневр	5
2.4.	Элемент	5
2.5.	Боковые линии	5
2.6.	Центральная линия	5
2.7.	КОЛЬЦО	5
2.8.	Предполетная зона	5
2.9.	Полет	6
2.10.	Программа	6
2.11.	Поединок	6
2.12.	Рабочее время	6
3.	ДИСЦИПЛИНА, МЕРОПРИЯТИЕ И КАТЕГОРИИ	6
3.1.	Дисциплина	6
3.2.	Цель спортивного соревнования	7
3.3.	Чемпионы мира	7
4.	ОБЩИЕ ПРАВИЛА	7
4.1.	Экипировка	7
4.2.	Оборудование аэродинамической трубы	7
4.3.	Проверка скорости потока и тренировочные полеты	8
4.4.	Жеребьевка	8
4.5.	Очередность полетов	9
4.6.	Вход в полетную зону и настройка скорости потока	9
4.7.	Прерывание полета	10
4.8.	Повторные полеты	10
4.9.	Тренировки после объявления результатов жеребьевки	10
5.	СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МЕРОПРИЯТИЯ	10
5.1.	Команды	10
5.2.	Программы	10
5.3.	Количество туров	11
5.4.	Очередность выполнения программ	11
5.5.	Поединки	11
5.6.	Квалификационные туры	11
5.7.	Турнир	12

6.	СУДЕЙСТВО И ОЦЕНИВАНИЕ	12
6.1.	Общие положения	12
6.2.	Оценивание произвольной программы	13
6.3.	Оценивание скоростной программы	14
6.4.	Баллы и результаты	16
6.5.	Правила судейства	16
7.	СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЯ	18
7.1.	Состав делегаций	18
7.2.	Расписание соревнования	18
8.	ПРИЛОЖЕНИЯ	18

Специальное примечание: Личные местоимения мужского рода «он» или «его» используются в настоящем документе для именования людей обоих полов.

1. ПОЛНОМОЧИЯ ФАИ

Соревнования проводятся на основании полномочий, предоставленных ФАИ, в соответствии с положениями Спортивного кодекса ФАИ, Общего раздела и Раздела 5, утвержденными Международной парашютной комиссией (ISC) и ФАИ, а также настоящими Правилами. Регистрируясь для участия в соревновании, все спортсмены принимают эти правила и положения ФАИ как обязательные к соблюдению.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ ТЕРМИНОВ И ВЫРАЖЕНИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В НАСТОЯЩИХ ПРАВИЛАХ

2.1. Спортсмены

Команда в категории Dynamic 2-Way («Динамические двойки», D2W) состоит из двух (2) спортсменов.

Команда в категории Dynamic 4-Way («Динамические четверки», D4W) состоит из четырех (4) спортсменов и одного (1) запасного.

2.2. Тело

Под телом понимается все тело и экипировка спортсмена.

2.3. Маневр

Изменение положения тела и (или) вращение вокруг одной или нескольких из трех (3) осей, или статическое положение. См. Приложение В.

2.4. Элемент

Последовательность маневров, во время выполнения которых спортсмены перемещаются по определенной траектории, зачастую со вставками в маневры дополнительных элементов или пересечением спортсменов.

2.4.1. Обязательный элемент: элемент с особыми требованиями к исполнению. См. Приложение А.

2.5. Боковые линии

Две (2) вертикальные подсвеченные линии, расположенные на прозрачных стенках аэродинамической трубы под углом 180° друг к другу и обозначающие вертикальную плоскость, пересекающую полетную зону через центр. Боковая линия старта расположена по часовой стрелке от дверного проема (относительно вида сверху).

2.6. Центральная линия

Одна (1) центральная линия, расположенная на прозрачной стенке аэродинамической трубы, формирует плоскость, которая проходит через центр аэродинамической трубы и пересекает плоскость, сформированную двумя (2) боковыми линиями, под углом в 90°.

2.7. Кольцо

Горизонтальная линия, которая пересекает центр аэродинамической трубы на высоте двух (2) метров над уровнем сетки и проходит между двумя (2) боковыми линиями.

2.7.1. Ринг-плейн (линия боковых колец) для скоростных программ – плоскость, параллельная сетке, которая пересекает всю аэродинамическую трубу на уровне кольца.

2.8. Предполетная зона

Пространство, используемое командами для ожидания сигнала на вход в полетную зону. Это пространство отделено от других зон для зрителей и предназначена исключительно для использования командами, ожидающими полета.

2.9. Полет

Выступление команды в полетной зоне.

2.10. Программа

Последовательность маневров или элементов, выполняемых в течение рабочего времени.

- 2.10.1. Скоростная программа: программа, состоящая из трех (3) случайно выбранных обязательных элементов (по одному из каждой группы: Snake, Vertical и Mixer, в указанной очередности) и обязательных переходов, повторяемых три (3) раза за максимально короткое время. Скоростная программа начинается с обязательного входа и заканчивается обязательным выходом из полетной зоны.
- 2.10.2. Произвольная программа: программа, состоящая из маневров и (или) элементов, выбранных командой произвольным образом.

2.11. Батл (поединок)

Последовательное выступление двух (2) команд, которые соревнуются друг с другом, выполняя либо произвольную программу, либо скоростную программу. В каждом батле (поединке) одерживает победу одна команда (в поединках могут принимать участие более двух команд).

2.12. Рабочее время

Период времени, за которое команда может демонстрировать программу во время полета. Прежде чем войти в полетную зону, спортсмены должны дожидаться визуального сигнала.

- 2.12.1. Отсчет рабочего времени скоростной программы начинается, когда первый спортсмен пересекает лазерный луч при входе в полетную зону и заканчивается, когда последний спортсмен полностью пересекает лазерный луч на выходе из полетной зоны.
- 2.12.2. Для определения начала и окончания рабочего времени Скоростной программы применяется лазерный датчик.
- 2.12.3. Рабочее время Произвольной программы начинается, когда обе ноги любого спортсмена отрываются от пола в предполетной зоне, от сетки аэродинамической трубы или от любого другого заранее определенного места в полетной зоне.

Произвольная программа в категории D2W: Рабочее время: 60 секунд.

Произвольная программа в категории D4W: Рабочее время: 90 секунд.

По окончании рабочего времени Произвольной программы будет подан визуальный сигнал, и у команды будет 15 секунд на то, чтобы полностью покинуть полетную зону, если на момент подачи сигнала кто-то из спортсменов еще находится внутри полетной зоны аэродинамической трубы.

- 2.12.4. В случае прерывания полета, момент окончания рабочего времени скоростной программы оценивается судьями любым доступным способом.

3. ДИСЦИПЛИНА, МЕРОПРИЯТИЕ И КАТЕГОРИИ

3.1. Дисциплина

Соревнование по динамическим азротрубным дисциплинам (Dynamic Event) проводится в следующих категориях: Dynamic 2-Way (D2W) Open («Динамические двойки – открытая категория»), Dynamic 2-Way (D2W) Junior («Динамические двойки – юниоры»), Dynamic 4-Way (D4W) Open («Динамические четверки – открытая категория»), и Dynamic 4-Way (D4W) Junior («Динамические четверки – юниоры»). Разделение спортсменов по половому признаку не предусмотрено.

- 3.1.1. Спортсмены-юниоры, которым исполняется 15 лет в течение календарного года проведения соревнования, могут по собственному усмотрению выступать в открытой категории. Любой спортсмен может подать заявку на участие только в одной

категории («открытая категория» или «юниоры») в D2W и одной категории («открытая категория» или «юниоры») в D4W.

- 3.1.2. Во всех дисциплинах категория юниоров должна оцениваться до соответствующей открытой (Open) категории.

3.2. Цель спортивного соревнования

Цель спортивного соревнования – выполнение Произвольной программы с максимально возможным результатом и Скоростной программы – с наименьшим временем.

3.3. Чемпионы мира

- 3.3.1. После завершения всех туров и поединков будут объявлены чемпионы мира в категориях D2W – открытая, D2W – юниоры, D4W – открытая и D4W – юниоры.
- 3.3.2. Чемпионами мира в категориях D2W – юниоры и D4W – юниоры признаются команды, выигравшие финальный поединок в своей категории.
- 3.3.3. Ничья: если каждая из двух (2) команд, принимающих участие в последнем раунде турнира, выиграла по одному поединку, для определения 1-го и 2-го и (или) 3-го и 4-го места проводится развальной тур (тай-брейк) по Скоростной программе.
- 3.3.4. Призы и награды вручаются следующим образом:
- 3.3.5. Все члены команд в категориях будут награждены медалями, если команда займет первое, второе или третье место.
- 3.3.6. Должны быть подняты флаги стран, команды которых заняли первое, второе и третье места, и должны быть исполнены национальные гимны стран, команды которых заняли первое место.

4. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

4.1. Экипировка

Спортсмены сами несут ответственность за свою экипировку и обувь, включая полетные комбинезоны, шлемы, очки и беруши.

- 4.1.1. Никакие дополнительные средства, предназначенные для искусственного улучшения летных характеристик спортсменов, не допускаются (например, специальные перчатки). Решение о допустимости использования соответствующей экипировки принимает главный судья соревнования. Такое решение не подлежит опротестованию.

4.2. Оборудование аэродинамической трубы

- 4.2.1. Минимально допустимый диаметр полетной зоны составляет 4,25 метра. Минимальная высота прозрачных стенок – 3,7 метра.
- 4.2.2. Боковые линии должны быть выполнены в виде двух (2) вертикальных светящихся линий с возможностью изменять цвет. Подсветка может быть светодиодной. Боковые линии должны быть высотой от сетки до верха прозрачных стенок аэродинамической трубы или пять (5) метров, в зависимости от того, что меньше.
- 4.2.2.1 В скоростных программах боковая линия старта должна быть зеленой, а противоположная боковая линия – синей. Оба (2) кольца должны иметь центральное отверстие диаметром не менее пяти (5) см. Диаметр боковых колец (от внешнего края до внешнего края) должен составлять от пятнадцати (15) до восемнадцати (18) сантиметров. Оба (2) кольца должны быть расположены на высоте двух (2) метров над сеткой, по одному (1) на каждой боковой линии.
- 4.2.2.2 Линии боковых колец обозначается на прозрачных стенках аэродинамической трубы горизонтальными линиями (прикрепленными клейкой лентой или любым другим аналогичным способом) длиной не менее пятидесяти (50) сантиметров, на уровне центра боковых колец и начиная с каждой стороны внешнего диаметра кольца на обеих боковых линиях.

- 4.2.3. Центральная линия может представлять собой вертикальную светящуюся линию или клейкую ленту, прикрепленную к прозрачным стенкам аэродинамической трубы, и должна быть высотой от сетки (или от верхней части дверного проема) до верха прозрачных стенок аэродинамической трубы или пять (5) метров, в зависимости от того, что меньше.
- 4.2.4. Указатель скорости потока должен располагаться таким образом, чтобы спортсмены видели его перед заходом в полетную зону.
- 4.2.5. Цвет огней для произвольных программ и ориентация двух (2) боковых линий относительно дверного проема, который будет использоваться для входа в полетную зону и выхода из полетной зоны, должны быть опубликованы не менее чем за 90 дней до начала соревнования.
- 4.2.6. Запись видео: Организатор соревнования должен записывать все соревновательные полеты в цифровом видеосигнале высокой четкости с частотой минимум 50 кадров в секунду и прогрессивным разрешением 720p (рекомендуется 1080p).
- 4.2.6.1. Для записи видео скоростных программ должны использоваться минимум две (2) камеры; одна камера должна быть расположена на одной из боковых линий, а другая камера – на центральной линии. Если позволяет конфигурация аэродинамической трубы, третью камеру можно разместить на другой боковой линии. Все камеры должны находиться на уровне кольца.
- 4.2.6.2. Видеофиксация должна позволять судьям четко видеть участок от сетки до высоты не менее трех (3) метров (или до верха прозрачных стенок аэродинамической трубы, в зависимости от того, что больше) над линией боковых колец.
- 4.2.6.3. Для произвольных программ одна (1) камера должна осуществлять видеозапись из центра зоны для зрителей.
- 4.2.7. Организатор обязан обеспечить для команд способ идентификации, с помощью которого можно было бы определить номер команды и номер поединка, которые будут также отображены на видео.

4.3. Проверка скорости потока и тренировочные полеты

- 4.3.1. Проверка скорости потока (далее - спидчек): по решению организатора, описанному в Бюллетене № 2, для спидчека каждой команде предоставляется либо три (3) минуты, либо два (2) раза по одной (1) минуте тридцать (30) секунд полета. Во время спидчека должны использоваться такие же подсвеченные боковые линии и центральная линия, а также системы судейства и подсчета баллов, которые будут использоваться при проведении соревнования. В процессе спидчека судьи не выставляют оценки и не засекают время.
- 4.3.2. Каждой команде в каждой категории, официальная заявка которой была должным образом предоставлена организатору соревнования до истечения официального срока регистрации, предоставляется возможность, в соответствии с условиями, установленными организатором, забронировать максимум пятнадцать (15) минут тренировочных полетов в промежутке между 8:00 и 24:00 (по местному времени соревнования), которые должны быть выполнены в течение сорока восьми (48) часов до спидчека.
- 4.3.2.1 Для целей пункта 4.3.2 юниорам (см. пункт 3.1.1) должен предоставляться приоритет с 08:00 до 18:00 (по местному времени соревнования).
- 4.3.3. Спидчек и тренировочные полеты могут выполняться только до начала соревнования.
- 4.3.4. До начала соревнования команда должна предоставить судье мероприятия форму, приведенную в Приложении Е, в которой, в частности, указываются первоначальные настройки скорости потока, которые должны применяться для скоростных и произвольных программ. Копия данной формы должна быть предоставлена организатору судье, назначенным судьей мероприятия.

4.4. Жеребьевка

По усмотрению Главного судьи жеребьевка обязательных элементов может проводиться либо в соответствии с процедурой, описанной ниже в пункте 4.4.1, либо в электронном виде в

соответствии с пунктом 4.4.2. В обоих случаях жеребьевка должна проводиться публично и под контролем Главного судьи.

4.4.1. В случае неэлектронной жеребьевки:

4.4.1.1 Жеребьевка обязательных элементов выполняется следующим образом: Для каждого скоростного тура разыгрывается по одному (1) элементу из каждой группы (Snake, Vertical и Mixer), как указано в Приложении А.

4.4.1.2 Листки с указанием всех обязательных элементов помещаются в три (3) контейнера, по одному на каждую группу элементов. Спортсмены вытягивают листки с указанием элементов из каждого контейнера (без замены). Вытянутые элементы должны быть выполнены в рамках программы.

4.4.2. В случае электронной жеребьевки главный судья или судья мероприятия под руководством главного судьи может использовать только генератор жеребьевки, доступный по адресу <https://www.dynamicflying.com>.

4.4.3. В обоих случаях и для каждой группы элементов (Snake, Vertical и Mixer), как только все элементы будут разыграны, они снова могут быть помещены в контейнер для дальнейшей жеребьевки (без замены), пока не будут разыграны элементы для всех туров.

4.4.4. Команды должны быть уведомлены о результатах жеребьевки не менее чем за два (2) часа до начала соревнования.

4.4.5. Для всех дисциплин жеребьевка открытой (Open) категории будет применяться к соответствующей юниорской (Junior) категории.

4.5. Очередность полетов

Во время квалификационных туров команды совершают полеты по очереди в соответствии с номерами, присвоенными командам. Номера присваиваются командам случайным образом методом жеребьевки. Во время турнира все поединки проходят по номерам (в турнирной сетке каждому поединку присваивается уникальный числовой идентификатор).

4.5.1. Требование Спортивного кодекса ФАИ, раздел 5, глава 5.2.5. касательно минимального времени между полетами не применяется для второго полета каждой команды в последнем туре турнира и разводных туров (тай-брейков).

4.5.2. Соответствующая очередность полетов сохраняется на протяжении всего соревнования, за исключением любых изменений, обусловленных организационными нуждами, которые Главный судья и Директор соревнования могут счесть необходимыми.

4.6. Вход в полетную зону и настройка скорости потока

4.6.1. Только один (1) дверной проем может быть использован для входа и выхода из полетной зоны.

4.6.2. Указатель скорости потока должен располагаться таким образом, чтобы спортсмены видели его перед заходом в полетную зону.

4.6.3. Скорость потока должна быть установлена на значении, выбранном спортсменом во время спидчека (см. пункт 4.3.4) или в результате каких-либо изменений (см. пункт 4.6.4). Любое изменение будет рассматриваться как отмена определенных ранее настроек скорости потока.

4.6.4. Команды должны использовать форму, указанную в Приложении Е, для внесения любых изменений в настройки скорости потока в ходе проведения соревнования. Соответствующая форма должна быть предоставлена судье мероприятия не позднее, чем за 20 минут до входа в предполетную зону. По истечении этого срока никакие изменения больше не принимаются.

4.6.5. Когда внутри аэродинамической трубы будет достигнута заданная скорость потока, команде будет подан сигнал на вход в полетную зону. Прежде чем войти в полетную зону (см. пункт 6.1), команда должна любым способом сообщить организатору, если отображаемая скорость потока не соответствует необходимым настройкам скорости потока. Любой вход в полетную камеру должен рассматриваться как подтверждение командой настроек скорости.

- 4.6.6. Настройка скорости потока должна оставаться неизменной в течение всего рабочего времени, как определено в пункте 2.12.

4.7. Прерывание полета

Если во время любого соревновательного полета один (1) или несколько спортсменов намеренно покидают полетную зону (например, одна нога любого спортсмена касается пола предполетной зоны) по любой причине (кроме прямого указания судьи мероприятия или главного судьи), таким образом умышленно досрочно прерывая полет, повторный вход или повторный полет не разрешается (см. также пункт 6.3.5).

4.8. Повторные полеты

- 4.8.1. Повторный полет может быть разрешен, если судья мероприятия или главный судья придет к выводу, что на выступление команды отрицательно повлиял какой-либо внешний фактор(ы). Решение судьи мероприятия или главного судьи не подлежит опротестованию.
- 4.8.2. Контакт между (а) спортсменом(ами) и (или) стенками аэродинамической трубы или сеткой не является основанием для повторного полета.
- 4.8.3. Проблемы с экипировкой спортсмена не являются основанием для повторного полета.
- 4.8.4. Повторный полет будет предоставлен, если страхующий инструктор вынужден прервать полет Команды по какой-либо причине, связанной с безопасностью, при условии, что со стороны команды не было предпринято никаких умышленных действий, создающих угрозу безопасности.
- 4.8.5. По соображениям безопасности, если спортсмен демонстрирует неадекватные летные навыки и (или) выполняет небезопасные действия, требующие неоднократного вмешательства страхующего инструктора, применяются положения Спортивного кодекса ФАИ, раздел 5, глава 4.8 «БЕЗОПАСНОСТЬ».
- 4.8.6. В соответствии со Спортивным кодексом ФАИ, Раздел 5, Глава 5.2.11 (1), повторный полет должен быть произведен как можно скорее после инцидента, повлекшего за собой необходимость повторного полета. В любом случае, повторный полет должен быть произведен с задержкой не менее двух (2) минут, начиная с момента полного выхода последнего спортсмена, принимавшего участия в прерванном полете, из дверного проема полетной зоны.

4.9. Тренировки после объявления результатов жеребьевки

Участникам соревнования не разрешается совершать парашютные прыжки или полеты в каких-либо симуляторах свободного падения или аэродинамических трубах для целей тренировки после официального объявления результатов жеребьевки.

5. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МЕРОПРИЯТИЯ

5.1. Команды

- 5.1.1. Команды спортсменов в динамических категориях могут состоять из представителей одного или обоих полов.
- 5.1.2. Команда может представлять только одну (1) страну (НАС).
- 5.1.3. Максимально допустимое количество команд — тридцать две (32) команды.
- 5.1.4. Каждый спортсмен может участвовать максимум в двух (2) категориях в каждом соревновании 1-ой категории FAI в динамике (D4W и Solo Speed, D4W и D2W или D2W и Solo Speed).

5.2. Программы

Выступления в категориях D2W и D4W состоят из скоростных и произвольных программ.

- 5.2.1. В категории D4W, за исключением чемпионатов мира в категории D4W, соревнования могут включать только скоростные программы.

- 5.2.2. Команды должны сообщить главному судье, где начинается произвольная программа и где она заканчивается: на полу предполетной зоны, на сетке в полетной зоне или в любом другом заранее определенном месте в пределах полетной зоны.
- 5.2.3. По желанию команды могут включить письменное описание и (или) представить и объяснить судьям свою произвольную программу перед началом соревнования. Отклонение от письменного описания произвольной программы, указанного в форме Приложения D, не влияет на оценку.
- 5.2.4. Для целей пунктов 5.2.2 и 5.2.3 предусмотрена стандартная форма (см. Приложение D).

5.3. Количество туров

Квалификация состоит из трех (3) туров.

Количество туров в турнире определяется количеством зарегистрированных команд.

5.4. Очередность выполнения программ

- 5.4.1. Во время квалификационных туров очередность выполнения программ должна быть следующей:

Тур № 1: Скоростная программа

Тур № 2: Скоростная программа

Тур № 3: Произвольная программа

- 5.4.2. В ходе турнира очередность выполнения программ определяется в соответствии с указаниями, приведенными в турнирной сетке (см. пункт 5.7.1). Независимо от количества команд и независимо от других обстоятельств, разводные туры должны быть представлены исключительно скоростными программами.

5.5. Поединки

- 5.5.1. Для каждого поединка в турнире порядок полетов будет определяться следующим образом:

По окончании квалификационных раундов, принимая во внимание только две (2) скоростные программы, команды будут ранжированы в соответствии с количеством штрафов в пять (5) секунд, наложенных судьями. Для целей настоящего параграфа штраф в двадцать (20) секунд будет засчитан как четыре (4) штрафа по пять (5) секунд.

Команды с наименьшим количеством штрафов в пять (5) секунд будут летать вторыми во время поединков. В случае равенства штрафов, команды будут летать в обратном порядке их результата в квалификационных раундах.

- 5.5.2. Если команда не прибудет в предполетную зону к началу поединка (или будет снята с соревнования или дисквалифицирована), другая команда, участвующая в поединке, признается победившей и может по собственному желанию либо исполнить свою программу в рамках этого поединка, либо отказаться от ее исполнения.
- 5.5.3. Если обе команды (ни одна из которых не снята и не дисквалифицирована) не прибудут в предполетную зону для участия в соответствующем поединке, победителем считается та команда, которая заняла более высокое место в квалификационных турах.

5.6. Квалификационные туры

- 5.6.1. Все команды принимают участие в первом туре, затем – во втором и третьем туре.
- 5.6.2. Места команд в квалификационных турах определяются следующим образом:

- Скоростная программа: При расчетах учитывается окончательная сумма времени с учетом всех штрафов. Команда спортсменов с наименьшим временем за тур получает 100 баллов. Всем остальным командам спортсменов присуждаются баллы в зависимости от их времени по сравнению с самой быстрой командой. Результат вычисляется следующим образом – самое лучшее время делится на время данной команды и умножается на 100 для определения набранных баллов.
- Общее количество баллов за квалификационные туры рассчитывается путем сложения баллов, набранных за туры скоростной программы. Далее оценка округляется до десятичного знака. Для округления промежуточные значения должны быть преобразованы из нескольких десятичных знаков в один (1) десятичный знак путем округления до ближайшей десятой, за исключением случаев, когда второй десятичный знак находится точно посередине между двумя значениями, и ее необходимо округлить до большего из двух чисел. Максимально возможное количество баллов – 200.
- Команды размещаются в порядке убывания количества набранных баллов, первой становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.
- Если две (2) или большее количество команд набирают равное количество баллов, их места определяются путем сложения итогового времени в двух (2) скоростных программах. Команде(ам), показавшей(им) самое быстрое суммарное время, присваивается более высокое(ие) место(а).

- 5.6.3. Если одна или несколько команд снимается или дисквалифицируется во время квалификационных туров, турнирная сетка будет включать оставшееся количество команд.
- 5.6.4. Произвольная программа оценивается судьями только за техническую составляющую, как указано в пункте 6.2.2.
- 5.6.5. После окончания квалификационных раундов публикуются только общее количество баллов и место команды.

5.7. Турнир

- 5.7.1. В зависимости от мест, занятых в квалификационных турах, команды распределяются в соответствующие поединки в турнирной сетке, как указано для соответствующего количества команд в категории по следующей ссылке: <http://brackets.dynamicflying.com>
- 5.7.1.1 Максимальное разрешенное количество команд – тридцать две (32) команды.
- 5.7.1.2 Турнирная сетка должна быть одобрена судьей по дисциплине и опубликована до начала турнира. Такое решение не подлежит опротестованию.
- 5.7.2. Если после начала турнира какая-либо команда(ы) снимается или дисквалифицируется, ей засчитывается проигрыш во всех оставшихся поединках турнира.
- 5.7.3. Последний тур турнира определяет окончательные места команд и состоит из одной (1) произвольной программы и одной (1) скоростной программы.
- 5.7.3.1 В категории D4W, когда туры состоят только из скоростных программ (см. 5.2.1), финалы включают только один полет.
- 5.7.4. После завершения турнира для определения окончательных мест, любая снятая и (или) дисквалифицированная команда(ы) помещается на самые низкие места, а затем удаляется.

6. СУДЕЙСТВО И ОЦЕНИВАНИЕ

6.1. Общие положения

Как только спортсмен вошел в полетную зону, его полет должен быть отсужен и оценен.

6.2. Оценивание произвольной программы

6.2.1. Критерии оценки произвольных программ:

Техническая сложность:

- Выполняются новые оригинальные маневры/элементы.
- Выполняемые маневры/элементы требуют точности, например, голова к голове без выполнения захватов.
- Техника/сложность выполняемых маневров/элементов, например, со вставками других маневров или переменной взаимного положения спортсменов.
- Используемая скорость потока.
- Сложность маневров и элементов.
- См. Приложение С.

Исполнение:

- Полное использование рабочего времени.
- Маневры/элементы выполняются без столкновений или потери баланса.
- Эффективность использования пространства полетной зоны.
- Точность полета (насколько близко выполняются пересечения, синхронизация между спортсменами).
- Демонстрация баланса.
- Эффективное положение тела: наилучшее положение, соответствующее установленной скорости потока.

Презентация:

- Оригинальные маневры/элементы и хореография.
- Разнообразие (маневров/элементов, переходов и ориентаций положений тела).
- Ритмичность выступления.
- Использование визуальных эффектов.
- Хореография, рассказывание истории (Story-telling)
- Креативность.

6.2.1.1 Надлежащее использование рабочего времени.

Общее рабочее время каждой команды сопоставляется с рабочим временем произвольной программы, как определено в пункте 2.12.3, и контролируется, как определено в пункте 6.5.3.3.

Если исполнение произвольной программы какой-либо командой заканчивается более чем за две (2,00) секунды до окончания рабочего времени произвольной программы, то за каждую секунду сверх двух (2,00) секунд начисляется штраф 0,1 балла.

Если исполнение произвольной программы какой-либо командой заканчивается более чем на две (2,00) секунды после окончания рабочего времени произвольной программы, то за каждую секунду сверх двух (2,00) секунд начисляется штраф 0,1 балла.

Общее количество штрафных баллов вычитается из оценки, выставленной судьями, как поясняется в пункте 6.2.2.3.

6.2.2. Произвольная программа (третий тур) квалификационных туров оценивается следующим образом:

6.2.2.1 После просмотра всех произвольных программ судьи проведут совещание, чтобы присвоить каждой команде оценку технической сложности.

- 6.2.2.2 Эта же оценка технической сложности должна использоваться судьями на протяжении всего соревнования (квалификации и турнира), если только одна из команд не увеличит или не уменьшит сложность своей произвольной программы. В этом случае судьи должны будут единогласно принять решение об изменении этой оценки.
- 6.2.2.3 Для каждой произвольной программы старший судья по дисциплине должен записать настройки скорости и сообщить их судьям.
- 6.2.3. Произвольная программа в ходе турнира будет оцениваться следующим образом:
- 6.2.3.1 Во время турнира после завершения каждого поединка двух (2) команд с произвольной программой, каждый судья, принимая во внимание вышеуказанные критерии и оценку технической сложности (см. пункт 6.2.2.2), определяет любым способом команду-победителя.
- 6.2.3.2 При выставлении оценок за каждое выступление судьи должны использовать следующие весовые коэффициенты: 40 % за техническую сложность (см. пункт 6.2.2.2), 30 % за исполнение и 30 % за презентацию.
- 6.2.3.3 Каждая команда получит оценку от судей (от 0,0 до 10,0 баллов с округлением до первого десятичного знака), равную среднему значению между выставленными всеми судьями оценками соответствующей команде. Общее количество штрафных баллов (см. пункт 6.2.1.4) вычитается для получения официального результата команды.
- 6.2.3.4 Под руководством старшего судьи по дисциплине, в ходе поединка, включающего произвольную программу с участием более чем двух команд, судьи с учетом вышеуказанных критериев определяют результаты поединка следующим образом:
- Судьи индивидуально ранжируют команды, присуждая баллы соревнующимся командам: лучшая команда получает количество баллов, соответствующее количеству команд, затем на каждом уровне рейтинга вычитается один балл до тех пор, пока команда с самым низким рейтингом не получит только один балл.
 - Места, занятые командами, определяются по общему количеству баллов: в поединке побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Затем места распределяются в порядке убывания количества набранных баллов.
 - Для команд, имеющих равное количество баллов, судьи определяют занятые места путем совещания.
- 6.2.3.5 После завершения ранжирования необходимо выполнить следующую процедуру:
- Главный судья или старший судья по дисциплине суммирует индивидуальные голоса или баллы и объявляет судьям только команду-победителя или места команд.
 - Если в течение одной (1) минуты с момента объявления результатов главный судья, старший судья по дисциплине или любой судья сочтет, что была дана абсолютно неверная оценка, судьями будет проведен повторный просмотр спорных выступлений под наблюдением Главного судьи.
 - После повторного просмотра голоса или баллы за выступления будут скорректированы соответствующим образом, если это необходимо. Для каждого выступления допускается только один повторный просмотр.

6.3. Оценивание скоростной программы

Оценивание основано на измерении времени, которое измеряется до тысячных долей секунды. Команда демонстрирует три (3) обязательных элемента, которые должны быть исполнены три (3) раза подряд, а также обязательный вход, обязательные переходы (далее - коннектор) и обязательный выход. К этому времени может быть добавлено штрафное время за нарушения (далее - баст) или пропуск обязательных элементов (далее - скип).

- 6.3.1. Нарушения (басты): Каждый неправильно выполненный, выполненный не полностью, или невозможный для оценки обязательный вход, обязательный элемент, коннектор или обязательный выход приводят к добавлению штрафного времени – пять (5)

секунд к общему времени скоростной программы. См. Приложение А для ознакомления с требованиями к исполнению и критериями оценки.

- 6.3.2. Члены команд обозначаются как Спортсмен № 1, Спортсмен № 2, Спортсмен № 3 и Спортсмен № 4 (Спортсмен № 1 и Спортсмен № 2 для категории D2W) в соответствии с очередностью, в которой они входят в полетную зону в начале скоростной программы.
- 6.3.3. Штрафное время в количестве пять (5) секунд прибавляется к общему времени за обязательный вход, обязательный элемент, коннектор или обязательный выход в одном из следующих случаев:
- Любая часть тела спортсмена пересекает линию входа в полетную зону до того, как был подан визуальный сигнал для начала отсчета рабочего времени (фальстарт).
 - Любой спортсмен не соблюдает свою очередность согласно очередности входа в полетную зону. Если подобная ошибка в очередности далее сохраняется до конца тура скоростной программы, то это засчитывается как одно нарушение, при условии, что требования к последующим элементам и обязательному выходу четко выполнены и никаких других нарушений не было допущено (в случае допущения подобной ошибки новый порядок спортсменов должен быть сохранен).
 - Члены команды находятся вне поля зрения, например, если один из спортсменов улетает слишком высоко, так, что судьи не могут
 - определить правильность выполнения элемента (например, правильное пересечение боковой линии, поворот в сторону от боковой линии старта и т. д.).
 - Нарушение (баст) синхронизации: Первый спортсмен полностью пересек следующую боковую линию до того как второй спортсмен коснулся (рукой, ногой,...) предыдущей боковой линии, т. е. во время полета половина полетной зоны, ограниченной боковыми линиями, строго разделяет двух спортсменов (только для категории D2W).
 - Один или оба спортсмена выполняют элемент и (или) переход в неправильном направлении по сравнению с их описанием, приведенным в Приложении А (например, карв влево, а не вправо). Если спортсмен(ы) повторяет(ют) исполнение неправильного элемента и (или) перехода и соблюдает(ют) предписанную траекторию, штраф все равно применяется.
- 6.3.4. Обязательный вход, некоторые коннекторы (как указано в Приложении А), каждый элемент и обязательный выход могут подлежать максимум однократному (1) штрафу в размере пяти (5) секунд; максимальное количество штрафов — четырнадцать (14).
- 6.3.5. Пропущенный обязательный элемент (скип) штрафуетс прибавлением двадцати (20) секунд к общему времени скоростной программы. Элемент считается пропущенным если выполняется одно из следующих условий:
- Обязательный элемент пропущен в последовательности элементов, определенной жеребьевкой;
 - Отсутствует демонстрация четкого намерения закончить обязательный элемент (например, после баста), что дает преимущество команде во времени;
 - Продемонстрирован другой элемент, что дает преимущество команде во времени;
 - Любой обязательный элемент не выполняется в результате прерывания полета.
- 6.3.6. Если спортсмены сбились или потеряли ориентацию во время выполнения обязательного элемента, то они могут продолжать со следующего элемента и будут оштрафованы на 5 секунд дополнительного времени, при условии что судьи отмечают факт существенной потери времени в процессе дезориентации и отсутствия возможности за счет этого улучшить результат команды во времени.
- 6.3.7. Один или несколько судей могут зафиксировать нарушение или пропуск элемента.
- 6.3.8. В ходе турнира команда, показавшая лучшее время, после применения всех штрафов по времени, побеждает в поединке.

- 6.3.9. Протест (челлендж): нарушения и пропуски элементов, отмеченные судьями, могут быть опротестованы. Ни одна команда не может оспаривать нарушения или пропуски элементов, зафиксированные судьями в отношении другой команды.
- 6.3.9.1 После того как судьи официально объявят время и басты (с указанием элементов, где они допущены), команда может запросить официальный пересмотр. Такой запрос запускает процедуру пересмотра и не может быть отменен. В этом случае может быть подан визуальный сигнал (например, линии желтого цвета).
- 6.3.9.1.2 Такой официальный запрос должен быть подан до следующего полета другой команды, если таковой имеется, и до выхода из предполетной зоны.
- 6.3.9.1.3 Рассмотрение командой может производиться только один раз и на пониженной скорости воспроизведения (50 % от нормальной скорости). Судья по дисциплине может разрешить несколько повторных просмотров – не более трех (3).
- 6.3.9.2 Сразу после официального повторного просмотра команда должна решить, желает ли она подтвердить свой протест или отказаться от него. Если команда настаивает на процедуре опротестования, то судьи просматривают видеозапись полета согласно пунктам 6.5.2 и 6.5.3 и определяют, произошло ли нарушение или пропуск элемента.
- 6.3.9.3 Если судьи определяют, что имело место нарушение или пропуск элемента, или если команда после просмотра видеозаписи отказалась от процедуры опротестования, команда не может повторно оспаривать другое нарушение или пропуск элемента, указанные судьями.

6.4. Баллы и результаты

- 6.4.1. После завершения каждого квалификационного раунда итоговое время выполнения каждой скоростной программы должно быть опубликовано, включая исходное время завершения скоростной программы, штрафные баллы, типы нарушений и места пропусков элементов.
- 6.4.2. Для произвольной программы в квалификационных раундах (пункт 6.2.2) техническая сложность каждой команды публикуется только после завершения соревнований. Для каждой произвольной программы во время турнира (пункт 5.7) решение каждого судьи будет опубликовано, но только с указанием того, за какую команду проголосовал каждый судья, и, когда это применимо, присвоенного места.
- 6.4.3. Итоговые места команд определяются по результатам серии поединков турнира (см. пункт 5.7).
- 6.4.4. Для всех команд отдельные поединки и их победители публикуются на схеме турнирной таблицы.

6.5. Правила судейства

- 6.5.1. Просмотр полетов:
- 6.5.1.1 Судьи наблюдают за полетом каждой команды в режиме реального времени.
- 6.5.1.2 Ни один из спортсменов не имеет права приближаться к судьям или разговаривать с ними во время полета какой-либо команды. Несоблюдение данного условия может привести к применению Спортивного кодекса ФАИ, Раздел 5, Глава 5.4 «Штрафные санкции».
- 6.5.2. Правила судейства для скоростных программ:
- 6.5.2.1 Судейская коллегия, состоящая как минимум из пяти (5) судей, трех (3) судей для категории D2W, оценивает скоростную программу каждой команды.
- 6.5.2.2 Каждый судья наблюдает за полетом каждой команды из указанного физического местоположения или с помощью видеомонитора камеры, установленной в том же указанном физическом местоположении.
- 6.5.2.2.1 Судьи могут использовать видеомониторы, и соответствующие камеры должны осуществлять видеозапись (см. пункт 4.2.8). Камеры видеомониторов должны быть расположены в соответствии с указанными судьями физическими местами.
- 6.5.2.3 Расположение судей в процессе судейства:

6.5.2.3.1 Двое судей, находящихся на боковой линии, оценивают полное пересечение боковых линий и следят за тем, чтобы ни одна часть тела спортсмена не была видна в отверстии колец (только для Verticals). Каждый из судей на боковых линиях должен быть расположен таким образом, чтобы его глаза находились на уровне колец, и область, видимая через отверстие диаметром пять (5) сантиметров, расположенное в центре ближнего кольца, должна ограничиваться внешним краем дальнего кольца (но не выходить за него).

В категории D2W судья(и), расположенные на боковых линиях, также оценивают отсутствие нарушений синхронизации.

Каждый судья на боковой линии должен быть расположен таким образом, чтобы линия на дальней стене перекрывалась линией на ближней стене.

6.5.2.3.2 По меньшей мере один судья располагается напротив центральной линии таким образом, чтобы его глаза находились на уровне линии боковых колец. Он оценивает правильность выполнения командой каждого обязательного элемента (например, спортсмены летают в правильной очередности, элементы выполнены в правильной ориентации и т. д.). Судья(и) также оценивает полное пересечение центральной линии.

6.5.2.4 Процесс просмотра видеозаписи скоростной программы судьями:

6.5.2.4.1 По запросу любого члена судейской коллегии, сделанному в течение пятнадцати (15) секунд после окончания полета, главный судья или судья по дисциплине разрешают просмотр видеозаписи рассматриваемой части полета с определенной камеры. Видеозапись с определенной камеры может быть просмотрена по нескольким различным запросам, если при этом не рассматривается одна и та же часть полета.

6.5.2.4.2 По каждому запросу разрешено максимум три (3) просмотра видеозаписи с каждой камеры. Судьи просматривают видеозапись один (1) раз на нормальной скорости. Два (2) просмотра могут быть выполнены на нормальной или пониженной скорости (50 % от нормальной скорости). Не разрешается просматривать видеозапись задом наперед или использовать стоп-кадр.

По запросу судьи могут быть сделаны исключения из правил, изложенных в данном пункте, по специальному разрешению, выданному судьей по дисциплине.

6.5.2.4.3 Три (3) или более судей под наблюдением главного судьи или судьи мероприятия большинством голосов дают оценку рассматриваемой части(ям) полета.

6.5.3. Правила судейства для произвольных программ:

6.5.3.1 Судейская коллегия, состоящая как минимум из трех (3) судей, оценивает произвольную программу каждой команды. Каждый судья оценивает все критерии (см. пункт 6.2).

6.5.3.2 Судьи произвольной программы располагаются по всей зоне для зрителей, не включая предполетную зону и контролерскую аэродинамической трубы.

6.5.3.3 Устройство фиксации рабочего времени должны включать и выключать судьи или лицо(а), назначенное главным судьей. Допускается применение электронной (лазерной) системы фиксации времени, которая активируется в начале рабочего времени (см. пункт 2.12.3).

6.5.3.4 В конце рабочего времени должен подаваться световой сигнал. Судьи должны выставлять оценки, не обсуждая результат друг с другом, и передавать результаты своей оценки судье по дисциплине.

6.5.3.5 При оценке произвольных программ в рамках квалификационных туров судьи могут просматривать видеозаписи выступления любой или всех команд.

6.5.3.6 В ходе турнира учитываются четыре (4) критерия (см. пункт 6.2), при этом каждый судья выбирает лучшую команду в поединке.

6.5.4. Судьи могут использовать электронную систему подсчета баллов для записи выставленных оценок.

7. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЯ

7.1. Состав делегаций

Каждая делегация может состоять из:

- Одного (1) главы делегации.
- Одного (1) менеджера команды.
- Максимум двух (2) команд в категории D2W и двух (2) команд в категории D4W для участия в Чемпионате мира по аэротрубным дисциплинам парашютного спорта (WISC) или Континентальном чемпионате по аэротрубным дисциплинам.
- Количество команд для участия в чемпионате мира по аэротрубным дисциплинам парашютного спорта определяется организатором.

7.2. Расписание соревнования

Соревнование включает два (2) официальных тренировочных дня и соревновательную часть мероприятия с минимальной длительностью три (3) дня.

8. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение A1: Обязательные элементы скоростных программ – Snakes

Приложение A2: Обязательные элементы скоростных программ – Verticals

Приложение A3: Обязательные элементы скоростных программ – Mixers

Приложение B: Основные ориентации, вращения и траектории

Приложение C: Сложность

Приложение D: Форма описания произвольной программы

Приложение E: Настройка скорости потока

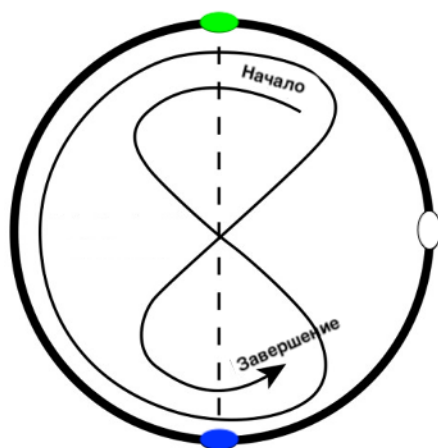
ПРИЛОЖЕНИЕ – А1

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СКОРОСТНЫХ ПРОГРАММ – SNAKES

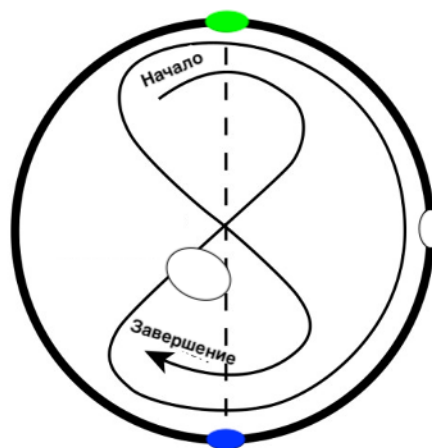
ТРЕБОВАНИЯ К ИСПОЛНЕНИЮ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Требования к исполнению элементов Snakes

- В ходе выполнения соответствующих элементов необходимо соблюдать определения, приведенные в Приложении В для любой ориентации, вращения и траектории.
- В качестве ориентиров используются боковые линии и центральная линия.
- Тело каждого спортсмена должно полностью пересекать боковую и центральную линии.
- Каждый спортсмен должен находиться в необходимой ориентации элемента Snake перед пересечением боковой линии старта после выполнения обязательного входа.
- Для выполнения обязательного входа и до достижения боковой линии старта:
 - В категории D2W, спортсмен № 1 перед началом выполнения первого элемента Snake должен быть расположен ближе к боковой линии старта, чем спортсмен № 2.
 - В категории D4W:
 - Спортсмен № 1 должен быть расположен ближе к боковой линии старта, чем спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 перед началом выполнения первого элемента Snake.
 - Спортсмен № 2 должен быть расположен ближе к боковой линии старта, чем спортсмен № 3 и спортсмен № 4 перед началом выполнения первого элемента Snake.
 - Спортсмен № 3 должен быть расположен ближе к боковой линии старта, чем спортсмен № 4 перед началом выполнения первого элемента Snake.
- Следующий(ие) спортсмен(ы) следует(ют) за ведущим по показанной траектории (вид сверху) (зеркальное выполнение не допускается).



Первый и третий элемент Snake



Второй элемент Snake

- Во время выполнения элемента Snake каждый спортсмен пересекает боковую линию шесть (6) раз и три (3) раза пересекает центральную линию.

Нарушения, применимые к обязательному входу

- Если обязательный вход выполнен неправильно, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.

Нарушения, применимые к элементам Snakes

- Если спортсмен выполняет элемент Snake иначе, чем описано (например, не сделал переход в положение лицом наружу во время выполнения элемента Switching Snake и т. д.), применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Не учитывая обязательный вход, если тело спортсмена не находится в правильной ориентации (например, в горизонтальном положении) до пересечения боковой линии старта, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Если боковая или центральная линия пересечена не полностью (например, рука спортсмена не пересекает линию, хотя остальная часть тела спортсмена пересекает ее), применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Если спортсмены изменяют очередность следования друг за другом или другой спортсмен становится ведущим во время выполнения элемента Snake, применяется штраф в размере пяти (5) секунд (см. пункт 6.3.3).

Также см. описание общих нарушений и пропусков пунктах 6.3.1 – 6.3.6.

ВХОД В ТУННЕЛЬ И ВЫПОЛНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ SNAKES ДЛЯ КАТЕГОРИЙ D4W И D2W

Обязательный вход (для категорий D4W и D2W)

Спортсмен №1, за которым следуют спортсмены №2-4, должны полностью пересечь вертикальную плоскость, сформированную боковыми линиями. Спортсмены могут пересекать эту вертикальную плоскость в любой ориентации. Соблюдая последовательный порядок, спортсмены должны перейти против часовой стрелки (относительно вида сверху) к выполнению первого элемента Snake.

S-1 Head-down Inface Snake (для категорий D4W и D2W)

Спортсмены пересекают боковую линию старта в ориентации головой вниз, лицом внутрь и выполняют карв в ориентации головой вниз, лицом внутрь на протяжении всего элемента. Спортсмены начинают с карва влево в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake). При проходе через центр в первый раз каждый спортсмен выполняет переход к карву вправо в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake). При проходе через центр во второй раз каждый спортсмен выполняет переход к карву влево в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake).

S-2 Head-down Switching Snake (для категорий D4W и D2W)

Спортсмены пересекают боковую линию старта в ориентации головой вниз, лицом внутрь и остаются в ориентации головой вниз на протяжении всего элемента. Спортсмены начинают с карва влево лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake). При проходе через центр в первый раз каждый спортсмен выполняет переход к карву влево лицом наружу в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake). При проходе через центр во второй раз каждый спортсмен возвращается к карву влево лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake).

S-3 Head-up Inface Snake (для категорий D4W и D2W)

Спортсмены пересекают боковую линию старта в ориентации головой вверх, лицом внутрь и выполняют карв в ориентации головой вверх, лицом внутрь на протяжении всего элемента. Спортсмены начинают с карва вправо в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake). При проходе через центр в первый раз каждый спортсмен выполняет переход к карву влево в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake). При проходе через центр во второй раз каждый спортсмен выполняет переход к карву вправо в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake).

S-4 Head-up Switching Snake (для категорий D4W и D2W)

Спортсмены пересекают боковую линию старта в ориентации головой вверх, лицом внутрь и остаются в ориентации головой вверх на протяжении всего элемента. Спортсмены начинают с карва вправо в положении лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake). При проходе через центр в первый раз каждый спортсмен выполняет переход к карву вправо лицом наружу в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake). При проходе через центр во второй раз каждый спортсмен возвращается к карву вправо лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake).

S-5 Head-down Mixed Snake (для категорий D4W и D2W)

Спортсмены пересекают боковую линию старта в ориентации головой вниз, лицом внутрь и начинают выполнять карв влево в ориентации головой вниз, лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake). При проходе через боковые линии в первый раз каждый спортсмен выполняет переход через положение на спине к выполнению карва влево в ориентации головой вверх, лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake). При проходе через боковые линии во второй раз каждый спортсмен выполняет переход через положение на спине к выполнению карва влево в ориентации головой вниз, лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и вправо – во втором элементе Snake).

S-6 Head-up Mixed Snake (для категорий D4W и D2W)

Спортсмены пересекают боковую линию старта в ориентации головой вверх, лицом внутрь и начинают выполнять карв вправо в ориентации головой вверх, лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake). При проходе через боковые линии в первый раз каждый спортсмен выполняет переход через положение на спине к выполнению карва вправо в ориентации головой вниз, лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake). При проходе через боковые линии во второй раз каждый спортсмен выполняет переход через положение на спине к выполнению карва вправо в ориентации головой вверх, лицом внутрь в первом и третьем элементе Snake (и влево – во втором элементе Snake).

ПРИЛОЖЕНИЕ – A2

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СКОРОСТНЫХ ПРОГРАММ – VERTICALS: ТРЕБОВАНИЯ К ИСПОЛНЕНИЮ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Требования к исполнению элементов Verticals

- В ходе выполнения соответствующих элементов необходимо соблюдать определения, приведенные в Приложении В для любой ориентации, вращения и траектории.
- В качестве ориентиров используются боковые линии и кольца.
- Во время каждого элемента Vertical (не включая коннектор) каждый спортсмен пересекает боковую линию четыре (4) раза, совершая два (2) полных вертикальных вращения вокруг колец.
- Любой элемент Vertical начинается в ориентации головой вниз, причем спортсмен № 1 (и спортсмен № 3 в категории D4W) продолжает движение через центральную линию после коннектора от любого элемента Snake в ориентации головой вниз. Во время выполнения элемента Vertical спортсмены могут частично пересекать центральную линию, но должны завершить элемент, полностью находясь по правильную сторону от центральной линии. Любой элемент Vertical заканчивается в ориентации головой вниз.
- Помимо коннектора к любому элементу Vertical, спортсмены должны выполнять полет вокруг колец, не задевая их (ни одна часть тела не должна быть видна через кольца). Спортсмены должны полностью пересекать боковую линию в каждой половине элемента Vertical.
- Все повороты на 180° и 360°, а также все иные повороты в ориентации головой вверх и головой вниз должны выполняться с поворотом в сторону от боковой зеленой линии старта (поворот лицом на синюю линию).
- Все повороты на 180° и 360°, а также все иные повороты в ориентации головой вверх и вниз должны выполняться таким образом, чтобы все части тела спортсмена находились полностью над ринг-плейн (плоскостью линии боковых колец).

Нарушения, применимые к переходу от любого элемента Snake

- Если коннектор к элементу Vertical от элемента Snake выполнен неправильно, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.

Нарушения, применимые к элементам Verticals

- В начале выполнения элемента Vertical, выполняя пролет над кольцом, спортсмен должен находиться некоторое время строго на своей стороне от центральной линии, прежде чем достичь плоскости линии боковых колец; в противном случае применяется штраф в размере пяти (5) секунд. В конце выполнения элемента Vertical, если каждый спортсмен не находится по свою сторону от центральной линии, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Если спортсмен выполняет элемент Vertical иначе, чем описано (например, спортсмен не выполняет повороты в правильном направлении и т. д.), применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Если боковая линия пересечена не полностью, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- За исключением коннектора к любому элементу Vertical, никакая часть тела спортсмена не должна быть видна через боковое кольцо. Если какая-либо часть тела спортсмена видна через боковое кольцо, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.

Требования к исполнению и нарушения, применимые к элементам V-2 Butterfly и V-6 Crossing Classic

- В качестве ориентира используется центральная линия.
- При выполнении элементов V-2 Butterfly и V-6 Crossing Classic каждый спортсмен должен дважды пересечь центральную линию и соблюдать последовательный порядок: в категории D2W спортсмен № 1 должен пересечь центральную линию перед спортсменом № 2, а в категории D4W спортсмен № 1 должен пересечь центральную линию перед спортсменом № 2, спортсмен № 2 – перед спортсменом № 3 и спортсмен № 3 – перед спортсменом № 4. Любое нарушение данного требования влечет за собой штраф в размере пяти (5) секунд.

Также см. описание общих нарушений и пропусков пунктах 6.3.1 – 6.3.6.

ПЕРЕХОДЫ В КАТЕГОРИИ D4W И ЭЛЕМЕНТЫ VERTICALS

Обязательный переход (коннектор) от любого элемента Snake в ориентации головой вниз к любому элементу Vertical

Оставаясь в ориентации головой вниз на протяжении всего коннектора, спортсмен № 1, а затем спортсмены № 2-4, должны пересечь центральную линию, а затем боковую линию старта, прежде чем приступить к выполнению любого элемента Vertical. Находясь в ориентации головой вниз, спортсмены разделяются на две (2) пары. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 будут ведущей парой, а спортсмен № 3 и спортсмен № 4 – следующей парой.

Обязательный переход (коннектор) от любого элемента Snake в ориентации головой вверх к любому элементу Vertical

Оставаясь в ориентации головой вверх на протяжении всего коннектора, спортсмен № 1 и спортсмен № 3 должны пересечь центральную линию. При пересечении боковых линий каждый спортсмен выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз перед началом выполнения любого элемента Vertical. Находясь в ориентации головой вниз, спортсмены разделяются на две (2) пары. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 будут ведущей парой, а спортсмен № 3 и спортсмен № 4 – следующей парой.

V-1 Back Layout (категория D4W)

Каждая пара по очереди выполняет пролет вперед над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх. После этого каждая пара по очереди выполняет пролет назад над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

V-2 Butterfly (категория D4W)

Каждая пара по очереди выполняет пролет вперед, причем два (2) спортсмена в паре выполняют пролет крест-накрест над кольцом. Затем каждая пара друг за другом, пролетая под кольцом, выполняет сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз. Эта последовательность выполняется дважды.

V-3 Classic (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз и выполняя пролет над кольцом, каждый спортсмен в паре выполняет поворот на 180°. Затем каждая пара, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх и выполняя пролет над кольцом, каждый спортсмен в паре выполняет поворот на 180°. Затем, пролетая под кольцом, пара выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

V-4 Head-down 360° (категория D4W)

Каждая пара по очереди выполняет пролет вперед над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз. Когда пары выполняют пролет над кольцом, каждый спортсмен выполняет поворот на 360°, затем, пролетая под кольцом, выполняют сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз.

V-5 Head-up 360° (категория D4W)

Каждая пара по очереди выполняет пролет вперед над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх. После этого, пролетая над кольцом, каждая пара по очереди выполняет поворот на 360°, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

V-6 Crossing Classic (D4W)

Каждая пара по очереди выполняет пролет вперед, где два (2) спортсмена в паре выполняют пролет крест-накрест над кольцом, одновременно выполняя поворот на 180°. Затем каждая пара, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх и выполняя пролет вперед, где два (2) спортсмена в паре выполняют пролет крест-накрест над кольцом, каждая пара выполняет поворот на 180°. Затем, пролетая под кольцом, пара выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

ПЕРЕХОДЫ В КАТЕГОРИИ D2W И ЭЛЕМЕНТЫ VERTICALS

Обязательный переход (коннектор) от любого элемента Snake в ориентации головой вниз к любому элементу Vertical

Оставаясь в ориентации головой вниз на протяжении всего коннектора, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, должны пересечь центральную линию, а затем боковую линию старта, прежде чем приступить к выполнению любого элемента Vertical. Находясь в ориентации головой вниз, два (2) спортсмена выполняют данный элемент в паре.

Обязательный переход (коннектор) от любого элемента Snake в ориентации головой вверх к любому элементу Vertical

Оставаясь в ориентации головой вверх на протяжении всего коннектора, спортсмен № 1 должен пересечь центральную линию. При пересечении боковых линий каждый спортсмен выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз перед началом выполнения любого элемента Vertical. Находясь в ориентации головой вниз, два (2) спортсмена выполняют данный элемент в паре.

V-1 Back Layout (категория D2W)

Пара выполняет пролет вперед над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх. После этого пара выполняет пролет назад над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

V-2 Butterfly (категория D2W)

Пара выполняет пролет вперед, причем два (2) спортсмена в паре выполняют пролет крест-накрест над кольцом. Затем, пролетая под кольцом, пара выполняет сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз. Эта последовательность выполняется дважды.

V-3 Classic (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз и выполняя пролет над кольцом, каждый спортсмен в паре выполняет поворот на 180°. Затем пара, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх и выполняя пролет над кольцом, каждый спортсмен в паре выполняет поворот на 180°. Затем, пролетая под кольцом, пара выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

V-4 Head-down 360° (категория D2W)

Пара выполняет пролет вперед над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет заднее полусальто (*боттомлуп*) с переходом к ориентации головой вниз. При пролете над кольцом каждый спортсмен выполняет поворот на 360°, затем, пролетая под кольцом, выполняют сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз.

V-5 Head-up 360° (категория D2W)

Пара выполняет пролет вперед над кольцом, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх. После этого, пролетая над кольцом, пара выполняет поворот на 360°, а затем, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

V-6 Crossing Classic (D2W)

Пара выполняет пролет вперед, где два (2) спортсмена в паре выполняют пролет крест-накрест над кольцом, одновременно выполняя поворот на 180°. Затем пара, пролетая под кольцом, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх и выполняя пролет вперед, где два (2) спортсмена в паре выполняют пролет крест-накрест над кольцом, пара выполняет поворот на 180°. Затем, пролетая под кольцом, пара выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз.

ПРИЛОЖЕНИЕ АЗ

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СКОРОСТНЫХ ПРОГРАММ – MIXERS: ТРЕБОВАНИЯ К ИСПОЛНЕНИЮ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Требования к исполнению элементов Mixers

- В ходе выполнения соответствующих элементов необходимо соблюдать определения, приведенные в Приложении В для любой ориентации, вращения и траектории.
- В качестве ориентиров при выполнении любых элементов Mixers используются боковые линии. Каждый спортсмен должен полностью пересечь боковую линию в каждой части элемента Mixer.
- Центральная линия строго применяется во время любых элементов Shuffler при прохождении через центр.
- Обязательный переход к любому элементу Snake или обязательный выход считается частью элемента Mixer.
- Элементы Mixers заканчиваются в ориентации головой вниз, когда все спортсмены выполнили сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз и последующим карвом лицом внутрь с пересечением боковой линии. В ориентации головой вниз (перед карвом в положении лицом внутрь) спортсмены должны находиться полностью на своей стороне от центральной линии.
- Элементы Mixers заканчиваются в ориентации головой вверх, когда спортсмены выполнили переход через положение на животе к ориентации головой вверх, а затем снова выполнили пролет назад через боковые линии. В ориентации головой вверх (перед полетом назад) спортсмены должны находиться полностью на своей стороне от центральной линии.
- Во время выполнения элемента Mixer спортсмены могут частично пересекать центральную линию, но должны завершить элемент, полностью находясь по правильную сторону от центральной линии.

Нарушения, применимые к элементам Mixers

- Если спортсмен выполняет элемент Mixer иначе, чем описано (например, не сделал переход в положение лицом наружу при выполнении элемента Shuffler и т. д.), применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Если какой-либо спортсмен пересекает центр в неправильном порядке во время любого элемента Shuffler (например, спортсмен № 2 пересекает центр раньше, чем спортсмен № 1), применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- Если какой-либо спортсмен не полностью пересекает боковую линию во время каждой части элемента Mixer (например, спортсмен не выполняет достаточно широкий круг, чтобы все его тело могло полностью пересечь боковую линию на каждом полукруге), то применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- В начале выполнения элемента Mixer, если каждый спортсмен не находится по свою сторону от центральной линии, к предыдущему элементу Vertical применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- В конце выполнения элемента Mixer, если каждый спортсмен не находится по свою сторону от центральной линии в ориентации головой вниз непосредственно после выполнения сальто назад (боттомлуп), применяется штраф в размере пяти (5) секунд.
- В конце выполнения элемента Mixer, если каждый спортсмен не находится по свою сторону от центральной линии в ориентации головой вверх непосредственно перед перемещением назад при переходе к элементу Snake в ориентации головой вверх, применяется штраф в размере пяти (5) секунд.

Требования к исполнению и нарушения, применимые к конкретным элементам Mixers

- После выполнения полусальто назад (*коннектор «рыбка»*) с переходом к ориентации головой вверх в начале каждого элемента Mixer (М-2 и М-6), применяется штраф в размере пяти (5) секунд, если какой-либо из спортсменов, приступая к выполнению карва в положении лицом внутрь, не находится в ориентации головой вверх до достижения боковой линии.
- В категории D4W во время выполнения любого элемента Mixer (М-1, М-2, М-3 и М-4) применяется штраф в размере пяти (5) секунд, если какая-либо пара спортсменов (спортсмен № 1 и спортсмен № 3 или спортсмен № 2 и спортсмен № 4) не совершает полет по круговой орбите в горизонтальной плоскости (лицом друг к другу).

Нарушения, применимые к переходу от элемента Mixer к элементу Snake

- Если переход от элемента Mixer к элементу Snake выполнен неправильно, к элементу Mixer применяется штраф в размере пяти (5) секунд.

Нарушения, применимые к обязательному выходу

- Если обязательный выход из любого элемента Mixer выполнен неправильно, к обязательному выходу применяется штраф в размере пяти (5) секунд.

Также см. описание общих нарушений и пропусков пунктах 6.3.1 – 6.3.6.

M-1 Head-down Inface Circles (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара спортсменов разделяется путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Находясь в ориентации головой вниз, спортсмен № 1 и спортсмен № 3, лицом друг к другу, а также спортсмен № 2 и спортсмен № 4, лицом друг к другу, выполняют дополнительный карв на 360° лицом внутрь, пересекая боковую линию два (2) дополнительных раза, по одному разу за каждый полукруг. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

M-2 Head-up Inface Circles (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара спортсменов выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии, и выполняет полусальто назад (коннектор «рыбка») с переходом к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх, каждая пара спортсменов разделяется путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Находясь в ориентации головой вверх, спортсмен № 1 и спортсмен № 3, лицом друг к другу, а также спортсмен № 2 и спортсмен № 4, лицом друг к другу, выполняют дополнительный карв на 360° лицом внутрь, пересекая боковую линию два (2) дополнительных раза, по одному разу за каждый полукруг. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют переход через положение на спине, пересекая боковые линии, с переходом к ориентации головой вниз, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

M-3 Mixed Circles (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара спортсменов выполняет пролет через боковые линии, поворачиваясь спиной друг к другу с переходом в карв на 180° лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Каждая пара, одна за другой, выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии, а затем выполняет переход через положение на животе, снова проходя через боковые линии, с переходом к ориентации головой вверх и последующим карвом на 180° лицом наружу в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Затем спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет назад, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем каждая пара, одна за другой, выполняет, пересекая боковые линии, переход через положение на спине к ориентации головой вниз. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

M-4 Reverse Mixed Circles (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии, а затем, снова проходя через боковые линии, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх, далее выполняет в карв на 180° лицом наружу в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Находясь в ориентации головой вверх, спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет назад, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем каждая пара, одна за другой, снова пересекая боковые линии, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз. Затем каждая пара выполняет пролет прямо через боковые линии, поворачиваясь спиной друг к другу с переходом в карв на 180° лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Затем спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

M-5 Head-down Shuffler (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара спортсменов разделяется путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом наружу, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4 – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler,

спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4 – другую боковую линию. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

M-6 Head-up Shuffler (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии, выполняя полусальто назад (коннектор «рыбка») с переходом к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх, каждая пара спортсменов разделяется путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом наружу, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4 – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4 – другую боковую линию. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и, пересекая боковые линии, выполняют переход через положение на спине к ориентации головой вниз, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем каждая пара выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

M-7 Mixed Shuffler (D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара спортсменов разделяется путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 выполняют пролет через центр, пересекая боковые линии, выполняя переход через положение на спине к ориентации головой вверх, а затем выполняют карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, находясь в ориентации головой вверх, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4 проходят через центр, пересекая боковые линии и выполняют карв на 180° лицом наружу, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Затем спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет назад, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем каждая пара, одна за другой, пересекая боковые линии, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

M-8 Head-down inface Shuffler (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара спортсменов разделяется путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следуют спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, спортсмен № 1, за которым следуют спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 3, пересекают одну боковую линию, а спортсмен № 2, за которым следует спортсмен № 4, – другую боковую линию. Спортсмен № 1 и спортсмен № 2 становятся ведущей парой и выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии, за ними следуют спортсмен № 3 и спортсмен № 4. Затем...

Обязательный переход к любому элементу Snake или обязательный выход (категория D4W):

...Переход к элементу Snake в ориентации головой вниз или обязательному выходу в ориентации головой вниз (категория D4W): Каждая пара, одна за другой, пересекая боковые линии, выполняет сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз, и заканчивает тем, что каждый спортсмен находится в ориентации головой вниз полностью по свою сторону от центральной линии

сразу после выполнения сальто назад (боттомлуп). Находясь в ориентации головой вниз, каждая пара затем выполняет карв лицом внутрь, пересекая боковую линию, а затем – центральную линию в случае спортсмена № 1 и спортсмена № 3, прежде чем перейти к любому элементу Snake в ориентации головой вниз или обязательному выходу в ориентации головой вниз.

...Переход к элементу Snake в ориентации головой вверх или обязательному выходу в ориентации головой вверх (категория D4W): Каждая пара, одна за другой, пересекая боковые линии, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх, и заканчивает тем, что каждый спортсмен находится по свою сторону от центральной линии. Находясь в ориентации головой вверх, каждая пара затем выполняет пролет назад, пересекая боковые линии, а затем – через центральную линию в случае спортсмена № 2 и спортсмена № 4, прежде чем перейти к любому элементу Snake в ориентации головой вверх или обязательному выходу в ориентации головой вверх.

Обязательный выход в ориентации головой вниз (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вниз, спортсмен № 1, за которым следуют спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4, выполняют карв вправо лицом внутрь, полностью пересекая боковую линию старта, прежде чем выйти из полетной зоны с дальней стороны, сохраняя при этом последовательный порядок.

Обязательный выход в ориентации головой вверх (категория D4W)

Находясь в ориентации головой вверх, спортсмен № 1, за которым следуют спортсмен № 2, спортсмен № 3 и спортсмен № 4, выполняют карв влево лицом внутрь, полностью пересекая боковую линию старта, прежде чем выйти из полетной зоны с дальней стороны, сохраняя при этом последовательный порядок.

ЭЛЕМЕНТЫ MIXERS, ПЕРЕХОДЫ И ВЫХОД В КАТЕГОРИИ D2W

М-1 Head-down Inface Circles (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, оба (2) спортсмена разделяются путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Находясь в ориентации головой вниз, они выполняют карв на 360° лицом внутрь, пересекая боковую линию еще два (2) раза, по одному на каждый полукруг. Затем пара соединяется и выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

М-2 Head-up Inface Circles (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, пара (2) спортсменов выполняет парный пролет вперед, пересекая боковые линии, и выполняет полусальто назад (коннектор «рыбка») с переходом к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх, оба (2) спортсмена разделяются путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Они выполняют дополнительный карв на 360° лицом внутрь, пересекая боковую линию еще два (2) раза, по одному на каждый полукруг. Затем пара соединяется и выполняет, пересекая боковые линии, переход через положение на спине к ориентации головой вниз, а затем выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

М-3 Mixed Circles (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, пара (2) спортсменов выполняет пролет через боковые линии, поворачиваясь спиной друг к другу с переходом в карв на 180° лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии, а затем выполняет, снова проходя через боковые линии, переход через положение на животе к ориентации головой вверх и последующему карву на 180° лицом наружу в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и выполняет пролет назад, пересекая боковые линии. Затем пара выполняет, пересекая боковые линии, переход через положение на спине к ориентации головой вниз. Затем пара выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

М-4 Reverse Mixed Circles (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, пара выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии, а затем, снова проходя через боковые линии, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх, далее выполняет карв на 180° лицом наружу в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Находясь в ориентации головой вверх, оба спортсмена в паре выполняют пролет назад, пересекая боковые линии, а затем, снова пересекая боковые линии, выполняют переход через положение на спине к ориентации головой вниз. Затем пара, находясь в ориентации головой вниз, выполняет пролет через боковые линии, поворачиваясь спиной друг к другу с переходом в карв на 180° лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

М-5 Head-down Shuffler (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, оба (2) спортсмена разделяются путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом наружу, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

М-6 Head-up Shuffler (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, пара (2) спортсменов выполняет парный пролет вперед, пересекая боковые линии и выполняет полусальто назад (коннектор «рыбка») с переходом к ориентации головой вверх. Находясь в ориентации головой вверх, оба (2) спортсмена разделяются путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом наружу, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2,

проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и, пересекая боковые линии, выполняет переход через положение на спине к ориентации головой вниз. Затем спортсмены выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

M-7 Mixed Shuffler (D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, оба (2) спортсмена разделяются путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, выполняют пролет через центр, пересекая боковые линии, выполняя переход через положение на спине к ориентации головой вверх, а затем выполняют карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, находясь в ориентации головой вверх, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, проходят через центр, пересекая боковые линии и выполняют карв на 180° лицом наружу, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и выполняет пролет назад, пересекая боковые линии. Затем спортсмены, пересекая боковые линии, выполняют переход через положение на спине к ориентации головой вниз, а затем выполняют пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

M-8 Head-down inface Shuffler (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, оба (2) спортсмена разделяются путем выполнения карва лицом внутрь в противоположных направлениях: спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. После этого спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Продолжая выполнение элемента Shuffler, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, проходят через центр с переходом в карв на 180° лицом внутрь, при этом спортсмен № 1 пересекает одну боковую линию, а спортсмен № 2 – другую боковую линию. Затем пара соединяется и выполняет пролет вперед, пересекая боковые линии. Затем...

Обязательный переход к любому элементу Snake или обязательный выход (категория D2W):

...Переход к элементу Snake в ориентации головой вниз или обязательному выходу в ориентации головой вниз (категория D2W): Затем пара, пересекая боковые линии, выполняет сальто назад (боттомлуп) с переходом к ориентации головой вниз, и заканчивает тем, что каждый спортсмен находится в ориентации головой вниз полностью по свою сторону от центральной линии. Затем пара выполняет карв лицом внутрь, пересекая боковую линию, а затем – центральную линию в случае спортсмена № 1, прежде чем перейти к любому элементу Snake в ориентации головой вниз или обязательному выходу в ориентации головой вниз.

...Переход к элементу Snake **в ориентации головой вверх** или обязательному выходу в ориентации головой вверх (категория D2W): Затем пара, пересекая боковые линии, выполняет переход через положение на животе к ориентации головой вверх, и заканчивает тем, что каждый спортсмен находится по свою сторону от центральной линии. Находясь в ориентации головой вверх, пара затем выполняет пролет назад, пересекая боковые линии, а затем – через центральную линию в случае спортсмена № 2, прежде чем перейти к любому элементу Snake в ориентации головой вверх или обязательному выходу в ориентации головой вверх.

Обязательный выход в ориентации головой вниз (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вниз, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, выполняют карв вправо лицом внутрь, полностью пересекая боковую линию старта, прежде чем выйти из полетной зоны с дальней стороны, сохраняя при этом последовательный порядок.

Обязательный выход в ориентации головой вверх (категория D2W)

Находясь в ориентации головой вверх, спортсмен № 1, за которым следует спортсмен № 2, выполняют карв влево лицом внутрь, полностью пересекая боковую линию старта, прежде чем выйти из полетной зоны с дальней стороны, сохраняя при этом последовательный порядок.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

ОСНОВНЫЕ ОРИЕНТАЦИИ, ВРАЩЕНИЯ И ТРАЕКТОРИИ

А. ОРИЕНТАЦИИ

Существует шесть (6) основных ориентаций (не считая диагональных ориентаций), которые тело может иметь относительно потока воздуха (или сетки). Они определяют, в какую сторону ориентировано туловище спортсмена.

А-1. Ориентация животом вниз (положение на животе)

Туловище расположено горизонтально, на животе, лицом вниз, навстречу потоку воздуха (или сетке).

А-2. Ориентация спиной вниз (положение на спине)

Туловище расположено горизонтально, спиной вниз, лицом вверх (в сторону потолка).

А-3. Боковая ориентация (положение на боку)

Туловище расположено горизонтально, на боку, одним боком к потоку воздуха (или сетке). Грудная клетка спортсмена обращена к стенке трубы.

А-4. Ориентация головой вверх (Head-up, HU)

Туловище расположено вертикально, головой вверх, вдоль направления потока воздуха (в сторону потолка). При выполнении обязательных элементов спортсмены могут наклонять тело, однако при этом ступни должны быть ниже колен, колени ниже бедер и бедра ниже плеч.

А-5. Ориентация головой вниз (Head-down, HD)

Туловище расположено вертикально, головой вниз, против направления потока воздуха (к сетке). При выполнении обязательных элементов спортсмены могут наклонять тело, однако при этом плечи должны быть ниже бедер, бедра ниже колен и колени ниже ступней.

В. ОСИ ВРАЩЕНИЯ

Большинство маневров включают в себя вращательное движение тела. Для описания шести (6) возможных основных вращательных движений используются всего пять (5) осей.

В-1. Оси направления потока воздуха

Существуют две оси, которые остаются неподвижными относительно направления потока воздуха (или сетки).

Вертикальная ось

Вертикальная ось остается параллельной ветру (направленной от потолка к сетке). Вращения (spins) – это повороты вокруг вертикальной оси.

Горизонтальная ось

Горизонтальной осью является любая ось, перпендикулярная (расположенная под углом 90°) направлению потока воздуха и направленная в сторону любой стенки трубы.

В-2. Оси тела

Существуют три (3) оси тела, которые остаются неподвижными относительно тела спортсмена.

Ось голова-ноги

Ось голова-ноги проходит вдоль тела спортсмена от головы до копчика (в положении Layout голова и стопы находятся на одной линии. Когда тело сгибается в области таза, ось становится одним целым с позвоночником и не включает в себя ноги спортсмена).

Передняя ось

Передняя ось проходит от живота к спине спортсмена.

Боковая ось

Боковая ось проходит от одного бедра спортсмена к другому.

С. ОСНОВНЫЕ ВРАЩАТЕЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Существует шесть (6) основных вращательных движений. Скручивания (винты) объединяют вращательные движения путем добавления вращения тела вокруг оси голова-ноги во время вращения тела вокруг боковой или передней оси.

С-1. Плоский разворот (flat turns)

Плоский разворот включает в себя вращение (в градусах) вокруг передней оси тела, когда эта ось совпадает с вертикальной осью. При выполнении плоского поворота тело может находиться в ориентации животом вниз или спиной вниз.

С-2. Поворот (pirouettes)

При поворотах осуществляется вращение (в градусах) вокруг оси голова-ноги, когда эта ось совпадает с вертикальной осью. При выполнении поворота тело может находиться в ориентации головой вверх или головой вниз.

С-3. Бочки (barrel rolls)

Бочки представляют собой вращение тела вокруг оси голова - ноги, когда ось вращения совпадает с горизонтальной осью. Бочка может начинаться и заканчиваться в ориентации животом вниз, спиной вниз или на боку.

С-4. Колесо (cartwheel)

Колесо представляет собой вращение вверх ногами вокруг передней оси тела, когда ось вращения совпадает с горизонтальной осью. Во время выполнения колеса тело проходит через ориентации головой вверх, на боку и (или) головой вниз. Колесо не обязательно должно начинаться и заканчиваться в точной ориентации головой вверх, на боку или головой вниз. Колесо считается полным, если голова прошла 360° вокруг горизонтальной оси от точки, в которой она началась. Колесо можно выполнять вправо или влево.

С-5. Сальто (loops)

Сальто представляет собой вращение тела вверх ногами вокруг боковой оси тела, когда ось вращения совпадает с горизонтальной осью. Во время выполнения сальто тело проходит через ориентации головой вверх, животом вниз, головой вниз и (или) спиной вниз. Сальто может начинаться и заканчиваться в ориентации головой вверх, животом вниз, головой вниз и (или) спиной вниз. Сальто не обязательно должно начинаться и заканчиваться в точной ориентации головой вверх, животом вниз, головой вниз и (или) спиной вниз. Сальто считается полным, если голова спортсмена описывает 360° вокруг горизонтальной оси от точки, в которой оно было начато. Существует два (2) вида сальто. (Сальто обозначается по направлению, в котором оно начинается, поскольку в случае сальто с винтом направление в конце элемента может отличаться от направления в начале элемента.)

Сальто назад

Сальто с вращением вокруг горизонтальной оси и вращением корпуса назад.

Сальто вперед

Сальто с вращением вокруг горизонтальной оси и вращением корпуса вперед.

Сальто назад (боттомлуп)

Переход от ориентации головой вниз к ориентации головой вниз через положение на животе с одновременным выполнением полусальто назад.

Полусальто назад (коннектор «рыбка»)

Переход от ориентации головой вниз к ориентации головой вверх через положение на животе.

С-6. Боковое сальто

Сальто с вращением тела вокруг боковой оси и параллельно вертикальной оси. Например, элемент Spinning Egg представляет собой истинное боковое сальто.

С-7. Винты

Винт объединяет вращательные движения путем добавления вращения тела вокруг оси голова-ноги во время вращения тела вокруг боковой или передней оси. Существует два (2) основных типа винтов.

Вертикальный винт

Вертикальный винт представляет собой вращение вокруг горизонтальной оси (сальто или колесо) в сочетании с вращением тела вокруг оси голова-ноги. Одиночный или полный винт представляет собой вращение на 360° вокруг оси тела голова-ноги в ходе выполнения сальто на 360° или колеса. Величина закрутки в ходе выполнения сальто или колеса представляет собой количество оборотов по оси голова-ноги, выполненных до окончания сальто или колеса на 360° от той точки, в которой был начат винт при выполнении сальто или колеса. Винт может быть начат в любой точке сальто или колеса и в любую сторону.

Горизонтальный винт

Горизонтальный винт представляет собой вращение вокруг вертикальной оси (плоский разворот или боковое сальто) в сочетании с вращением тела вокруг оси голова-ноги. Одиночный или полный винт определяется как вращение на 360° вокруг оси тела голова-ноги в ходе выполнения плоского поворота на 360° или бокового сальто. Например, элемент Flip Through представляет собой горизонтальный винт.

D. ДВИЖЕНИЯ ПО КРУГОВОЙ ТРАЕКТОРИИ

Существует два (2) типа движения по круговой траектории, при которых спортсмен может следовать в положении лицом внутрь или лицом наружу к полетной зоне. Вращения по кругу могут включать в себя встроенные маневры или перемену взаимного положения спортсменов.

Положение лицом внутрь (inface)

Передняя часть туловища спортсмена обращена внутрь, к вогнутой стороне траектории, обычно, но не всегда, к центру полетной зоны.

Положение лицом наружу (outface)

Передняя часть туловища спортсмена обращена наружу, к выпуклой стороне траектории движения, обычно, но не всегда, к стенке (стеклу) аэродинамической трубы.

D-1. Карв

Во время карва тело(а) спортсмена(ов) перемещается по круговой траектории в горизонтальной плоскости. Карв выполняется в положении вверх головой или вниз головой или в другой ориентации.

D-2. Вращение по вертикальной орбите

Тело(а) спортсмена(ов) описывает(ют) круговую траекторию в вертикальной плоскости. Элементы Eagle и Reverse Eagle – это две (2) распространенные формы вращения по вертикальной орбите, которые также включают вращение вокруг боковой оси тела.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: ТЕХНИЧЕСКАЯ СЛОЖНОСТЬ

«Техническая Сложность» – это совокупный результат нескольких факторов. При определении сложности учитывается общее выполнение полетов (маневры, элементы и переходы). В целом, факторами технической сложности являются:

Более низкая сложность	Более высокая сложность
Маневры с высоким сопротивлением, выполняемые при низкой скорости потока	Маневры с высоким сопротивлением, выполняемые с высокой скоростью потока; чем дольше продолжительность маневра(ов) с высоким сопротивлением, тем выше сложность
Маневры с низким сопротивлением, выполняемые при низкой скорости в потока	Маневры с низким сопротивлением, выполняемые с низкой скоростью потока; чем дольше продолжительность маневра(ов) с низким сопротивлением, тем выше сложность
Маневры, выполняемые отдельно	Маневры, выполняемые в связной последовательности
Положение тела потеряно во время маневра(ов)	Идеальное положение тела сохраняется на протяжении всего маневра(ов)
Произвольные движения	Точно поставленные движения
Маневр(ы)/элемент(ы) выполняются без элементов, требующих точности исполнения	Маневр(ы)/элемент(ы) выполняются с элементами, требующими точности исполнения, например, голова к голове без выполнения захватов
Простые естественные положения тела	Неудобное положение тела и/или захват(ы), например, захват рукой за собственную ногу, выполняемый за спиной
Маневр(ы), не требующие гибкости	Маневр(ы), требующие гибкости
Маневр(ы), не требующие силы и выносливости	Маневр(ы), требующие силы и выносливости
Базовый, простой маневр(ы)/элемент(ы)	Маневр(ы)/элемент(ы), требующие длительного освоения
Выполнение известного маневра(ов)/элемента(ов)	Выполнение нового маневра(ов)/элемента(ов)
Вращения по одной оси	Вращение более чем по одной оси (при этом использование трех осей означает более высокую сложность, чем использование двух осей)
Медленный полет в отдалении друг от друга	Быстрый полет в непосредственной близости
Выполнение маневров, карвов/вращений всегда в предпочтительном направлении	Выполнение маневров, карвов/вращений в обоих направлениях
Спортсмен(ы) совершает(ют) полеты в чистом воздушном потоке	Спортсмен(ы) совершает(ют) полеты через зоны турбулентности от другого исполнителя(ей) и (или) дверного проема
Быстрый пролет через зоны турбулентности от другого исполнителя(ей) и (или) дверного проема	Спортсмен(ы) задерживаются в зоне(ах) турбулентности от другого исполнителя(ей) и (или) дверного проема на длительное время

Все спортсмены совершают полет в одном направлении и по одной траектории (при карве, вращении по вертикальной орбите и т. д.)	Спортсмены одновременно летят в разных направлениях и по разным траекториям, перемещаясь (при карве, вращении по вертикальной орбите и т. д.)
Карв/вращение по вертикальной орбите без встроенного(ых) маневра(ов)	Карв/вращение по вертикальной орбите со встроенным(ыми) маневром(ами)
Переходы между маневрами/элементами с одинаковыми осями	Переходы между маневрами/элементами с разными осями с точным направлением/ориентацией
Без смены направления	Изменение направления с точным направлением/ориентацией
Сложные маневры/элементы с использованием рук и ног для управления полетом	Разнообразие сложных маневров/элементов без использования рук или с руками и (или) ногами в фиксированной позе или с творческими художественными жестами
Зрительный контакт с другим(ими) спортсменом(ами)	Отсутствие зрительного контакта с другим(или) спортсменом(ами)
Приземление на сетку для выхода и завершения программы	Приземление точно в дверной проем со сложным маневром для выхода и завершения программы

Сочетание нескольких факторов еще больше увеличивает сложность. Не ожидается, что команды продемонстрируют все вышеперечисленные факторы сложности в одной программе. Фактор сложности иногда может иметь противоположный эффект, облегчая маневр/элемент, например, втягивание рук, удерживая их прижатыми к телу, может снизить сложность определенных маневров. Ожидается, что судьи будут применять дополнительные знания и понимание при оценке степени сложности.

Таблица коэффициентов сложности
(исключительно в качестве примера)

Сложность маневров и элементов произвольной программы с разделением по типам маневров					
Тип маневра	Очень легкий	Легкий	Средний	Сложный	Очень сложный
HD Inface Carving	В одном направлении	Со сменой направления	Со смешанной ориентацией	Со смешанным направлением	Смешанные ориентации И направления
HD Outface Carving		В одном направлении	Со сменой направления	Смешанные ориентации ИЛИ направления	Смешанные ориентации И направления
HU Inface Carving	В одном направлении	Со сменой направления	Со смешанной ориентацией	Со смешанным направлением	Смешанные ориентации И направления
HU Outface Carving		В одном направлении	Со сменой направления	Смешанные ориентации ИЛИ направления	Смешанные ориентации И направления
HD Flares	В одном направлении	Со сменой направления	Со смешанной ориентацией	При пересечении крест-накрест, пролете завихрений, со смешанными направлениями	При пересечении крест-накрест, пролете завихрений, со смешанными ориентациями И направлениями
HU Flares	В одном направлении	Со сменой направления	Со смешанной ориентацией	При пересечении крест-накрест, пролете завихрений, со смешанными направлениями	При пересечении крест-накрест, пролете завихрений, со смешанными ориентациями И направлениями
Cheerleaders	Изменение направления с возвратом к той же ориентации	Изменение направления с переходом к другой ориентации	Со смешанной ориентацией	Переход к элементу Vertical или Flare	Переход к элементу Vertical или Flare с трюками ИЛИ вращениями
Interlacing	Переход к карву	Переход к карву со сменой ориентации	Переход к элементу Vertical	Переход к элементу Vertical со вращениями	Переход к элементу Vertical с переворотами/сальто
Breaker	В одном направлении	Смешанные направления и пересечение крест-накрест с пролетом завихрений	Со смешанной ориентацией	Anti-breaker	Элементы Anti-breaker со смешанными направлениями и пересечением крест-накрест с пролетом завихрений
Back Layout (Vertical)	Back Layout (V-1)	Элементы Vertical с пересечением крест-накрест и пролетом завихрений	Back Layout с вращениями ИЛИ трюками		Back Layout со смешанной ориентацией с трюками ИЛИ вращением

Front Layout (Vertical)		Front Layout (2015 D2W/D4W- 10)	Элементы Vertical с пересечение м крест- накрест и пролетом завихрений	Front Layout с вращениями ИЛИ трюками	Front Layout со смешанной ориентаций с трюками ИЛИ вращением
----------------------------	--	--	--	---	--

В приведенной выше таблице показана шкала сложности для каждого типа маневра/элемента, и каждый тип маневра/элемент следует рассматривать в отдельной строке. В приведенной таблице не сравнивается сложность каждого типа маневра/элементов с другими типами маневров/элементов, например, она НЕ подразумевает, что базовый элемент Breaker так же прост в исполнении, как базовый элемент HD Inface Carving.

Ожидается, что судьи будут применять дополнительные знания и понимание при оценке степени сложности.

ПРИЛОЖЕНИЕ D ОПИСАНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Инструкции по использованию:

Файл Word (рекомендуется):

- Загрузите Приложение D в формате .doc на ПК и сохраните его, желательно под названием с указанием названия страны и номера вашей команды.
- Заполните необходимые данные.
- При необходимости добавьте строки в описание произвольной программы.
- По завершении сохраните файл еще раз под именем, соответствующим вашей команде и категории.
- Распечатайте полученный документ и предоставьте его главному судье.

Файл PDF:

- Распечатайте страницу Приложения D.
- Заполните необходимые данные ручкой (только с чернилами черного или синего цвета).
- Распечатавайте последнюю страницу с боксами только в том случае, если вам нужно больше места для описания произвольной программы.
- Предоставьте полученный документ главному судье.
- Запрещается писать за пределами боксов, на полях или по краям листа бумаги.

Номер команды:	Название команды:
ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ п. 5.2.4	НАЧАЛО программы: ☐ Предполетная зона ☐ Сетка ☐ Другое (указать): _____ КОНЕЦ программы: ☐ Предполетная зона ☐ Сетка ☐ Другое (указать): _____
ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ВИДЕОЗАПИСЬ	☐ ПРЕДОСТАВЛЕНА СУДЬЯМ

ПРИЛОЖЕНИЕ - Е НАСТРОЙКА СКОРОСТИ ПОТОКА

- Распечатайте страницу Приложения Е.
- Заполните необходимые данные ручкой (только с чернилами черного или синего цвета).
- Предоставьте полученный документ судье мероприятия:
 - До начала соревнования по первоначальным настройкам или
 - Не позднее, чем за 20 минут до входа в предполетную зону для внесения каких-либо изменений (используйте пустой документ).
- **Запрещается писать за пределами боксов, на полях или по краям листа бумаги.**

✂-----

НАСТРОЙКИ СКОРОСТИ

(указать НАЧАЛЬНЫЕ (INITIAL) или ИЗМЕНЕНИЕ(CHANGE):

НОМЕР КОМАНДЫ	НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ
СКОРОСТНАЯ ПРОГРАММА	ПРОИЗВОЛЬНАЯ ПРОГРАММА
_____ %	_____ %

Дата и время	Имя и подпись спортсмена

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ БОКСЫ

<i>Судья мероприятия</i>	
<i>Оператор аэродинамической трубы</i>	



Fédération Aéronautique Internationale
(Международная авиационная федерация)
Avenue de Rhodanie 54
CH-1007 Lausanne
Switzerland (Швейцария)
Тел.: +41 21 345 10 70
Факс: +41 21 345 10 77
www.fai.org
info@fai.org